

DE LA IDEA AL MOVIMIENTO

INTRODUCCIÓN BÁSICA AL MOTION GRAPHICS

Roland Montaña, Santiago Rojas & Roberto Landívar



DE LA IDEA AL MOVIMIENTO

INTRODUCCIÓN BÁSICA AL MOTION GRAPHICS

DE LA IDEA AL MOVIMIENTO
Introducción básica al motion graphic

© **del texto** Roberto Landívar Feican, Roland Montaña Albán, Santiago Rojas Terreros, 2023

© **de esta edición:** Universidad del Azuay. Casa Editora, 2023

ISBN: 978-9942-618-16-0

e-ISBN: 978-9942-618-17-7

Diseño y diagramación: Priscila Delgado Benavides

Ilustración: Roland Montaña Albán

Animación: Santiago Rojas Terreros

Corrección de estilo: Sebastián Carrasco Hermida

Impresión: PrintLab / Universidad del Azuay

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización expresa del titular de los derechos

CONSEJO EDITORIAL / UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Francisco Salgado Arteaga

Rector

Genoveva Malo Toral

Vicerrectora Académica

Raffaella Ansaloni

Vicerrectora de Investigaciones

Toa Tripaldi

Directora de la Casa Editora

DE LA IDEA AL MOVIMIENTO

INTRODUCCIÓN BÁSICA AL MOTION GRAPHICS

Roland Montaña, Santiago Rojas & Roberto Landívar

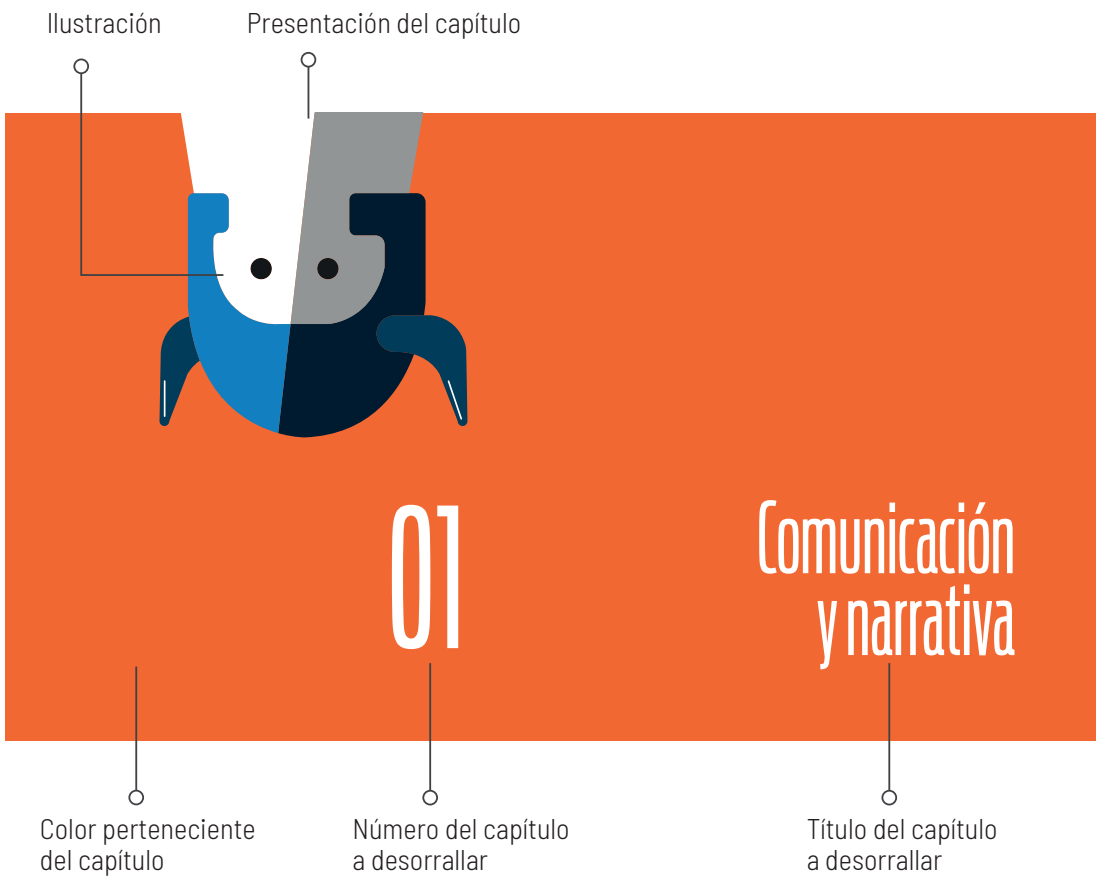


UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

Casa 
Editora

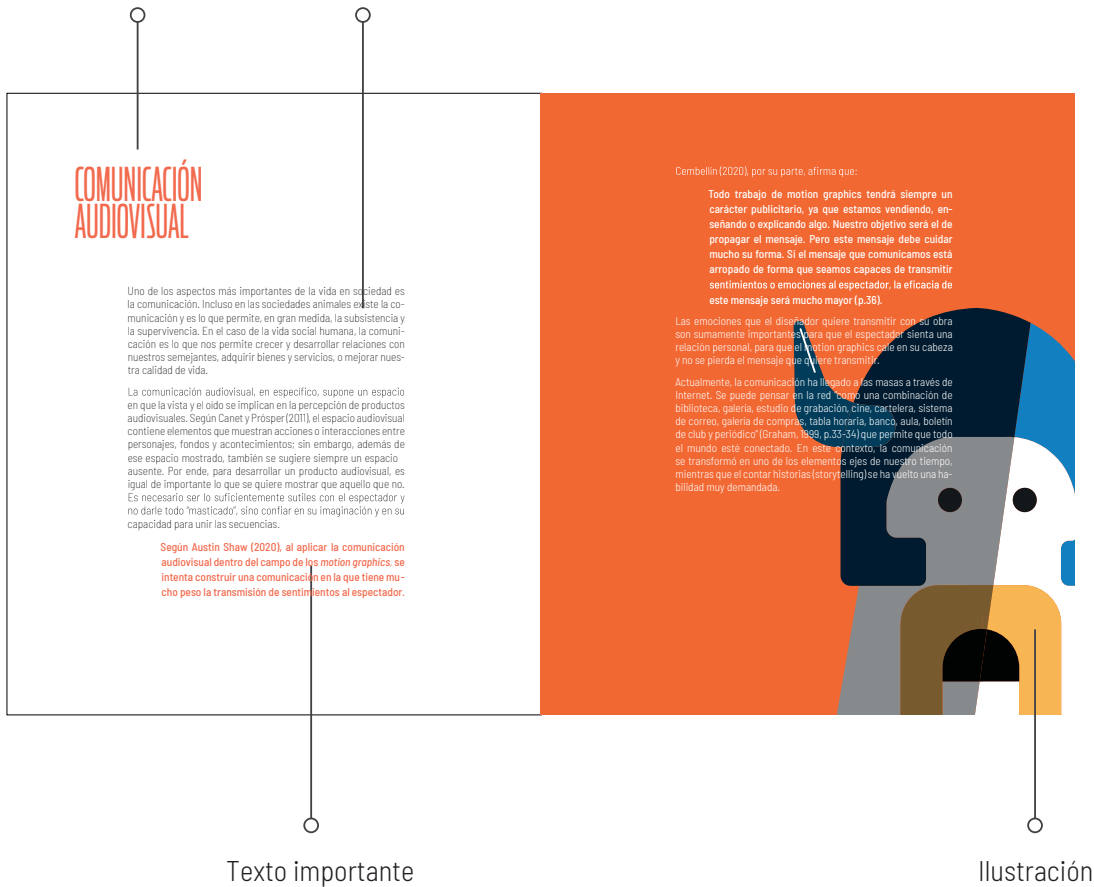
CÓMO USAR ESTA GUÍA

Esta guía contiene fundamentos, conceptos y metodologías básicas sobre los *motion graphics*. Está destinada a diseñadores que no tengan conocimientos sobre los gráficos en movimiento y deseen aprender sobre esta técnica.



Título principal

Texto corrido



ÍNDICE

01 COMUNICACIÓN Y NARRATIVA

Comunicación audiovisual	16
Storytelling	18
Técnicas narrativas	20
El narrador	21
Historias	22
Los diálogos	23
El tiempo narrativo	24
Ejercicios Prácticos	26
Soluciones	30
EVALUACIÓN	32

02 ANIMACIÓN

Introducción a la animación	36
Principios de la animación	46
Ejercicios prácticos	59
EVALUACIÓN	60

03 MOTION GRAPHIC

Introducción al motion graphic	64
Historia del motion graphics	66
Conceptos del motion graphics	68
Tipos de motion graphics	70
Componentes del motion graphics	72
La composición del motion graphics	77
Ejercicio práctico	80
EVALUACIÓN	82

04 PRODUCCIÓN

Idea	86
Storyboard	88
Style frames y design board	90
Formato	92
Flujo de trabajo	93
Herramientas	96
Finalización	98
Ejercicio práctico	101
EVALUACIÓN	102
Bibliografía	104

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img. 01 shorturl.at/hRS17	37	Img. 15 shorturl.at/DN058	53
Img. 02 shorturl.at/jtA38	38	Img. 16 shorturl.at/bdFR1	54
Img. 03 shorturl.at/osL05	39	Img. 17 shorturl.at/cfvw7	55
Img. 04 shorturl.at/zMST5	40	Img. 18 shorturl.at/IMS39	56
Img. 05 shorturl.at/aosuW	41	Img. 19 shorturl.at/lqrsH	57
Img. 06 shorturl.at/cdERZ	42	Img. 20 shorturl.at/IRYZO	58
Img. 07 shorturl.at/cGTW2	43	Img. 21 shorturl.at/kMQW5	64
Img. 08 shorturl.at/ckruY	44	Img. 22 shorturl.at/kBCDR	65
Img. 09 shorturl.at/ct068	47	Img. 23 shorturl.at/CMTY3	73
Img. 10 shorturl.at/dors1	48	Img. 24 shorturl.at/OQY39	74
Img. 11 shorturl.at/beZ69	49	Img. 25 shorturl.at/fCFHS	75
Img. 12 shorturl.at/iuV15	50	Img. 26 shorturl.at/zFGMS	76
Img. 13 shorturl.at/jDGOY	51	Img. 27 shorturl.at/eFIOU	77
Img. 14 shorturl.at/lwL38	52	Img. 28 shorturl.at/besvz	78
		Img. 29 shorturl.at/ijTU8	79
		Img. 30 shorturl.at/dhAL3	87
		Img. 31 shorturl.at/AMRWZ	89
		Img. 32 shorturl.at/fhmsw	90
		Img. 33 shorturl.at/ipqDR	91
		Img. 34 shorturl.at/eJNPW	93
		Img. 35 shorturl.at/biyTW	98
		Img. 36 shorturl.at/mtUW8	99

Hola!!!

Mucho gusto, me llamo **Floki**. Me presento porque me verás muy seguido conforme avances; con mi guía, espero ayudarte a terminar el libro y empieces tus proyectos en el extenso pero emocionante campo de los gráficos en movimiento.





Mi presencia no solo es ornamental, también sirvo de modelo para explicar conceptos y términos, aportaré de manera visual a que comprendas el texto y seré tu supervisor en el momento de realizar evaluaciones. Sin más antelación, demos el primer paso y desarrollemos nuevas habilidades para el futuro.



01

Comunicación y narrativa

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Uno de los aspectos más importantes de la vida en sociedad es la comunicación. Incluso en las sociedades animales existe la comunicación y es lo que permite, en gran medida, la subsistencia y la supervivencia. En el caso de la vida social humana, la comunicación es lo que nos permite crecer y desarrollar relaciones con nuestros semejantes, adquirir bienes y servicios, o mejorar nuestra calidad de vida.

La comunicación audiovisual, en específico, supone un espacio en que la vista y el oído se implican en la percepción de productos audiovisuales. Según Canet y Prósper (2011), el espacio audiovisual contiene elementos que muestran acciones o interacciones entre personajes, fondos y acontecimientos; sin embargo, además de ese espacio mostrado, también se sugiere siempre un espacio ausente. Por ende, para desarrollar un producto audiovisual, es igual de importante lo que se quiere mostrar que aquello que no. Es necesario ser lo suficientemente sutiles con el espectador y no darle todo "masticado", sino confiar en su imaginación y en su capacidad para unir las secuencias.

Según Austin Shaw (2020), al aplicar la comunicación audiovisual dentro del campo de los *motion graphics*, se intenta construir una comunicación en la que tiene mucho peso la transmisión de sentimientos al espectador.

Cembellín (2020), por su parte, afirma que:

Todo trabajo de *motion graphics* tendrá siempre un carácter publicitario, ya que estamos vendiendo, enseñando o explicando algo. Nuestro objetivo será el de propagar el mensaje. Pero este mensaje debe cuidar mucho su forma. Si el mensaje que comunicamos está arropado de forma que seamos capaces de transmitir sentimientos o emociones al espectador, la eficacia de este mensaje será mucho mayor (p.36).

Las emociones que el diseñador quiere transmitir con su obra son sumamente importantes para que el espectador sienta una relación personal, para que el *motion graphics* cale en su cabeza y no se pierda el mensaje que quiere transmitir.

Actualmente, la comunicación ha llegado a las masas a través de Internet. Se puede pensar en la red "como una combinación de biblioteca, galería, estudio de grabación, cine, cartelera, sistema de correo, galería de compras, tabla horaria, banco, aula, boletín de club y periódico" (Graham, 1999, p.33-34) que permite que todo el mundo esté conectado. En este contexto, la comunicación se transformó en uno de los elementos ejes de nuestro tiempo, mientras que el contar historias (*storytelling*) se ha vuelto una habilidad muy demandada.



STORYTELLING

La actividad de contar historias existe desde tiempos inmemoriales. Siempre nos atrapa una buena historia, ya sea que trate de dioses moldeando al mundo, héroes enfrentando monstruos, ejércitos, o marcas instándonos a comprar sus productos o servicios.

Coca-Cola, por ejemplo, no es solo agua con azúcar y colorante; durante muchos años la marca nos fue contando una historia, y por eso, *Coca-Cola* nos transmite con su *slogan*, que estamos “destapando la felicidad”. Lo mismo ocurre con Disney, que nos ha persuadido a considerarlo como “el lugar donde los sueños se vuelven realidad”.

A partir de estas referencias, entendemos el storytelling como “el arte de contar una historia, la creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato” (Cembellín, 2020, p.12).

Barzaq (2009) aseguró que la técnica de la narración es una herramienta educativa porque brinda lecciones morales, ideas positivas, estilos y modelos que entretienen y que dependen del comportamiento humano. Por eso, su experiencia se considera una fuente vital de conocimiento.

Sin embargo, una historia debe tener ciertas características para ser valiosa. Bausch (1994) las enumeró de la siguiente manera:

1. Las buenas historias ayudan a crear contextos en los que el lenguaje es útil y significativo.
2. Una buena historia puede establecer el sentimiento de conexión.
3. El uso de técnicas innovadoras de narración de cuentos en el aula puede aumentar el entusiasmo y reforzar la información didáctica presentada previamente. También es un método alternativo positivo e interactivo de enseñanza e intercambio de información.
4. Las historias pueden tener un poder vinculante y mejorar a las personas para comprender la totalidad de un universo, independientemente de su raza o color.
5. Usar los cuentos como técnica didáctica puede ser adecuado para los alumnos con inteligencia interpersonal, porque brindan un excelente escenario para la interacción entre los alumnos.
6. Se utiliza un lenguaje especial y todo tipo de convenciones lingüísticas para que la historia sea vívida y memorable.
7. Es útil inventar experiencias de aprendizaje de formas motivadoras y divertidas para los espectadores. Se puede utilizar la técnica del cuento para vincular el tiempo libre de los alumnos con el aprendizaje.
8. Las historias mejoran en los oyentes la imaginación del hemisferio derecho del cerebro y generan un equilibrio para los oyentes que utilizan ese lado del cerebro.

TÉCNICAS NARRATIVAS

En este marco, hay que tener en cuenta que los *motion graphics* son producidos y consumidos de forma digital. Según Portero (2007), la narración digital es la nueva tecnología que permite a las personas compartir sus historias e ideas a través de Internet. Se puede pensar a la narración digital como la extensión moderna del antiguo arte de contar historias, pero ahora entrelazada con imágenes y sonido digital.

Es importante saber que, para comenzar a escribir, el autor tiene que considerar una serie de procedimientos que ayudan a desarrollar de mejor manera el relato.

Las técnicas de narrativa son formas estructuradas que facilitan el proceso de crear historias; sin embargo, el autor no debe verse obligado a seguirlas de manera puntual, ya que en el proceso de escritura debe sentirse cómodo, con la libertad de expresar lo que su creatividad desee. En síntesis, las técnicas narrativas deben funcionar únicamente como un apoyo para que el autor pueda redactar.

Las técnicas narrativas ayudan a forma a la historia. Unir (2021) explica cuáles son estas técnicas.

El narrador

El autor necesita saber de antemano quién contará la historia que desea compartir, desde qué ángulo la contará y cómo lo hará. Esas elecciones están determinadas por el texto.

Podemos dividir la categoría de narrador en varios tipos:

Narrador protagonista: su punto de vista es puramente subjetivo, cuenta su propia historia y usa la primera persona al escribir.

Narrador omnisciente: es el narrador que conoce todas las especificaciones sobre los personajes y sus acciones. Escribe en tercera persona.

Narrador cuasi omnisciente: es un narrador que no se encuentra en la historia, pero la cuenta desde el punto de vista de uno de los personajes, sin saber lo que va a pasar. Escribe en tercera persona.

Narrador testigo: puede o no ser parte de la trama, pero sí lo es, será como personaje secundario. Narra los hechos en primera persona.

HISTORIAS

Para Unir (2021) otra de las tareas ineludibles es identificar los puntos principales de la historia. Inicialmente, el autor podría usar el diagrama tradicional de planteamiento, nudo y desenlace, pero después de eso, no hay más reglas. A medida que avanza la historia, pueden aparecer nuevos personajes y nuevas tramas que no estén planificadas.

En esta etapa, entonces, se deberán considerar: la trama principal, las posibles tramas secundarias, los finales predeterminados y los finales alternativos. Algunas opciones alternativas a la estructura tradicional, que pueden surgir dentro de esta planificación según Paez (2018), son:

Historias paralelas: el autor decide relatar las historias de varios personajes que suceden al mismo tiempo, pero de forma independiente. Pueden estar relacionadas o no, pero siempre tienen asuntos en común.

Vasos comunicantes: son diferentes historias que se complementan unas con otras.

Cajas chinas: una historia consta de varias historias vinculadas.

Iceberg: la historia narrada solo refleja una parte de aquello que realmente constituye la historia principal.

Dato escondido: el trabajo progresa sin que aparezca información importante en ningún momento.

LOS DIÁLOGOS

Paéz (2018) establece que, además de la trama, también hay que prestar atención a ciertos detalles como la estructura y la duración de la historia, cuántos capítulos tendrá, si habrá diálogo o no.

En el caso de elegir la inclusión de diálogos, se debe tener en cuenta qué tipo de diálogos se desea incluir. Unir (2021) explica que estos pueden ser:

Diálogos de estilo directo: se presentan las palabras literales pronunciadas por los personajes.

Diálogos de estilo indirecto: el narrador se encarga de resumir las palabras del personaje.

Monólogo interior: es el discurso que se produce únicamente en la mente del personaje. No lo pronuncia ni lo hace público.

Soliloquio: El personaje habla solo (es un recurso generalmente utilizado en textos teatrales).

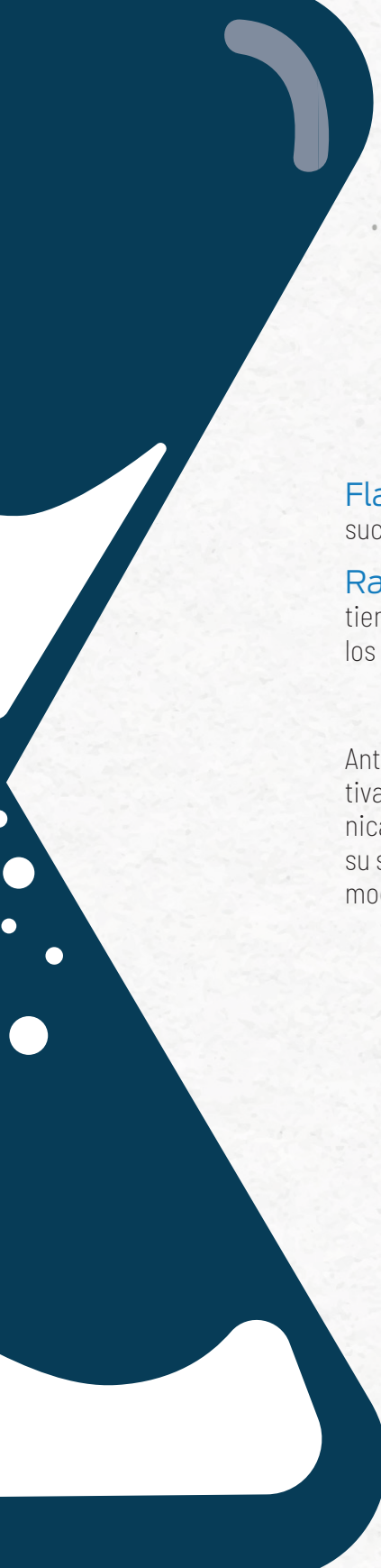
EL TIEMPO NARRATIVO

Se trata del tiempo que se necesita para comprender el texto. Está claro que el tiempo de una obra literaria es diferente del tiempo real. Unir (2021) expresa que la opción más común para las narraciones es el tiempo lineal, en el que un hecho sigue a otro, pero el autor puede modificar esa linealidad de diferentes formas:

Flashback: es la aparición repentina en una historia de un suceso que pertenece al pasado.

In medias res: el relato comienza en medio de la historia, a menudo en un momento crucial. Luego, el narrador puede avanzar o retroceder en el tiempo.

Trasloque: hay saltos continuos en el tiempo y no se sigue ningún orden.



Flashforward: el narrador cuenta un hecho que aún no ha sucedido, pero que sucederá en el futuro.

Racconto: la narración siempre salta al mismo punto en el tiempo pasado con la intención de que el lector conozca todos los detalles de ese momento.

Ante este panorama, el escritor deberá evaluar qué técnica narrativa se adapta mejor a la historia que quiere contar, ya que la técnica nunca debe afectar de forma negativa a la historia ni alterar su significado. Los autores deben mantenerse fieles a sus ideas y modelar el uso de estas fuentes.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Analiza los textos y luego responde a las preguntas en una hoja aparte.

Nota: No te preocupes si fallaste, luego de los ejercicios está la solución, pero te invitamos a repasar nuevamente el capítulo.

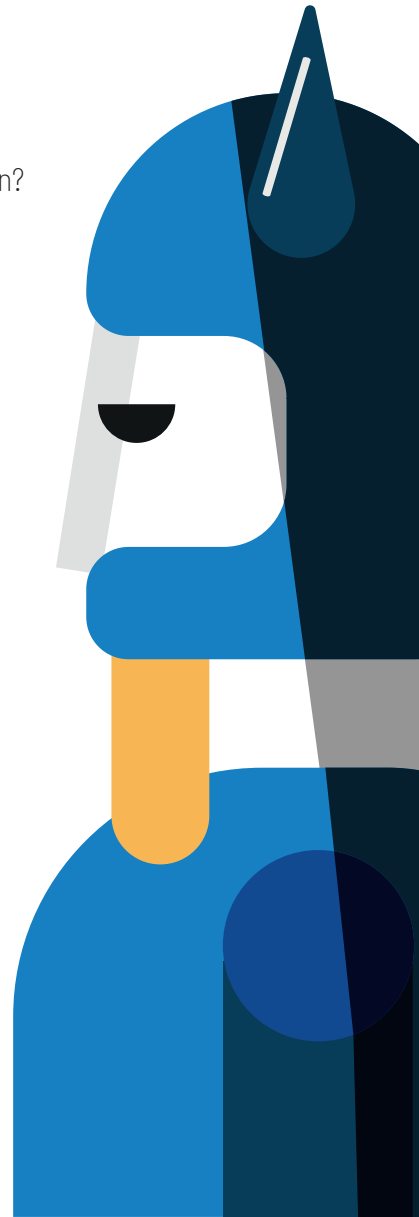
Texto 1

Era la primera vez que viajaba sola, pero no estaba asustada; por el contrario, me parecía una aventura agradable y excitante aquella profunda libertad en la noche. La sangre, después del viaje largo y cansado, me empezaba a circular en las piernas entumecidas y con una sonrisa de asombro miraba la gran Estación de Francia y los grupos que estaban aguardando el expreso y los que llegábamos con tres horas de retraso. El olor especial, el gran rumor de la gente, las luces siempre tristes, tenían para mí un gran encanto, ya que envolvía todas mis impresiones en la maravilla de haber llegado por fin a una ciudad grande, adorada en mis sueños por desconocida. Empecé a seguir -una gota entre lo corriente- el rumbo de la masa humana que, cargada de maletas, se volcaba en la salida. Mi equipaje era un maletín muy pesado -porque estaba casi lleno de libros- y lo llevaba yo misma con toda la fuerza de mi juventud y de mi ansiosa expectación.

Carmen Laforet, Nada.

Preguntas

1. ¿En qué persona y tiempo verbal está narrada la acción?
2. Describe el tipo de narrador.
3. ¿Es una narración lineal? ¿Por qué?



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Texto 2

Sentóse el licenciado Cabra y echó la bendición; comieron una comida eterna, sin principio ni fin; trajeron caldo en unas escudillas de madera, tan claro, que en comer una de ellas peligraba Narciso más que en la fuente. Noté con la ansia que los macilentos dedos se echaban a nado tras un garbanzo huérfano y solo que estaba en el suelo. Decía Cabra a cada sorbo: «Cierto que no hay tal cosa como la olla, digan lo que dijeren; todo lo demás es vicio y gula.» Acabando de decirlo, echóse su escudilla a pechos diciendo: «Todo esto es salud y otro tanto ingenio.» ¡Mal ingenio te acabe!, decía yo entre mí, cuando vi un mozo, medio espíritu y tan flaco, con un plato de carne en las manos, que parecía la había quitado de sí mismo. Venía un nabo aventurero a vueltas, y dijo el maestro: «¿Nabos hay? No hay para mí perdiz que se le iguale: coman, que me huelgo de verlos comer.» Repartió a cada uno tan poco carnero, que en lo que se les pegó a las uñas y se les quedó entre los dientes pienso que se consumió todo, dejando descomulgadas las tripas de participantes. Cabra los miraba y decía: «Coman, que mozos son, y me huelgo de ver sus buenas ganas.» Mire vuestra merced qué buen aliño para los que bostezaban de hambre.

Francisco de Quevedo, El buscón don Pablos

Preguntas

1. En el texto se utilizan dos personas verbales (1ª y 3ª). ¿Cuál es la del narrador?
2. En función de lo anterior, di cuál es el punto de vista narrativo.
3. En el texto se utilizan fundamentalmente tres tiempos verbales: presente, pretérito perfecto simple y pretérito imperfecto. Explica la función de cada uno de estos tiempos.
4. Otro aspecto es la presencia de diálogo y monólogo «silente» ¿En qué momentos?

SOLUCIONES

Texto I

El texto está narrado en primera persona del singular, y utiliza preferentemente el pretérito imperfecto de indicativo. El narrador es actor-protagonista (punto de vista interno). Se trata de una narración lineal, pues sigue un orden cronológico temporal lógico. El tiempo verbal con que comienza el tercer párrafo es el pretérito perfecto simple, para indicar una acción que sucede una sola vez.

Era la primera vez que viajaba sola, pero no estaba asustada; por el contrario, me parecía una aventura agradable y excitante aquella profunda libertad en la noche. La sangre, después del viaje largo y cansado, me empezaba a circular en las piernas entumecidas y con una sonrisa de asombro miraba la gran Estación de Francia y los grupos que estaban aguardando el expreso y los que llegábamos con tres horas de retraso.

El olor especial, el gran rumor de la gente, las luces siempre tristes, tenían para mí un gran encanto, ya que envolvía todas mis impresiones en la maravilla de haber llegado por fin a una ciudad grande, adorada en mis sueños por desconocida.

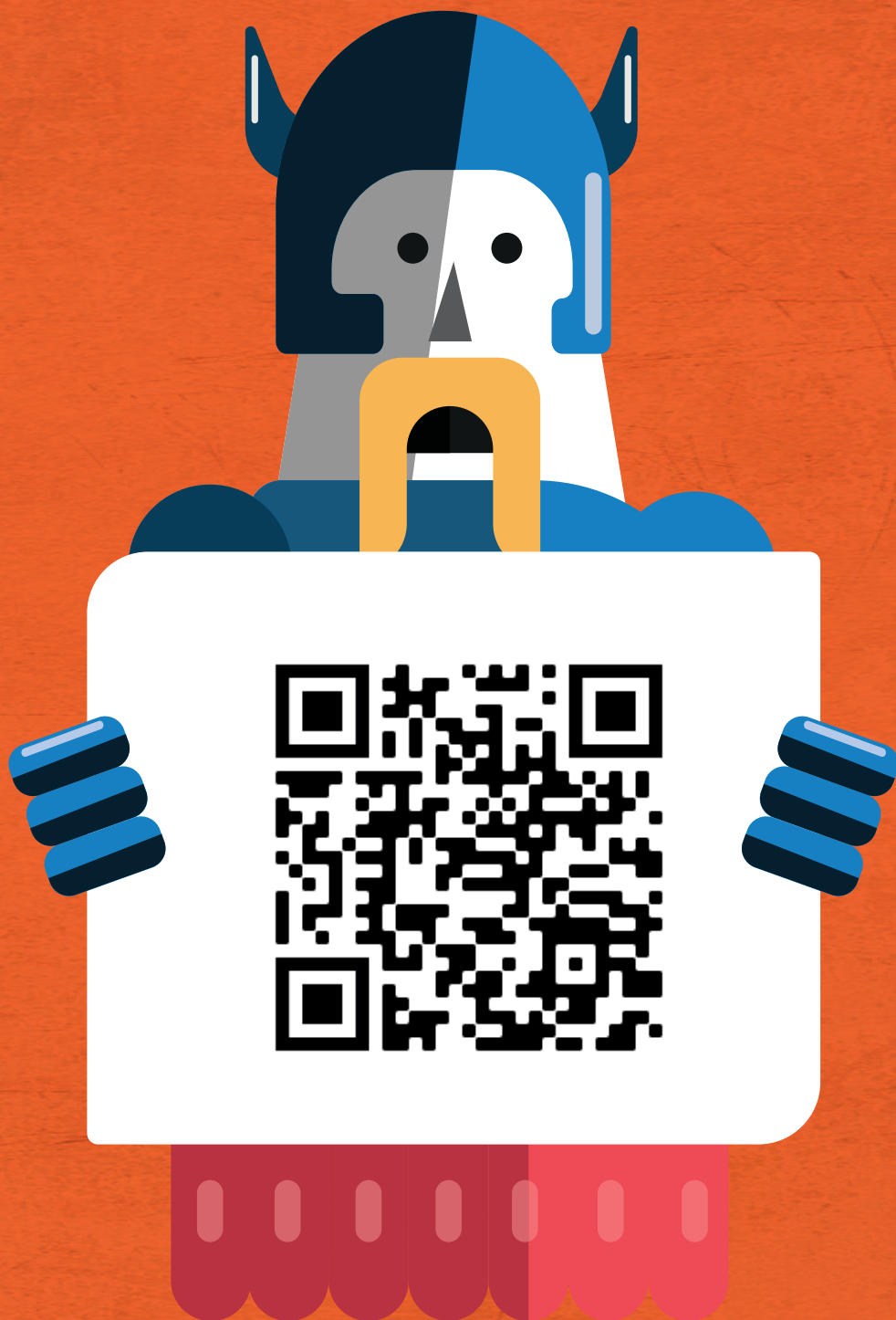
Empecé a seguir -una gota entre lo corriente- el rumbo de la masa humana que, cargada de maletas, se volcaba en la salida. Mi equipaje era un maletín muy pesado -porque estaba casi lleno de libros- y lo llevaba yo misma con toda la fuerza de mi juventud y de mi ansiosa expectación.

Texto 2

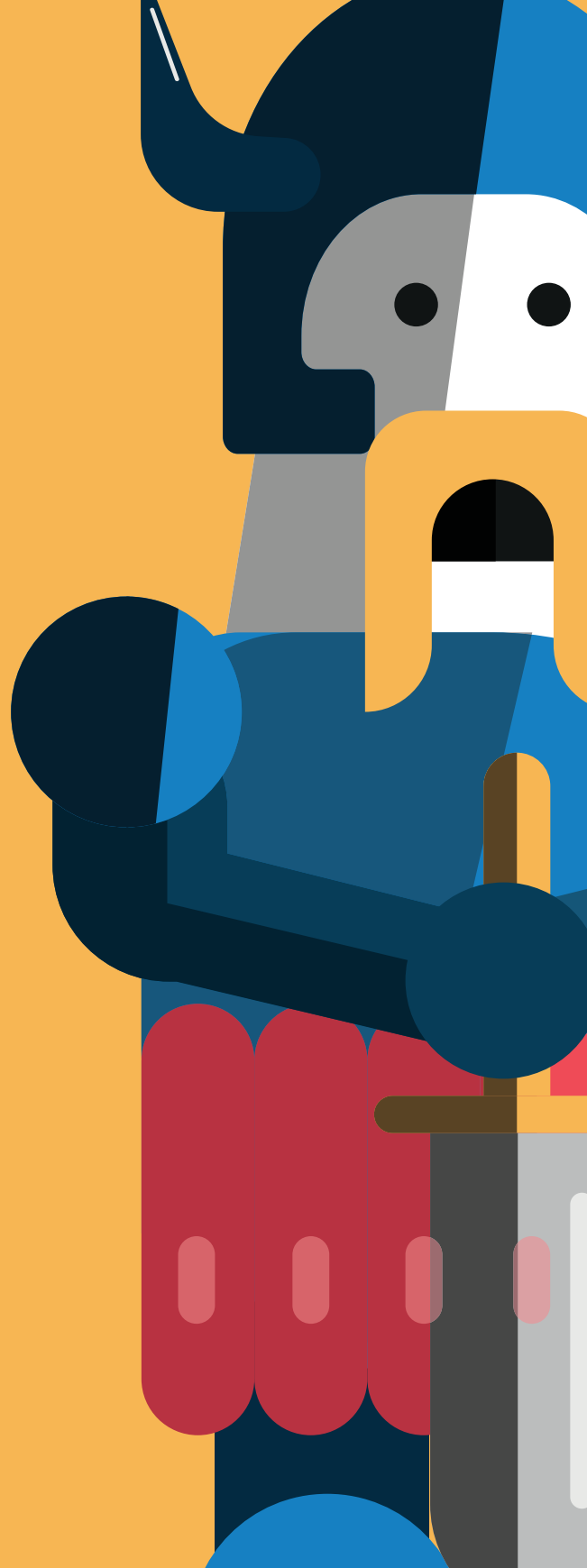
El narrador utiliza la 1ª persona narrativa: es, por tanto, un narrador protagonista que forma parte de la historia y explica lo que sucede en una comida escasa de viandas. Se usa el tiempo presente cuando hablan los personajes («¿Nabos hay? No hay para mí perdiz que se le iguale: coman, que me huelgo de verlos comer»). El pretérito perfecto simple se usa en la narración de acontecimientos que suceden una sola vez (Sentóse el licenciado Cabra y echó la bendición; comieron una comida eterna, sin principio ni fin; trajeron caldo en unas escudillas de madera). El pretérito imperfecto indica acciones más lentas (Mire vuestra merced qué buen aliño para los que bos- tezaban de hambre).

El diálogo y el monólogo “silente” lo encontramos en las reacciones mentales del narrador, que se lamenta silenciosamente del cinismo del licenciado Cabra cuando alaba los “apetitosos y abundantes” manjares que ofrece a sus pupilos.

Evaluación



02





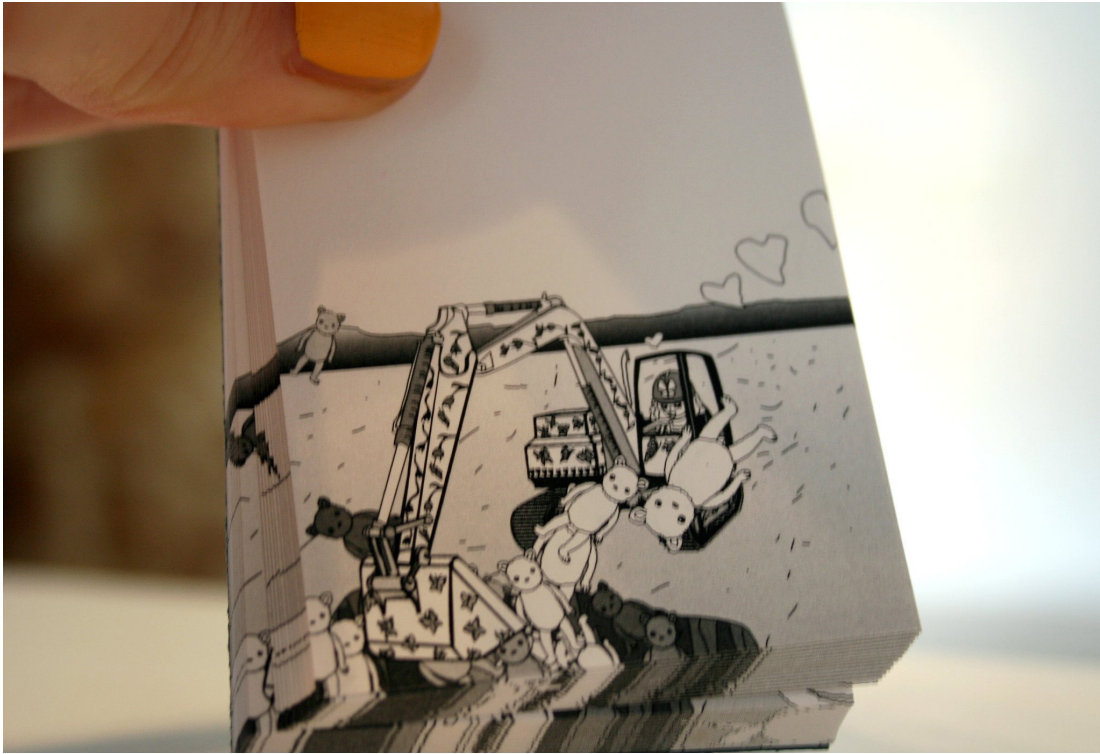
Animación

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

Sabemos que la animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que, al estar ordenadas consecutivamente, generan una sensación de movimiento creíble ante nuestros ojos, que se prestan al juego de la ilusión visual (Williams, 2012). Cuando hablamos de animación nos referimos, entonces, a la técnica de unir imágenes en una secuencia para generar la sensación de movimiento. Esta técnica, que data desde civilizaciones antiguas como la griega, la egipcia y el teatro de sombras, ha ido evolucionando con el tiempo hasta que surgió la posibilidad de recrear imágenes de una manera más simple con ayuda de las computadoras. Gracias a ello, la animación se ha desarrollado en varias ramas, tales como el cine o medios publicitarios, en las que busca ser representada actualmente.

Técnicas

En el siguiente apartado se mencionan las técnicas que ayudan a la evolución y al correcto desarrollo de una animación.

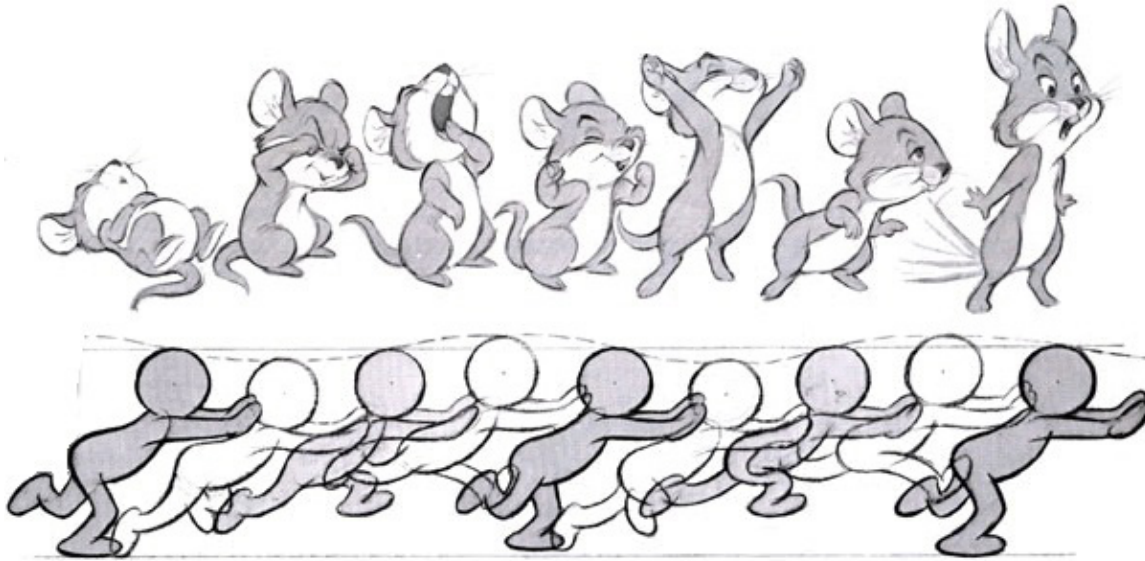


Img. 01

Flipbook (cine de dedo)

Es un sistema de animación que consiste en registrar (normalmente con una cámara de vídeo) el acto de pasar rápidamente, de forma manual, las páginas de un libro o cuaderno en las que se han dibujado o pintado, previamente, elementos que varían de forma gradual de una página a la siguiente.

El uso de esta técnica es habitual entre los jóvenes y se encuentran con facilidad en Internet ejemplos asombrosos: en algunos *flipbooks* la acción transcurre en más de un libro y se traslada entre ellos de algún modo ingenioso; algunos también incorporan fotografías, entre otros recursos.

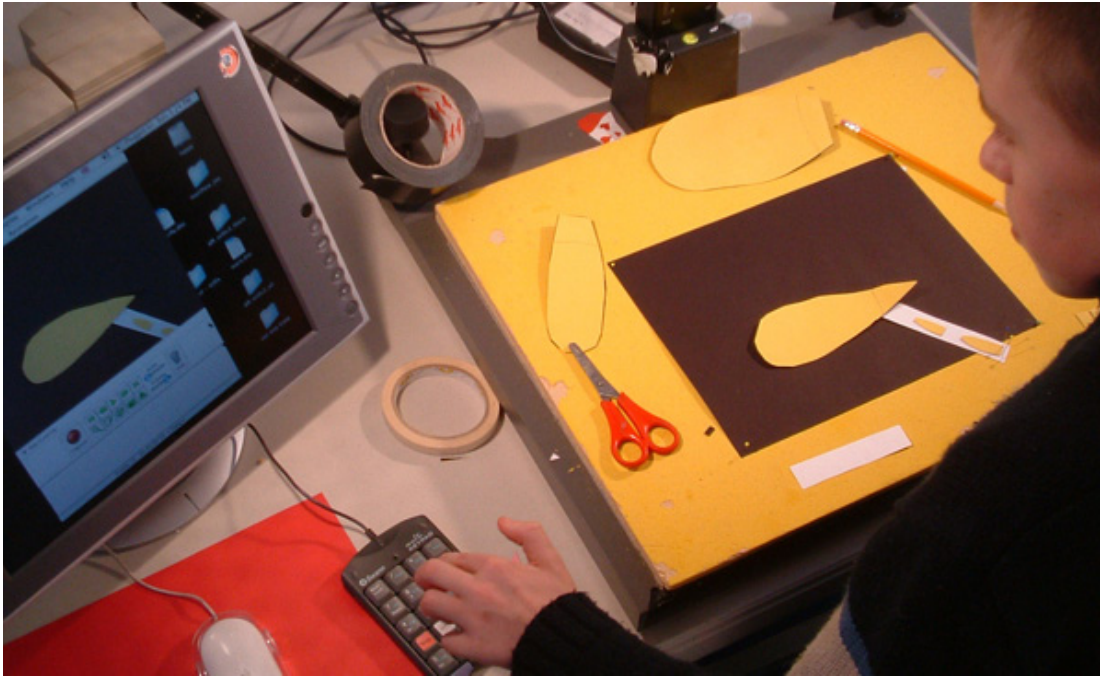


Img. 02

Animación tradicional (dibujos animados)

Esta popular denominación engloba a todas aquellas obras cinematográficas y audio- visuales cuyos elementos, dibujados o pintados, se componen con ayuda de transparencias. Este sistema permite trabajar separadamente el fondo y el resto de los elementos; y es el que inspirará, décadas más tarde, la filosofía de trabajo mediante capas, empleada por programas informáticos como *Photoshop*. Además, fue el método utilizado en las películas más representativas y clásicas de *Disney*.

En la actualidad, esta técnica suele combinarse con otras herramientas digitales, incorporando las prestaciones y posibilidades que proporcionan las nuevas tecnologías.



Img. 03

Cutout animation (animación de recortables)

Es el nombre que recibe la animación creada a partir de figuras recortadas, normalmente de papel o de cartón. Esta técnica fue empleada con sobresalientes resultados por Lotte Reiniger en producciones como *Die abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), obra cumbre tanto dentro de su aplaudido cine de siluetas como en la historia del cine en general.



Img. 04

Stop Motion

Esta técnica consiste en crear y capturar, fotograma a fotograma, el movimiento simulado y progresivo de modelos, figuras rígidas o maleables, que pueden estar construidas de diversos materiales. Algunos ejemplos destacados de *Stop Motion* son: *King Kong* (1933) y *The nightmare before Christmas* (1993).

Particularmente, a la animación de modelos realizados con plastilina, arcilla, pasta de modelar u otros materiales similares se la denomina *Claymation*.



Img. 05

Pixilación

Se trata de una técnica similar al *Stop Motion* que consiste en animar objetos reales de la vida cotidiana o en simular que los personajes, interpretados por personas reales, están “animados”. Este efecto se logra registrando sus movimientos con la cámara de manera entrecortada.

Mediante la pixilación pueden conseguirse efectos de movimiento asombrosos, a menudo con tono humorístico, debido a la falta de naturalidad que se obtiene cuando lo que se “anima” son personas.

Dos ejemplos clásicos en los que este procedimiento se empleó con maestría son: *El hotel eléctrico* (1908) y *Neighbours* (1952). En la actualidad, el uso de esta técnica es frecuente en la creación audiovisual publicitaria y musical.



Img. 06

Rotoscopia

Es un método desarrollado por Max Fleischer que consiste en dibujar o pintar, de forma manual o con ayuda de *software* informático, sobre imágenes previamente registradas, que son utilizadas únicamente como referencia. Normalmente se emplea para conseguir, con cierta facilidad, animaciones de gran realismo.

Algunas películas que hacen uso de la rotoscopia son: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) o *The Lord of the Rings* (1978).



Img. 07

Animación digital (2D/3D)

En esta categoría se incluyen todas aquellas producciones cinematográficas y audiovisuales que generan la animación de personajes y elementos a través de software informático, independientemente de que se trate de 2D o 3D.

Entre las herramientas informáticas más utilizadas a nivel profesional, se encuentran las siguientes: *Flash*, *Maya*, *Lightwave*, *Softimage* o *3D Studio Max*. Algunos ejemplos de animación digital son: la película *Toy Story* (1995) o la serie *The World of Stainboy* (2000).



Img. 08

Cine sin cámara

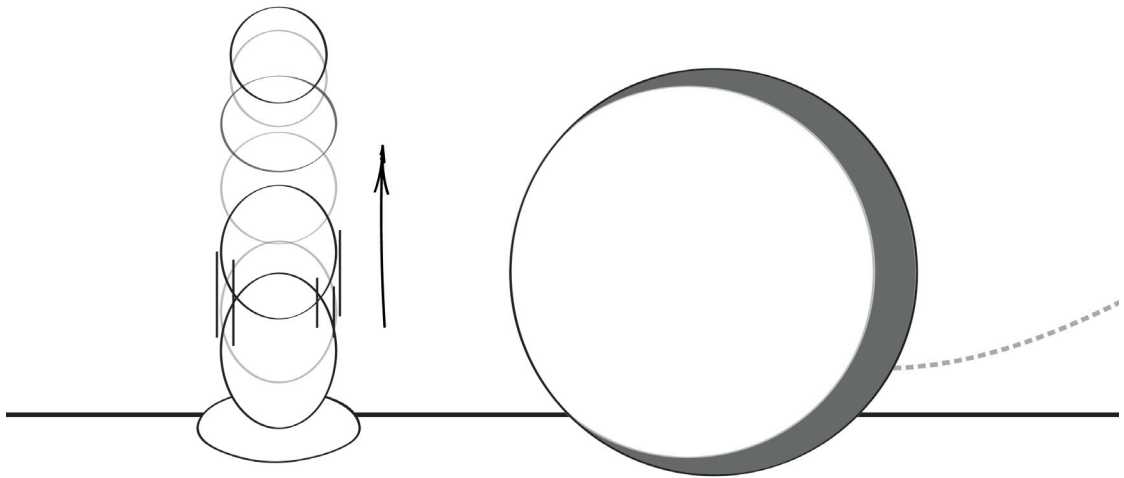
Pertencen a esta categoría aquellas obras, generalmente de animación, que se enmarcan dentro del llamado cine experimental y que son realizadas sin la intervención de ningún dispositivo de captación de imágenes (cámara de cine, video o fotografía, escáner, etc.). El proceso de trabajo consiste, por tanto, en intervenir directamente sobre la superficie de la película, ya sea dibujando, pintando, rayando o pegando elementos.

Esta técnica peculiar, en la que la película se convierte en soporte pictórico, fue practicada en incontables ocasiones por artistas de la talla de Norman McLaren —*Boogie-Doodle* en 1948— o, ya al margen de la animación, por Stan Brakhage, en muchas de las obras en las que explora su particular concepción de la visión hipnagógica (Antúnez del Cerro y Castro, 1989).

PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Los doce principios de la animación son desarrollados por los animadores Frank Thomas y Ollie Johnston, que trabajaban para Disney, en su libro *La ilusión de la vida*.

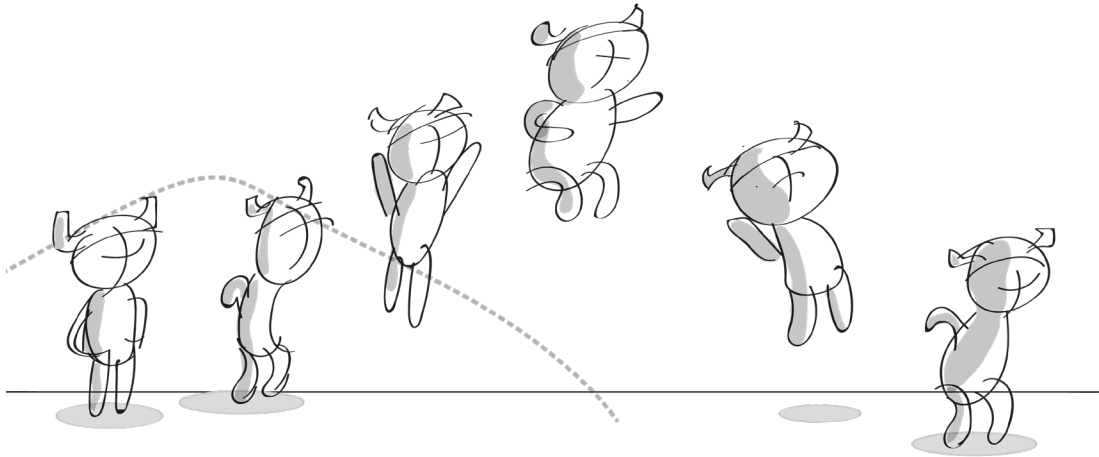
El propósito de presentar estos principios fue brindar algunas pautas para la creación de animaciones más realistas, que sean más consistentes con las leyes básicas de la física.



Img. 09

Estirar y encoger

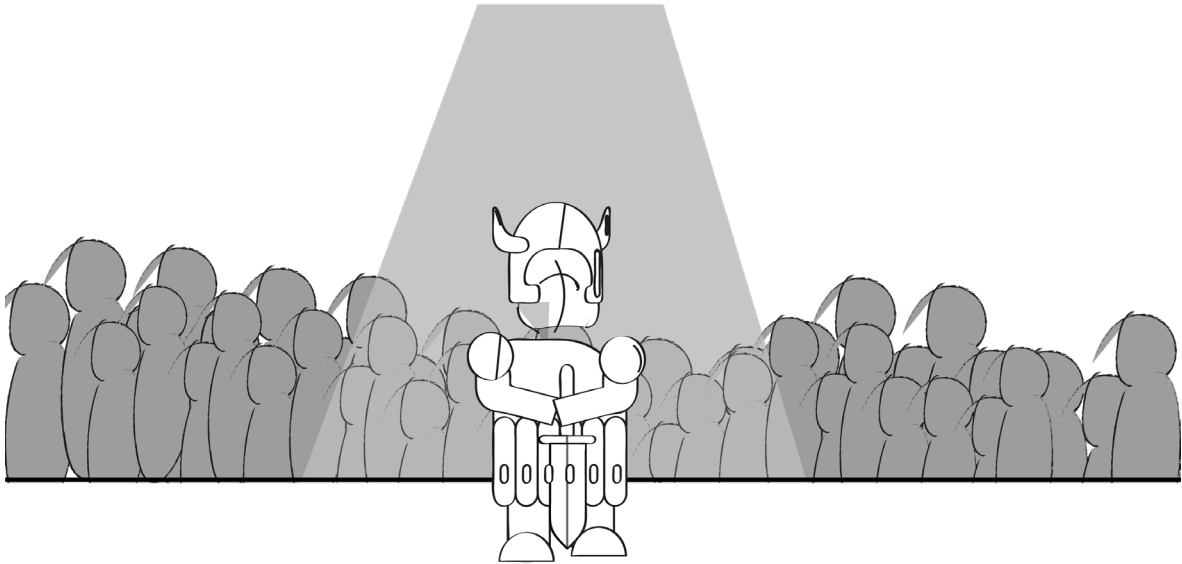
Se refiere a la distorsión de una forma o volumen para crear una sensación de pesadez y flexibilidad. Un ejemplo clásico de visualización de este principio es una pelota que rebota: podemos ver que la pelota se estira mientras se mueve y se contrae cuando toca el suelo.



Img. 10

Anticipación

Es la acción previa que prepara al espectador para comprender la acción principal. Es decir, se trata de hacer que el espectador se anticipe a la acción principal antes de que suceda. Un ejemplo clásico es la postura de espera del lanzador, con el pie levantado y la pelota en el guante, justo antes de hacer el tiro.



Img. 11

Puesta en escena

Tiene su base en el teatro y se vincula con una comunicación efectiva con la audiencia. La producción de la escena siempre sirve al desarrollo de la historia: se debe prestar atención a lo que el público necesita ver para alcanzar el sentimiento deseado. Además, la personalidad de los personajes debe ser reconocida.

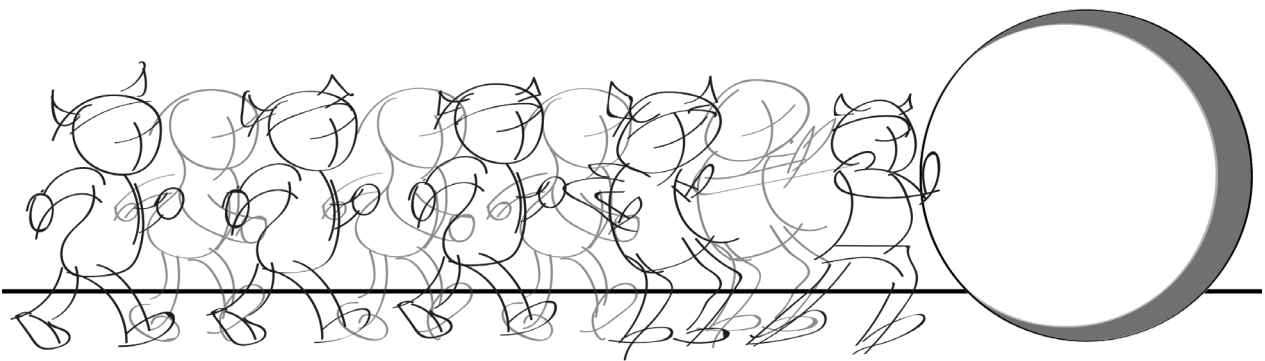
Animación directa y pose a pose

Animación directa

El animador recibe una breve descripción de los elementos que debe contener su secuencia y luego trabaja en sus dibujos uno por uno hasta terminar. No hay planificación de actitudes y acciones en los dibujos, sino una constante improvisación.

Pose a pose

Se basa en la programación secuencial. Se presentan todas las actividades clave y las actitudes requeridas antes de comenzar. Este era, en general, el proceso de producción en la animación tradicional, cuando se creaban todos los dibujos que hoy reconocemos.



Img. 12

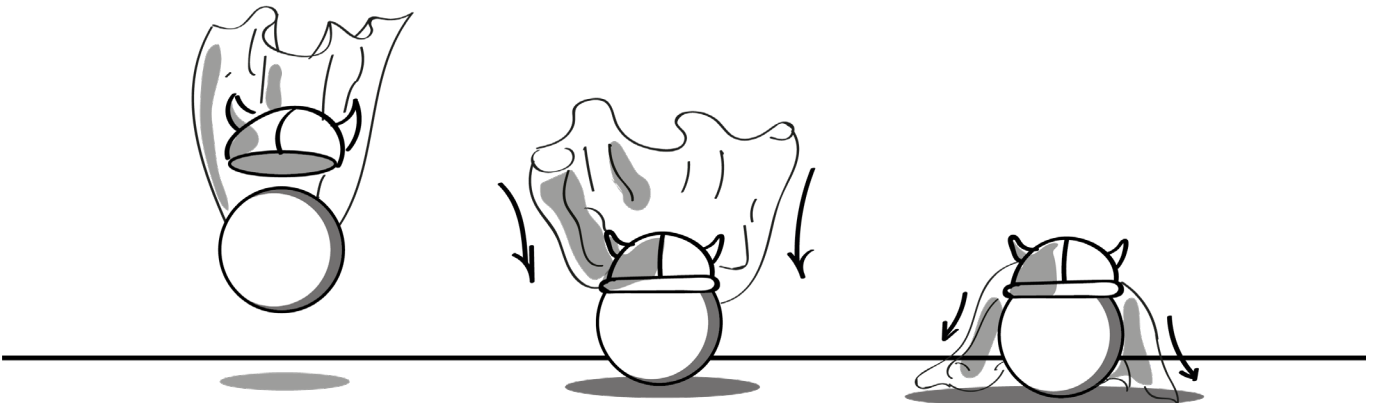
Acciones complementarias y superpuestas

Acción complementaria

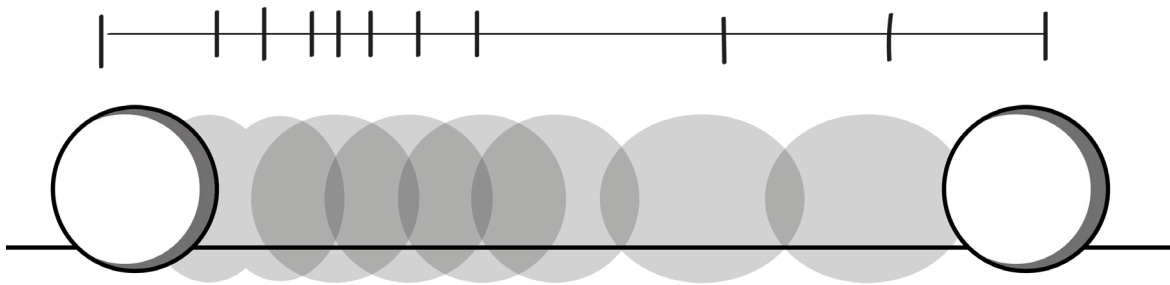
Las partes adicionales de un cuerpo se siguen unas a otras; incluso cuando la primera parte se detiene por completo, otras partes siguen en movimiento debido a la inercia, reaccionando directamente a la velocidad y la masa, entre otros factores (por ejemplo: bata, falda, cabello largo, etc.).

Acción superpuesta

Se refiere a un retraso en el movimiento entre diferentes partes del cuerpo (o incluso en relación con objetos externos). Tomando como ejemplo un ciclo de marcha, avanzará el brazo, luego el antebrazo y luego la mano. Si la mano sostiene una bolsa, este será el último objeto en avanzar.



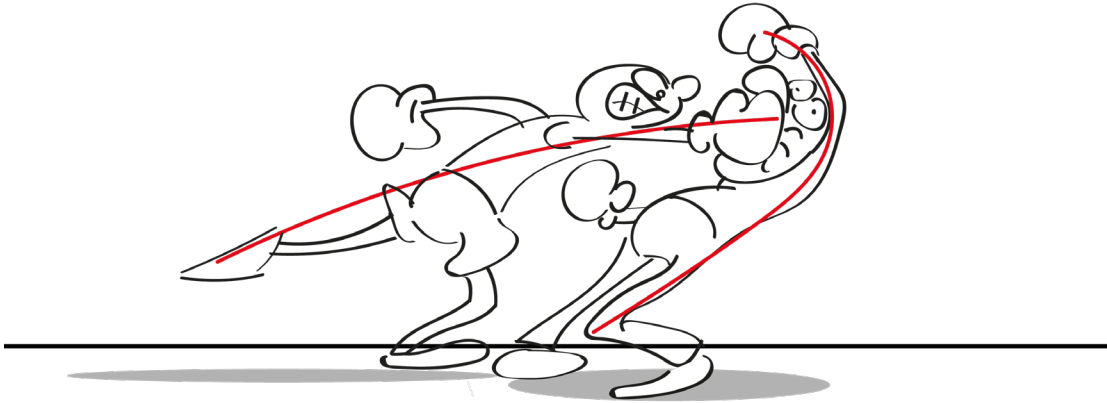
Img. 13



Img. 14

Acelerar y desacelerar

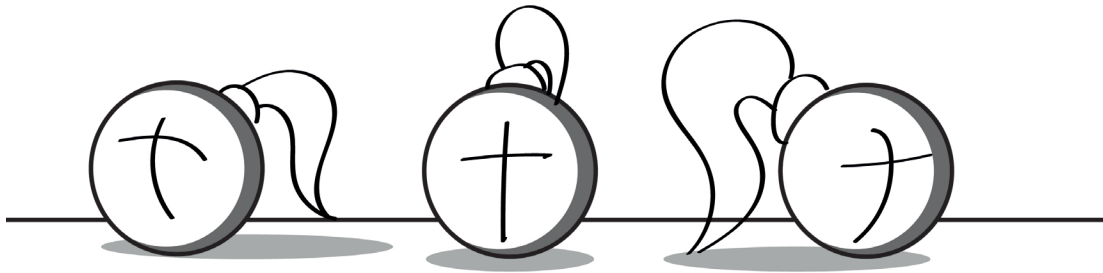
Esta es una técnica que controla qué tan rápido o lento se mueven los personajes de una pose clave a otra. La velocidad depende de la distribución y la concentración de las muestras a lo largo del tiempo. En general, cuantos menos dibujos hay, más rápido será el movimiento; si, de lo contrario, hay más dibujos, será más lenta la misma operación.



Img. 15

Arcos

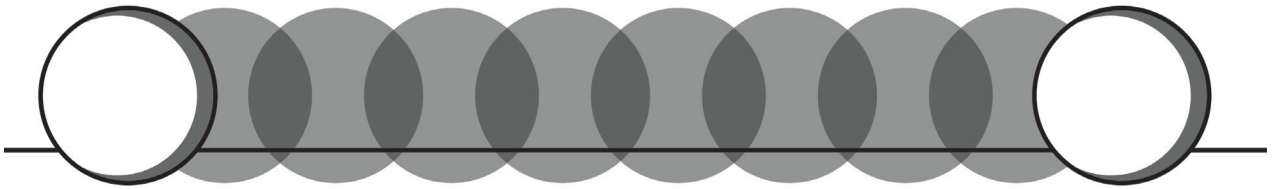
Casi todo lo que se conoce se mueve en un arco. Descubrir y comprender este principio ha hecho que la animación sea más realista. Al comienzo, cuando no se conocía este concepto, la animación parecía rígida y carecía de sutileza



Img. 16

Acción secundaria

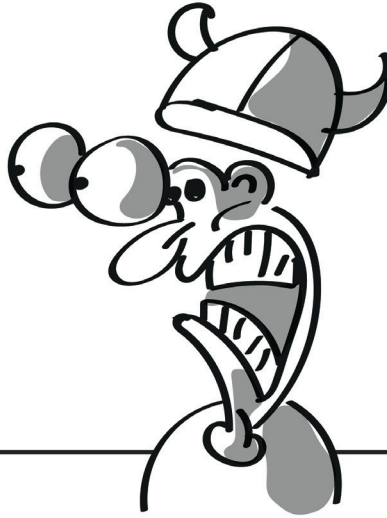
Se refiere a una subactividad o una actividad de seguimiento que respalda la actividad principal. La segunda acción ayudará a enfocar las acciones de los personajes, dando vida a la escena. Pueden ser animaciones corporales o faciales, lo importante es que no compitan y no distraigan la atención de la acción principal.



Img. 17

Timing

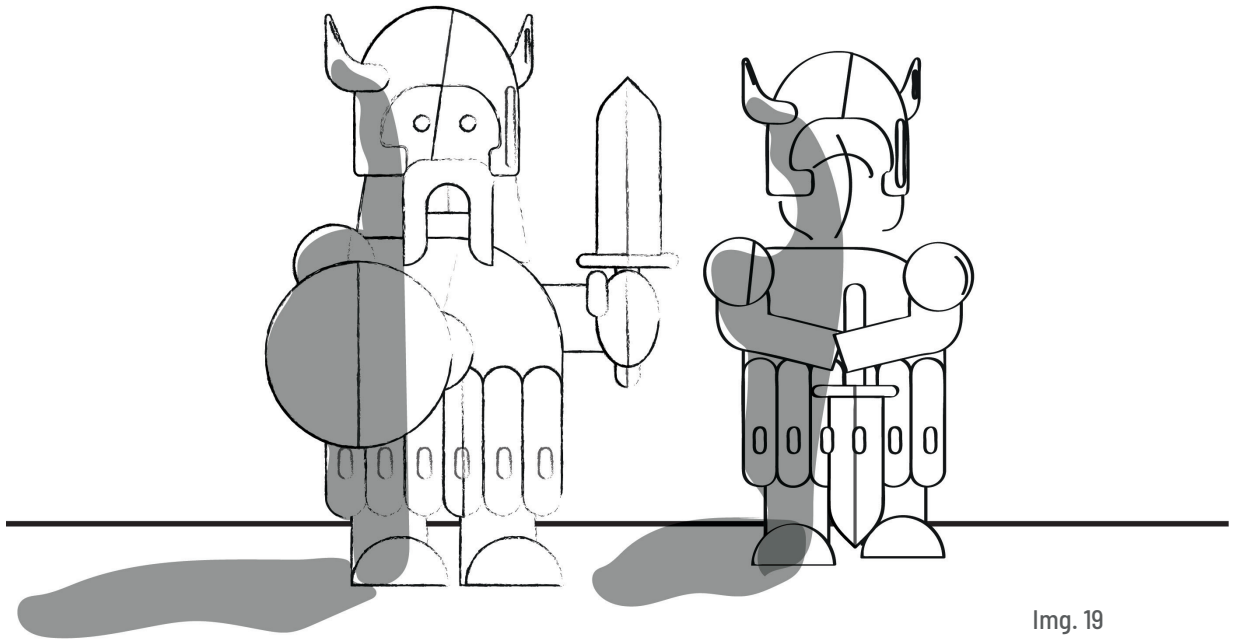
Se refiere a la relación entre el número de dibujos y el tiempo que tomará la acción. El tiempo determina la importancia de una secuencia porque cada fotograma intermedio puede cambiar la percepción. Si tomamos como ejemplo una bola que se deja caer a la misma distancia, si su vida útil es de 4 fotogramas, será percibida como una bola de boliche; en cambio, si se cae a través de 12 marcos, parecerá que está hecha de poliestireno.



Img. 18

Exageración

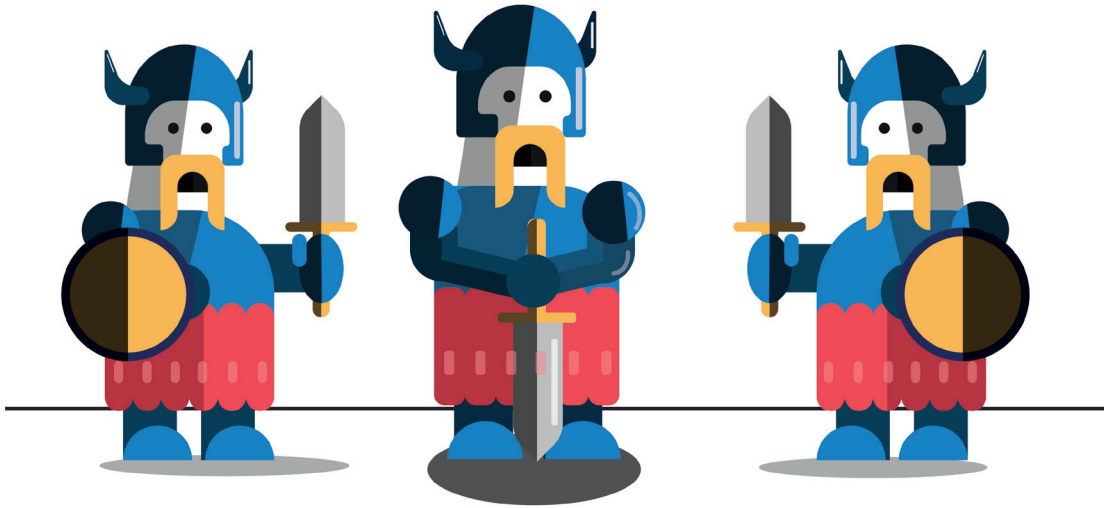
Se refiere a distorsionar personajes en ciertas poses o acciones. A menudo se usa para combatir la simplicidad y la monotonía de un movimiento, mostrando algo más atractivo, divertido e incluso, a veces, ofensivo. En la mayoría de los casos, la exageración reduce el nivel de realismo en la animación.



Img. 19

Dibujo sólido

Se aplica generalmente a la animación tradicional y se refiere a la habilidad de dibujo que deben desarrollar la mayoría de los animadores. Tiene que ver con presentar formas que den la ilusión de volumen y peso en una pantalla plana. Para ello, es necesario aplicar conceptos básicos como perspectiva, volumen, peso, equilibrio, luz, etc.



Img. 20

Atractivo

Se refiere a diseños atractivos y simples que a las personas, en general, les gusta ver. Es lo que el público recordará al final de la obra. Se trata de cosas atractivas (ya sean formas, personajes, expresiones, movimientos o escenas). Se suelen recordar, por ejemplo, personajes que parecen reales e interesantes, que logran ser amados, que tienen carisma de carácter.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Realiza los siguientes ejercicios de animación.

(Te recomendamos realizarlos en sketchbook)



1. Una pelota rebotando en su lugar.

Ejemplo



2. La pelota rebotando a través de la pantalla.

Ejemplo



3. Un ladrillo cae de una repisa al suelo.

Ejemplo



4. Un personaje gira su cabeza.

Ejemplo



5. El mismo personaje gira su cabeza, pero con anticipación.

Ejemplo



6. Parpadeando.

Ejemplo



7. Pensando.

Ejemplo



8. Un saco de harina "saludando".

Ejemplo



9. Saco de harina saltando.

Ejemplo



10. Caída del saco de harina

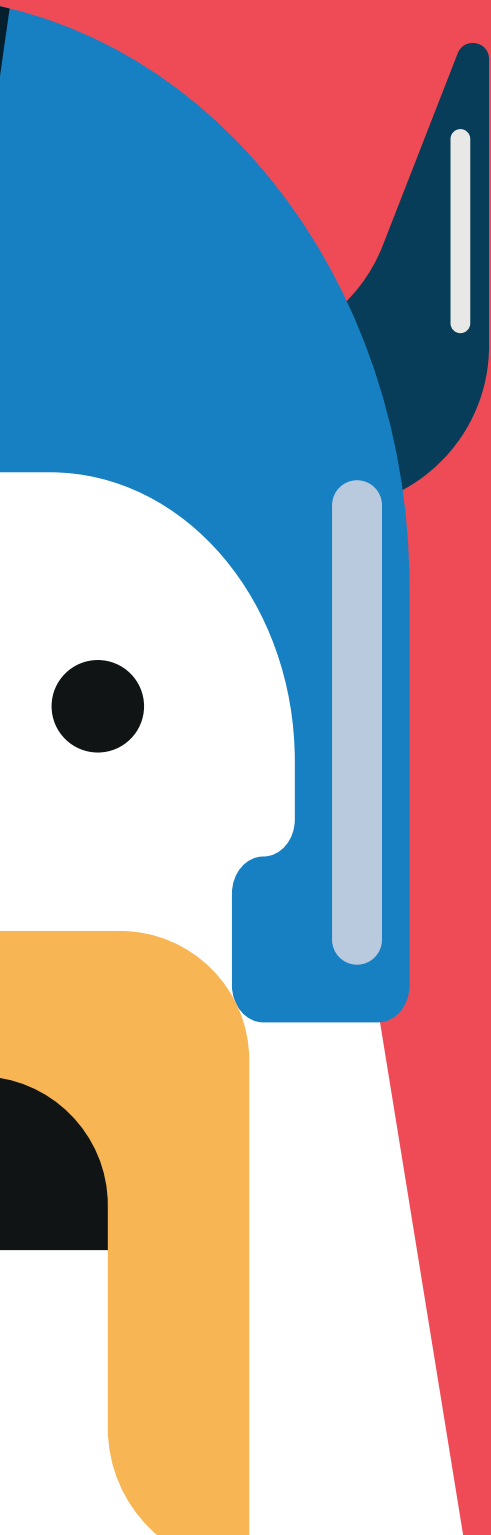
Ejemplo

Evaluación



03



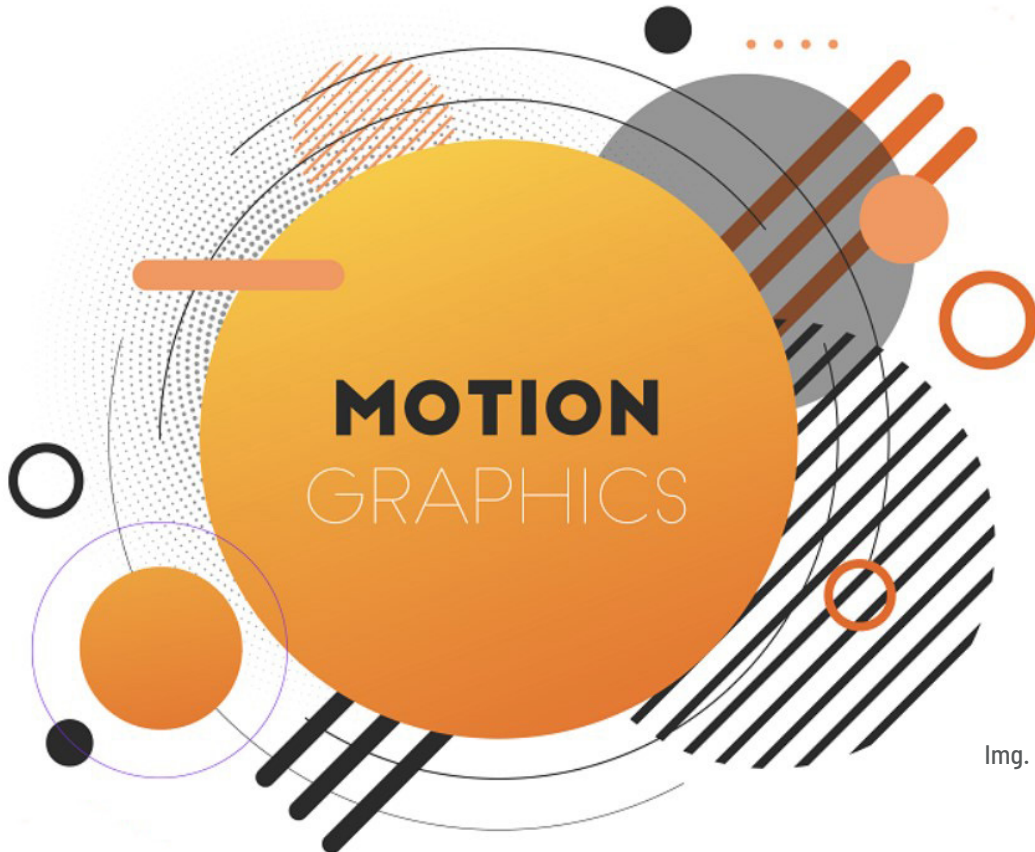


Motion
graphic

INTRODUCCIÓN AL MOTION GRAPHIC

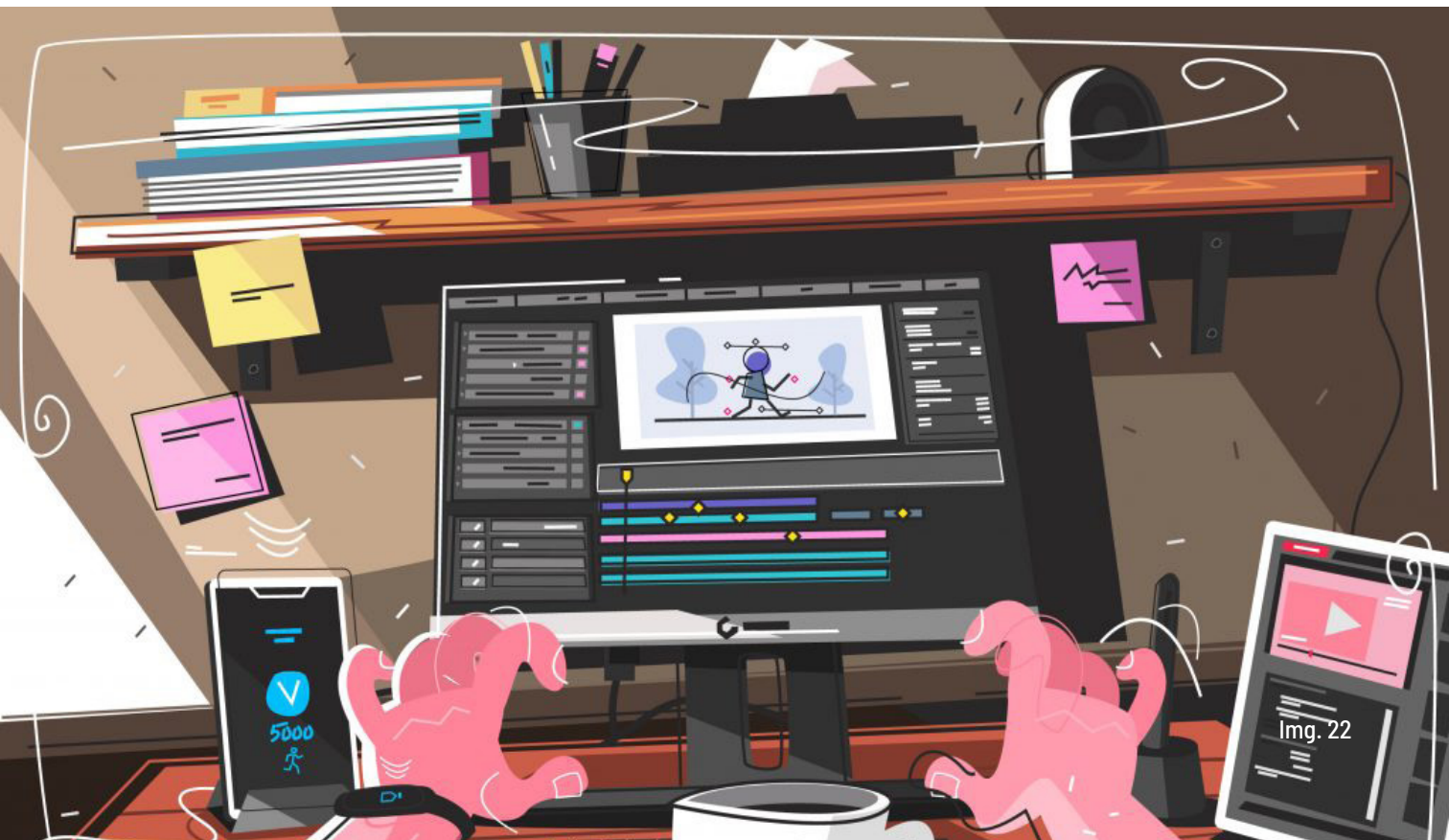
¿Qué es?

Crock (2017) plantea que la técnica de Motion Graphics se basa en el uso de varios elementos gráficos, tales como vectores, tipografías, imágenes, etc., a los que se agregan videos, sonidos y animaciones para crear una sensación de movimiento en el usuario.



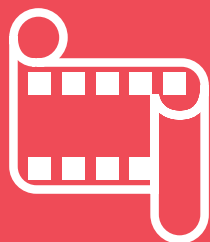
¿Qué se requiere para crear proyectos de Motion Graphics?

Para trabajar en el ámbito de la animación, específicamente en los *motion graphics*, se requiere una base de conocimientos en lenguaje y narrativa audiovisual, acompañada de la capacidad de uso tecnológico en el área del diseño gráfico. (Cembellín, 2020).



HISTORIA DEL MOTION GRAPHICS

Según Valdivieso (2016) en su artículo Qué es motion graphic, para la revista Con A de Animación, narra la creación y evolución de los gráficos en movimiento.



Años 50`s a los 90`s

Las raíces modernas del diseño de movimiento se remontan a artistas como Saul Bass, quien, a partir de la década del 50, tradujo sus diseños de carteles en secuencias de títulos de películas. Otros artistas como Pablo Ferro y Maurice Binder también sentaron las bases con un trabajo similar en las secuencias de títulos, mientras que algunos cineastas experimentales, como Oskar Fischinger, Len Lye y Norman McLaren empujaron los límites de lo que se convertiría en diseño de movimiento.



Los 2000

En la última década, el diseño de movimiento se ha expandido más allá de las pantallas de televisión y cine, que habían sido las plataformas dominantes para su uso.



Años 2010 a 2020

Los diseñadores de movimiento adquirieron un lugar crucial en la primera revolución móvil dado que, en la actualidad, las pantallas parecen no estar nunca más allá de nuestros bolsillos. Las plataformas de redes sociales, por ejemplo, necesitan una amplia variedad de proyectos de diseño de movimiento, desde GIF animados hasta contenido móvil compatible con feeds. La combinación de arte y diseño es un aspecto que hace que el diseño de movimiento sea atractivo tanto para los creadores de medios como para la audiencia.



Actualidad

Aunque el “paquete de programas de transmisión de gráficos en movimiento” tradicional todavía existe, es difícil ver, en el futuro, una aplicación generalizada de ese paquete más allá de la programación específica, como deportes, noticias y contenido de estilo documental.

CONCEPTOS DEL MOTION GRAPHICS

Shaw (2020), recopila los siguientes conceptos a tener en cuenta al momento de crear un motion graphic.

Movimiento de planificación

Una imagen fija representa el espacio, la profundidad y un punto focal. Un solo cuadro puede representar un momento en el tiempo para un proyecto de diseño de movimiento y, al mismo tiempo, ilustra el estilo visual. Independientemente del estilo de una imagen gráfica, se requiere una composición sólida para generar interés en el espectador.

Las composiciones efectivas se crean más fácilmente en forma gráfica, y luego se pueden traducir en movimiento. Al comenzar con un solo cuadro, un diseñador puede imaginar y planificar la animación.

Composiciones variadas

El diseño de movimiento efectivo requiere composiciones sólidas que varían a lo largo de las líneas de tiempo. Estas composiciones cambiantes permiten subir y bajar la tensión, incluyendo sorpresas inesperadas y una comunicación impactante. Un diseñador de movimiento debe aprender a cambiar la composición con intención. Para ser efectivo en el movimiento, primero se debe ser efectivo en la composición. Este precepto es uno de los principios primarios que vincula el movimiento con los gráficos.

Animación

El diseño de movimiento es una forma de animación. Sin embargo, la animación tradicional tiende a centrarse en el desarrollo de personajes y la narrativa literaria, mientras que el diseño de movimiento se centra en la dirección de arte y utiliza una amplia gama de activos de diseño. Además, la animación tradicional suele tener un formato largo, mientras que el diseño de movimiento es relativamente corto. A pesar de estas diferencias, los animadores y los diseñadores de movimiento trabajan codo a codo en muchos estudios de producción orientados al diseño. El diseño de movimiento es la ocupación ideal de aquellos animadores que quieren desarrollarse en un entorno de ritmo rápido y en una variedad de proyectos.

Arte secuencial

Como creadores de cómics, novelas gráficas y guiones gráficos dibujados a mano, los artistas secuenciales piensan en las imágenes que cambian con el tiempo; es decir, entienden la narración y los cambios cinematográficos que hacen que una narrativa visual sea interesante.

Jerarquía de importancia visual

El control efectivo de los puntos focales visuales se logra mediante la disposición intencional de los elementos en una composición. El espacio, el color, el valor, la escala, la profundidad, la forma, la línea y la textura contribuyen a la composición de la imagen.

Espacio positivo y espacio negativo

La relación entre el espacio positivo y el espacio negativo está en la esencia de la composición. Cuando una imagen contiene demasiados elementos, puede sentirse sobrecargada y parecer plana. Cuando todos los elementos visuales de un cuadro piden atención a gritos, el espectador no sabrá dónde mirar. El espacio negativo le da al ojo espacio para respirar; por lo tanto, juega un papel tan importante como el espacio positivo.

TIPOS DE MOTION GRAPHICS

Stop Motion

Es una animación realizada cuadro por cuadro, utilizando objetos físicos que se mueven entre esos cuadros (Sánchez, 2014).

Tipografía cinética

Proveniente del término *Kinetic Typography*, se trata de una técnica de animación que utiliza texto en movimiento para establecer el tono, captar la atención del espectador y mantenerlo entretenido (Sánchez, 2014).

Gráficos cinéticos

Al igual que la tipografía cinética, es una técnica que utiliza una secuencia de gráficos (normalmente sincronizados con el sonido) para representar un mensaje (Sánchez, 2014).

Los motion graphics pueden adaptarse según diversos objetivos Sánchez (2014) explica su implementación en distintos ámbitos a partir de la siguiente clasificación:

Motion graphics corporativos

Generalmente son utilizados en publicidad o en comercios para dar a conocer un producto o servicio de una manera clara y llamativa.

Aunque no es una técnica nueva, cada vez va adquiriendo mayor fuerza en el campo publicitario, y es preferida usualmente por empresas e instituciones, pues ofrece diversos beneficios tanto económicos como creativos (Sánchez, 2014).

Motion graphics educativo-explicativos

Se utilizan frecuentemente en el ámbito educativo porque pueden explicar cualquier tipo de concepto, dato, idea, teoría o historia, y hacerlo de una forma clara, sencilla y directa. Pueden incluir infografías y texto (Sánchez, 2014).

En cualquiera de estos casos, el *motion graphic* se adapta para que los profesionales generen una relación con el usuario y sean capaces de atacar sus emociones. “La técnica aplicada debe tener sentido lógico de acuerdo al contexto, por lo que es importante utilizar herramientas de seguimiento como el *storyboard* y el guion técnico” (Cevallos, 2016, p.12).

COMPONENTES DEL MOTION GRAPHICS

En este apartado nos centraremos en explicar los componentes y características que forman parte del grafismo en movimiento, entendiendo que los elementos gráficos que se presentan en la pantalla deben contar con ciertos rasgos que permitan generar un vínculo emocional con el espectador, para que el mensaje que se quiere comunicar sea escuchado, comprendido y recordado.

Desde la perspectiva de los diseñadores de *motion graphics*, los componentes de los gráficos en movimiento son sus materiales de construcción. Como decía Jhon Alarcon, docente de la Universidad del Azuay de la cátedra Principios para el Desarrollo de Proyectos Editoriales, “hay que conocer las reglas para luego romperlas”. En ese sentido, los componentes son parte de las instrucciones de montaje que se adaptarán a la visión y la creatividad del diseñador. Según Crock (2017) en su libro *Fundamentos del Motion Graphic*, explica los siguientes componentes del grafismo en movimiento:



Img. 23

Tiempo

La velocidad con la que algo se mueve nos dice mucho sobre un objeto o un personaje: nos habla de su peso, su fuerza, su estado mental e incluso de sus intenciones. El uso adecuado del tiempo es esencial para transmitir un mensaje (Crock y Beare, 2017).

Un punto en común en este tipo de animaciones es el movimiento y la velocidad, ya que las cosas se mueven continuamente y con bastante rapidez. Por eso, es necesario tener un sentido especial del ritmo. Ningún objeto o personaje puede quedarse quieto por mucho tiempo, solo lo suficiente como para capturar la idea que ofrece.

En este sentido, los *motion graphics* tienen una forma especial de movimiento, que es importante para determinar el nivel de perfección de la obra de arte. Se trate de comerciales, películas o televisión, los gráficos en movimiento pueden ser muy simples, con composiciones muy esquemáticas, pero otras veces pueden contar con imágenes más detalladas. En general, el nivel de perfección depende en gran medida de la técnica de ejecución.



Img. 24

Ritmo

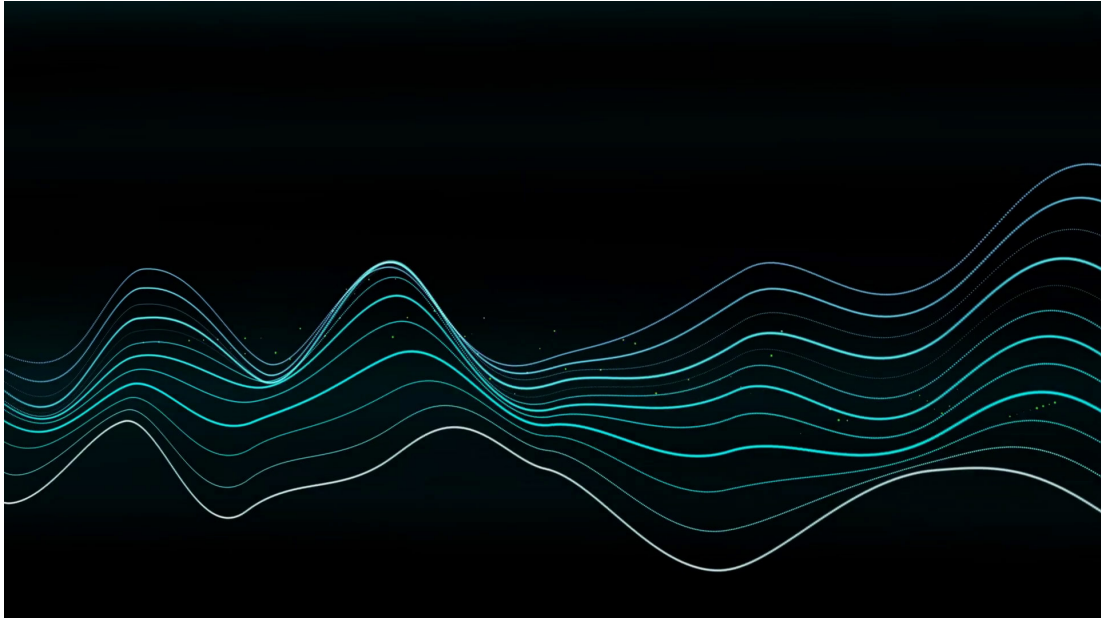
El ritmo, según Crock y Beare (2017), es causado por la repetición de elementos similares. También llamado tempo, pero en contraste con el tempo musical, en la animación un ritmo inconsistente y variado hace menos predecible la obra, creando escenas con mayor énfasis visual. No obstante, hay que tener en cuenta que estos cambios de ritmo deben ser correctamente planeados; de lo contrario, pueden confundir a la audiencia o pasar desapercibidos. En síntesis, los principios de la animación se deben combinar con ideas originales y con el tiempo preciso.



Img. 25

Secuencias

La creación de una secuencia visual (o audiovisual, si se acompaña de sonido) se basa en unir múltiples imágenes que, una tras otra, crean la ilusión de movimiento o, dicho de otro modo, una animación (Crock, 2017).



Img. 26

Sonido y animación

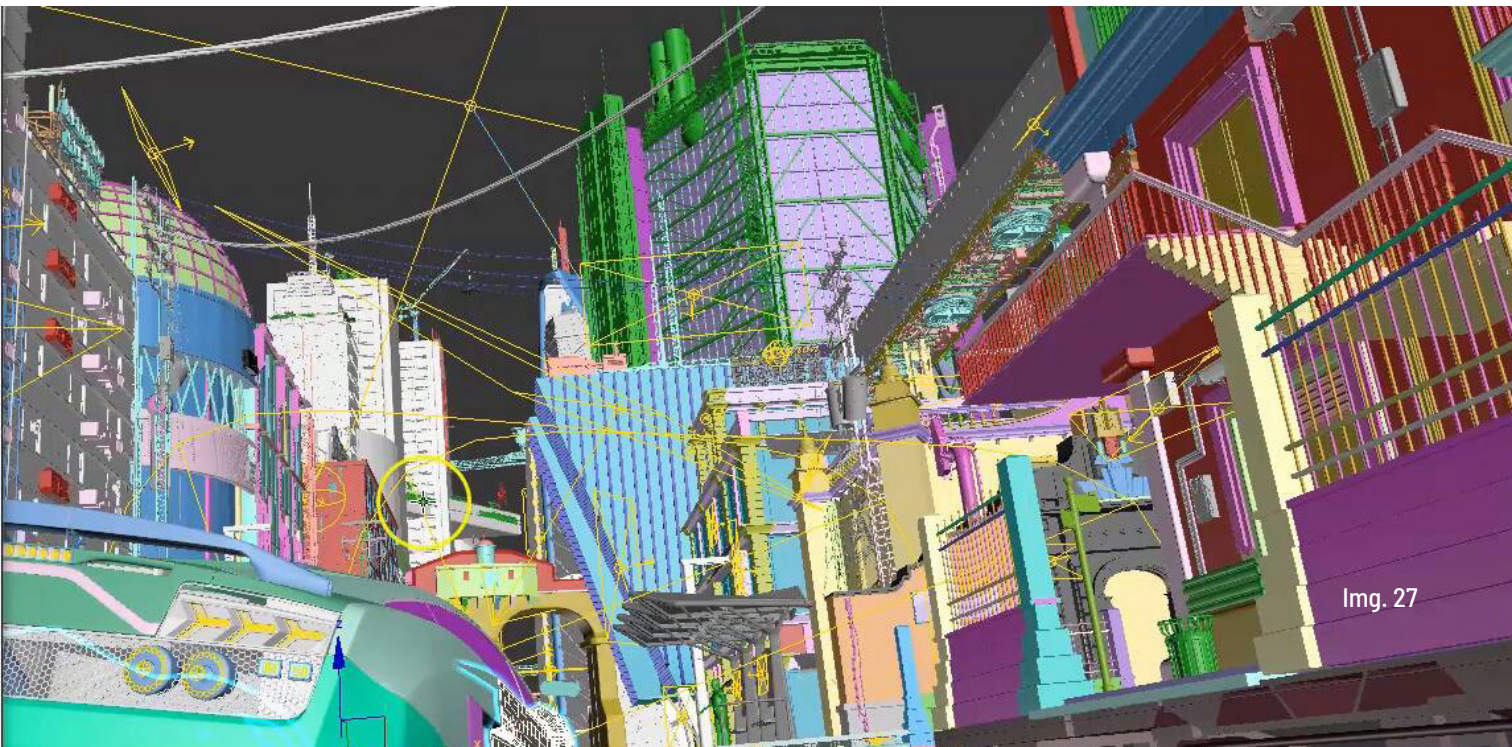
Lamentablemente, el sonido es un aspecto que se suele dejar de lado en el grafismo de movimiento. Una de las razones es que el consumo de productos multimedia en redes sociales puede llevarse a cabo con o sin sonido. Según Shaw (2020), hay un gran porcentaje de usuarios que sienten molestia al escuchar un anuncio cuando este los toma desprevenidos. Teniendo en cuenta ese dato, los diseñadores se han sabido adaptar a partir de diversas soluciones, aunque la más común es la utilización de tipografía y subtítulos.

Sin embargo, el audio o banda sonora sigue siendo un elemento clave e inamovible en algunas ocasiones. En un video musical, por ejemplo, la letra de la canción se vuelve una impresión al servicio de la banda sonora, al tiempo que la pista de voz puede ser la base que dé pie a los gráficos en movimiento. En este contexto, el sonido sincronizado es el audio grabado en paralelo a las imágenes; por ejemplo, actores de voz que representan con diálogos la escena que se muestra con imágenes.

LA COMPOSICIÓN DEL MOTION GRAPHICS

La composición es la disposición de los elementos visuales en un espacio. Una composición fuerte, con un marco de estilo propio, atraerá la atención del espectador y ayudará a comunicar el mensaje previsto.

Los *motion graphics* están constituidos por imágenes en movimiento, texto y música, que se unen para transmitir un mensaje. A menudo incluyen elementos que pueden variar desde los más simbólicos hasta los más dramáticos, representando un movimiento realista en espacios 2D o en un espacio tridimensional. Estos elementos suelen desarrollarse continuamente, en un espacio y un tiempo en los que interactúan entre sí.





Img. 28

Ambientación

La ambientación es un recurso que sirve para narrar la historia; “la decoración o ambientación de los espacios de acción de los personajes son protagonistas de una historia” (Dominguez, 2012, p.121). Así, los elementos que tienen acción en la puesta en escena generan conexiones con los personajes y ayudan a moldear las emociones de los espectadores. Como expresa Pérez (2015), “esta disciplina se formula como la estrategia estética más allá del qué, lo importante del cómo, la forma que se ha utilizado para transmitir y comunicar” (p.69).

En este marco, se puede afirmar que la ambientación es un elemento articulado de los *motion graphics* capaz de colaborar con la dramaturgia. Abundan ejemplos en los que la decoración del escenario aporta a la narrativa; uno de ellos puede ser *Midsommar*, película en la que la ambientación se vuelve una protagonista más, capaz de alterar los sentimientos del espectador, enviarle significados ocultos y hasta informarle sobre lo que va a pasar.



Img. 29

Fotogramas

Un fotograma es una imagen fija, pero la secuencia de estas imágenes (una detrás de otra) conforma una imagen animada. Lo que vemos en una película es un conjunto de imágenes fijas en una fracción de segundo, que provoca la ilusión de movimiento. Por esta razón, un fotograma se puede entender, en el medio audiovisual, como una unidad de tiempo, un instante en que los elementos colocados son observados o ajustados.

El movimiento de los fotogramas por segundo está representado en una línea de tiempo, término muy popular para quien haya usado *Netflix* o *YouTube*: la línea de tiempo es la barra en la que, cuando nos colocamos sobre ella con el mouse, podemos ver la posición del fotograma actual con respecto a toda la película o video. Gracias a la línea de tiempo, podemos observar que cada fotograma posee un espacio propio.

Si tomamos algún fotograma y realizamos modificaciones, pasará a formar parte de los fotogramas clave, que son los puntos cruciales donde el diseño sufrirá cambios en el tiempo.

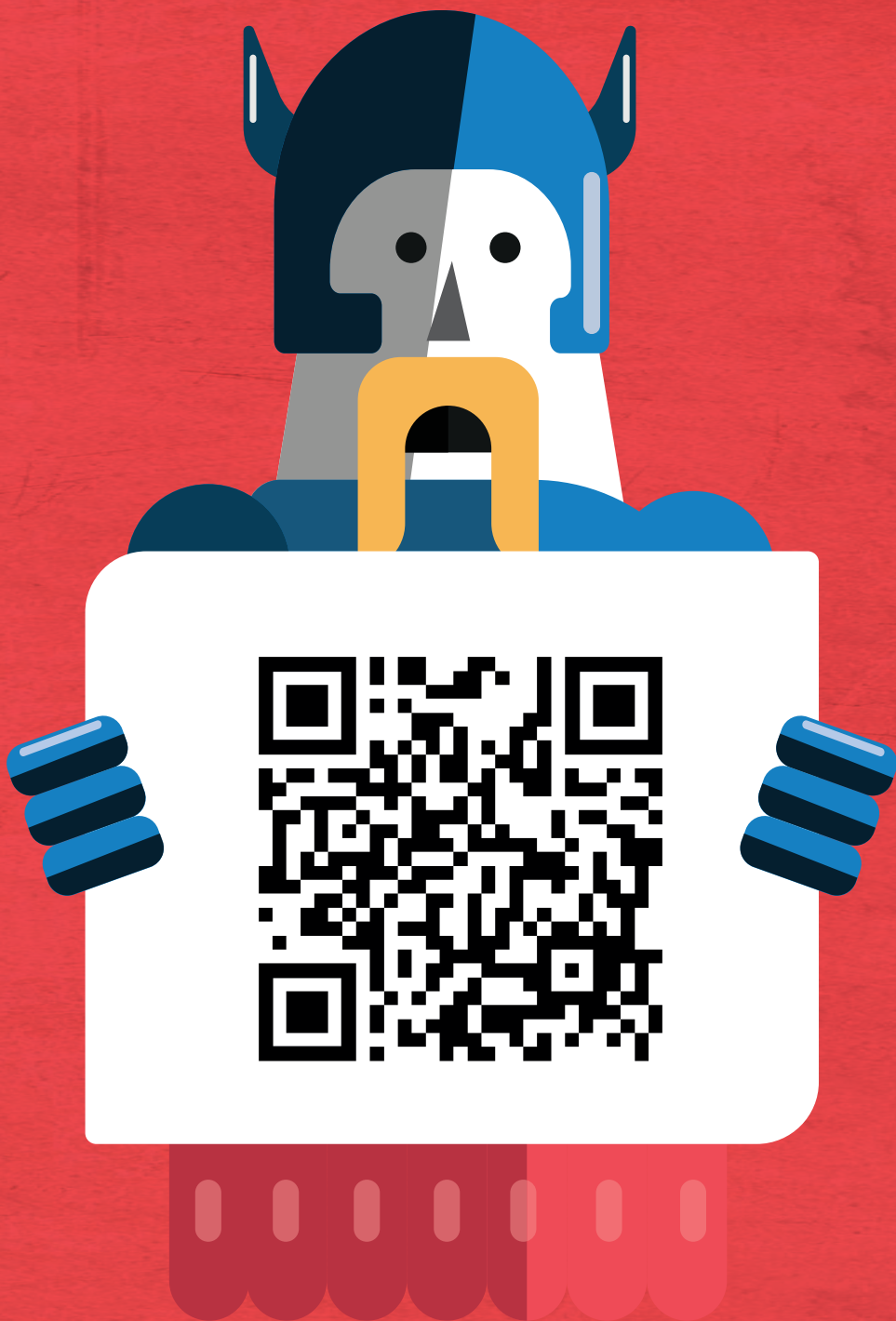
EJERCICIO PRÁCTICO

Te invitamos a ver este video para realizar un ejercicio práctico de motion graphics.



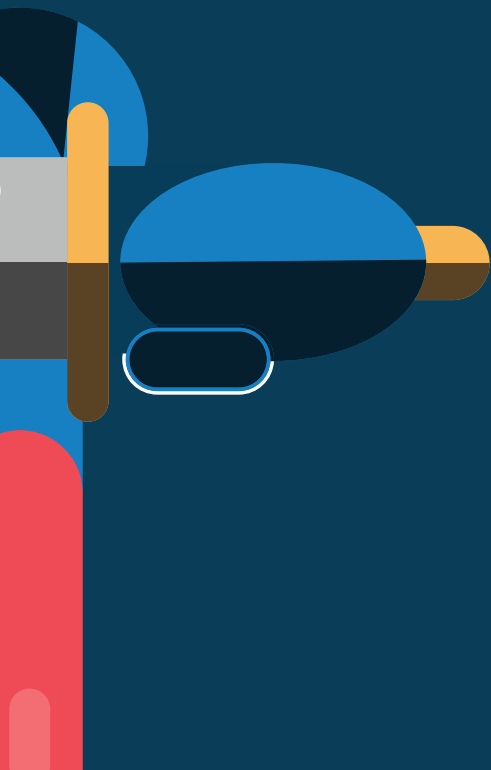


Evaluación



04





Producción

IDEA

Según Austin Shaw (2020), los conceptos son el resultado de un proceso, de generar ideas para resolver problemas de manera creativa. No existe un solo método para generar ideas y no hay una sola forma de llegar a resolver problemas. Una gran cantidad de libros se ocupan en describir el proceso de ideación, a través de la lluvia de ideas, de bocetos miniatura, o de la recopilación de referentes o investigaciones de campo.

En una entrevista a Karin Fong, directora y diseñadora ganadora de un premio Emmy que trabaja en la intersección del cine, la televisión y el diseño gráfico, Shaw le preguntó cómo abordar el desarrollo de un concepto; ella respondió:

Me gusta reducir las ideas a una metáfora, tomar la esencia de una idea y convertirla en un símbolo. Algo memorable, un pequeño momento “ajá” es algo que me inspira. Quieres hacer algo memorable para un espectador, toma dos cosas que tal vez no sabías que irían juntas y crea algo nuevo con eso: una sorpresa. Me encantan muchas de las técnicas que tenemos en este medio. Algo que puede pasar de 2D a 3D, o un simple giro de frase puede cambiar todo el significado. Las transiciones simples pueden ser realmente poderosas. (Fong, 2020, p.86)

Al momento de plasmar nuestras ideas en papel, “hay una tendencia entre los diseñadores sin experiencia a comenzar inmediatamente a crear activos o crear una imagen pulida.” (Shaw, 2020, p.90). Sin embargo, un proyecto siempre comienza con una idea, y para que los demás entiendan esa idea es necesario bucear, intentar trasladar nuestro concepto de la imagen mental a la imagen física.



Img. 30

Para cualquier persona afín a una carrera artística, un cuaderno de bocetos es una herramienta clave, que funciona como una conversación consigo mismo en el futuro; es decir, el artista va plasmando allí sus ideas (con una estética, composición cromática, etc.), y eso le servirá luego como un “banco visual” al que podrá acudir para vincularlo con el producto final. En este punto, entonces, no es tan importante la habilidad de dibujar, sino principalmente de observar y plasmar.

STORYBOARD

En el proceso de construcción de un *storyboard*, se presenta en secuencia un conjunto de ilustraciones que servirán como guía de comprensión de la historia.

Es la vista previa de las animaciones o la planificación de la estructura de una película. Se utiliza como herramienta de planificación gráfica y como documento de secuenciación, ya que la historia es esencialmente una secuencia de eventos dispuestos de acuerdo con la narración previamente realizada.

A la hora de crear un *storyboard*, serán de utilidad los siguientes consejos:

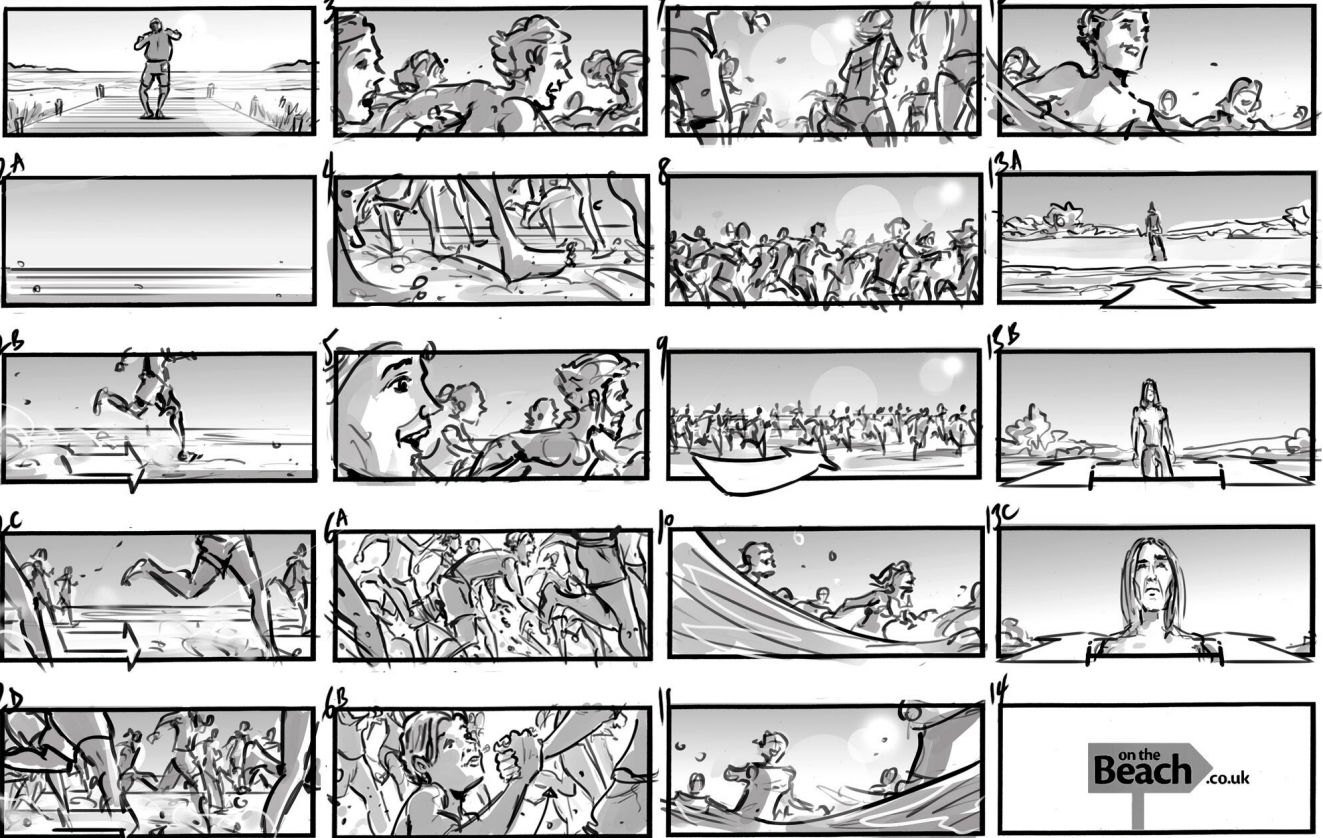
Utilizar pequeños textos que refuercen las ilustraciones.

Utilizar flechas que representen los movimientos pensados.

Diferenciar al objeto principal de la escena.

Utilizar numeración para cada escena.

PULSE FILMS - SAM WALKER - ON THE BEACH

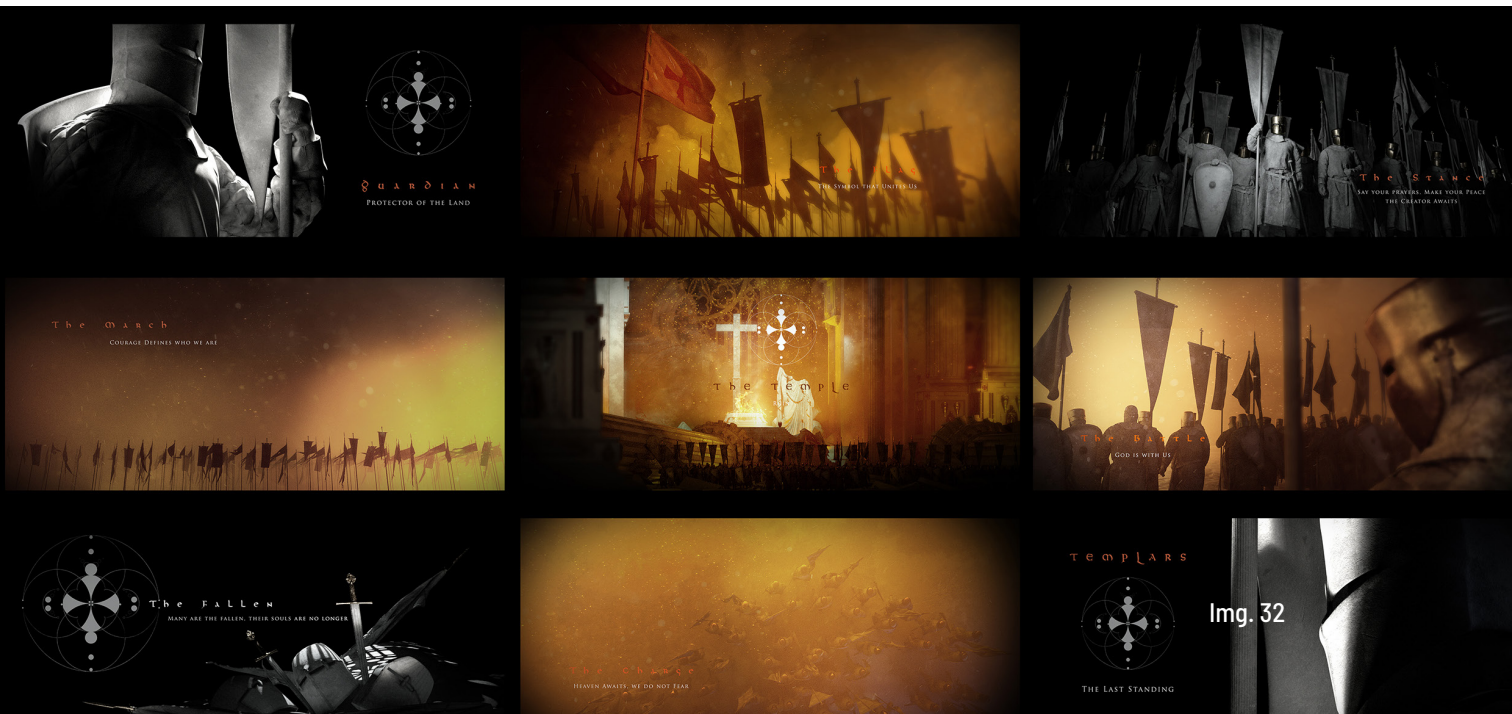


Img. 31

STYLE FRAMES Y DESIGN BOARD

Según el diseñador y animador Austin Shaw, en su libro *Design for Motion* (2020), el plan que un artista del *Motion Graphic* debe seguir, primero es establecer un marco de estilo. Ese marco indica el estilo que adoptarán las ideas y la narrativa asociada al concepto; además, incluye la forma o el medio en el que se presentará el *motion graphics* (ya sea animación 2D, 3D, ilustración o collage).

Cabe destacar que los marcos de estilo no son únicamente límites (creativos, estéticos, financieros, conceptuales, etc.), también son la parte del proyecto en que los diseñadores tienen más libertad; allí pueden plasmar sus ideas, soñar en grande e impulsar su creatividad a nuevos horizontes.



Ya definidos los marcos de estilo, se prosigue con la elaboración del tablero de diseño, “[...] una serie de marcos de estilo que cuenta la historia visual del proyecto” (Shaw, 2020, p.26). En los tableros de diseño se plasman las intenciones cinemáticas, narrativas, cromáticas, tipográficas y conceptuales que va tener el proyecto. Sirven para crear un sistema visual consistente, es decir, que cada marco de estilo se relacione con el anterior, respondiendo a la pregunta “¿este cuadro pertenece al tablero?”. “Los tableros de diseño establecen los parámetros para el estilo visual y la narrativa de un proyecto de diseño de movimiento. Para un estudio, el tablero de diseño mantiene a todos los miembros del equipo creativo en sintonía” (Shaw, 2020, p.36).



Img. 33

Los tableros de diseño son el mecanismo a través del cual podemos comunicar el concepto. No es necesario que expliquen toda la historia, pero sí que permitan, tanto a personas integrantes como externas al proyecto, entender el concepto y la historia, dejando espacios para que los espectadores puedan imaginar cómo se unirán los marcos de estilo o para que el equipo de producción no se sienta restringido al momento de hacer cambios o impulsar las escenas.

FORMATO

En la actualidad, se han desarrollado diferentes formatos para mostrar animaciones digitales. Entre ellos se encuentran:



Small Web Format.

Formato que permite la interacción y el funcionamiento en cualquier plataforma.



Graphic Interchange Format.

Formato comúnmente utilizado en la web para imágenes y animaciones. Proporciona hasta 256 colores dentro de las áreas de transferencia de archivos.



Multiple Image Network Graphics.

Formato de archivo para animaciones que no cuenta con ningún tipo de derecho. Es también conocido como una extensión del formato de imagen PNG

FLUJO DE TRABAJO

Una vez desarrollados los conceptos anteriores, es momento de enfocarse en las animaciones. Un trabajo sólido en la primera fase hará que todo sea más fácil, pero en ningún caso evitará afrontar los retos que conlleva cada etapa del trabajo. Por ende, entender los flujos de trabajo que se abordarán es imprescindible para que la entrega final sea de alta calidad.

La fase de la producción es el momento de pasar a la acción, realizando las animaciones marcadas en el *storyboard*. Sin duda es el eje central del trabajo, ya que allí se dotará de vida a todo lo planteado con anterioridad; en definitiva, se estará dando sentido a todo el trabajo previo.

Por último, llegará el momento de dar el aspecto final a la creación. En la fase de composición y postproducción, se dotará de coherencia y armonía visual a todos los elementos en escena, ya sea componiendo renders 3D, con animaciones 2D, mezclándolos con textos animados o incluso haciendo convivir todo esto con imágenes.

Ahora bien, al tratarse de un trabajo multidisciplinario, es muy difícil que una sola persona sea buena en todos los aspectos que abarca el proceso de creación. Esto quiere decir que, para un mismo proyecto, esa persona necesitaría ser diseñadora o ilustradora en un primer momento, para luego pasar a ser animadora, terminando como compositora, editora e incluso experta en efectos especiales. Es claro que no se podrá estar a la altura en todas las etapas.



Img. 34

Cuando se trabaja para un gran estudio, lo normal es recurrir a la especialización y disponer de profesionales expertos para cada campo, pero si ese no es el caso, el creador deberá descubrir sus virtudes y sus carencias para intentar mantener el equilibrio entre ellas, sin que su trabajo se resienta por ello. Si, por ejemplo, el fuerte del artista no es la animación de personajes, pero en su proyecto es inevitable usar ese recurso, tendrá que suplirlo potenciando el resto de las fases, ya sea creando diseños más potentes o bien intentando que la puesta en escena hable por sí

misma, reduciendo la animación a la mínima expresión, pero de un modo inteligente, sin que el espectador perciba las carencias. En resumen, se deberá intentar que la calidad del trabajo sea lo más homogénea posible, ya que, si el autor es muy bueno en un apartado en concreto, pero descuida el resto, todo su esfuerzo resultará en vano. Conocer los mecanismos de la narrativa audiovisual, los procesos técnicos y creativos y, sobre todo, conocerse a sí mismo ayudará al artista a enfrentarse a cualquier tipo de proyecto que se presente.

En una pieza artística, es esencial mantener la coherencia visual y narrativa; de alguna manera cada fotograma debe destilar la esencia del proyecto, por lo que el control de proceso de producción es sumamente importante. El trabajo de preproducción es la guía, que no se debe dejar de lado. Siendo riguroso con su trabajo, el autor debe ser también muy autocrítico, pudiendo cambiar de perspectiva y salir del reconocimiento a sí mismo. Es decir, deberá ser capaz de tener una mirada renovada y crítica, y no dar nada por sentado; solo así podrá evolucionar como profesional.

De igual modo será importante tener en cuenta los *feedbacks* que se consiguen cuando se muestran los avances al cliente. En ese momento, hay que saber moderar los cambios que el cliente solicite. Es decir, si bien la necesidad de realizar modificaciones es inevitable en casi la totalidad de proyectos de diseño, el profesional tiene que saber redirigir o agregar esos cambios de forma natural a la idea final, ya que posiblemente nadie conozca mejor el proyecto que él mismo.

HERRAMIENTAS

Existe una gran variedad de softwares dedicados a la creación de animaciones, por lo que puede resultar complicado elegir uno solo al momento de comenzar un trabajo específico.

Para tal fin, creamos una lista de cinco softwares recomendados, con sus principales características.

Maya

Es un software de renderizado, modelado, simulación y animación 3D, con un conjunto de herramientas excelentes. Puede utilizarse para animación, *motion graphics*, entornos, creación de personajes y realidad virtual, entre otras cosas.

Photoshop

Gracias a sus eficaces herramientas de dibujo, Photoshop se ha convertido en uno de los principales instrumentos para realizar proyectos de animación. Permite crear animaciones con la técnica del fotograma a fotograma y el ya conocido proceso del uso del “papel cebolla”, acompañado por la función “línea de tiempo».

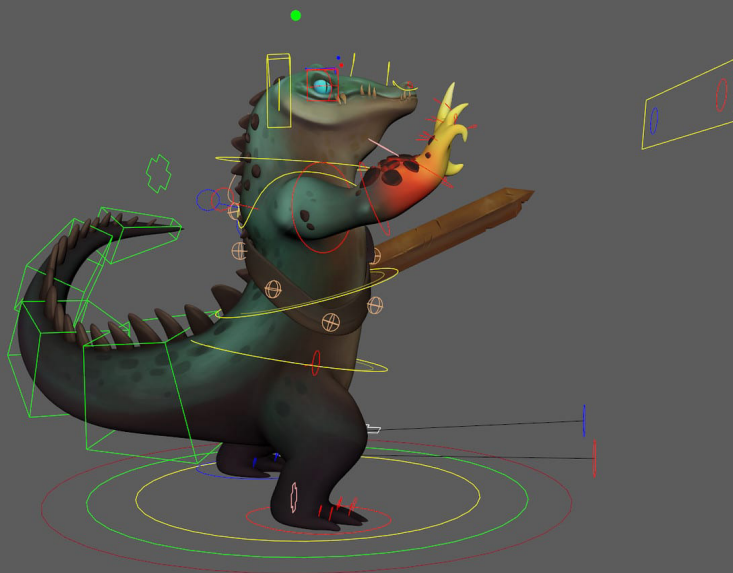
FINALIZACIÓN

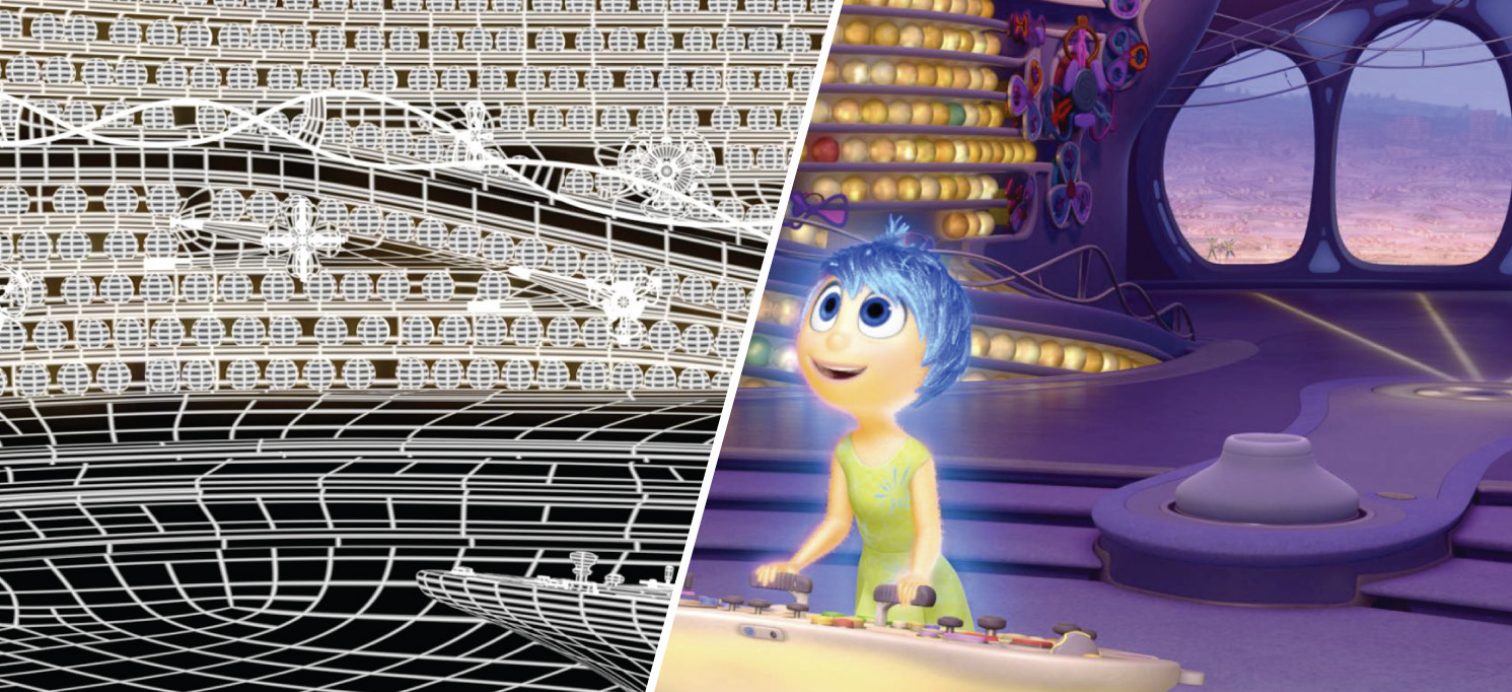
El punto final, en que todo lo anterior visto culmina y es momento de hacer la entrega del proyecto

Rigging

Cuando los elementos tienen que hacer un movimiento interno (por ejemplo, si un personaje tiene que mover un brazo o alguna parte de su cuerpo), es necesario construir un esqueleto digital o rig, similar a los esqueletos de personajes utilizados en el Stop Motion profesional. En ese marco, si el rig es el esqueleto, el rigging es el proceso final, que consiste en cubrir al esqueleto con formas poligonales o, en otros términos, darle piel al personaje.

Una vez colocado el modelo a animar, con su respectiva composición, iluminación y encuadre, el rigging permite que el personaje tome diversas posturas y posiciones (Crock, 2017). A diferencia del Stop Motion, donde estos movimientos son físicos, aquí la iluminación y la cámara no tienen límites; pueden generar movimientos que serían imposibles en un entorno real.





Img. 36

Renderización

La renderización es la etapa cúlmine del proceso, en la que creamos cada fotograma para su visualización. La duración de esta fase puede variar entre segundos y días, dependiendo de la complejidad de la animación: la cantidad de objetos en pantalla, la cantidad de polígonos, las luces y las texturas. Lo recomendable es renderizar primero en baja calidad para comprobar la animación, los encuadres y los movimientos de cámara; luego, ya satisfechos con el resultado, renderizar en alta calidad.



Entrega final

Es el punto de cierre, donde se pueden ver las ideas concebidas moviéndose. Hay que considerar la importancia de mostrar la animación en la mayor calidad posible; es claro que las horas invertidas en el trabajo no se resaltarán si se comparte la animación comprimida por WhatsApp para que se vea en un celular. Lo ideal sería planificar una proyección de alta calidad en una sala de visio-nado. Aunque no todos tendrán estas posibilidades, siempre habrá que apuntar a mostrar el trabajo de la manera más fiel posible a la concepción original. De esa manera, el hecho de ver su trabajo realizado, generará en el artista una sensación gratificante que lo impulsará a emprender nuevos proyectos.

EJERCICIO PRÁCTICO

Crea tu propia historia y realiza un *Storyboard*.

Algunas recomendaciones:

- Usa palabras descriptivas que puedan ayudar a otros a comprender y seguir tu visión de la historia.
- Usa líneas, flechas, marcos dentro de marcos, líneas de dirección, etc. para indicar la dirección, el tipo de fotos o cualquier otra cosa necesaria para transmitir ideas.
- Puedes encontrar muchas plantillas de *storyboards* en blanco en internet o dibujar las tuyas. También puede usar *tokens* (tarjetas de papel), ya que esto es fácil de anclar y mover si desea mostrárselo a otros.

Evaluación



Bibliografía

- Bahram. (2020). Digital Storytelling and Creative Destruction. *Storytelling, Self, Society*, 16(2), 157. <https://doi.org/10.13110/storselfsoci.16.2.0157>
- Beare, P. (2017). *FUNDAMENTOS DEL MOTION GRAPHICS (2.aed.)*. Promopress.
- Blazer, L. (2015). *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics*. Peachpit Press.
- Cantavella, J. (2011). *ENCICLOPEDIA DE LA COMUNICACION (4.a ed.)*. FUND. UNIVERSIDAD SAN PABLO.
- Catmull, E. (2018). *Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá (2da edición)*. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Fernández De La Hoz, C. (2020). Introducción, Formatos y Procesamiento de la Animación - Wikiversidad. Wikiversidad. https://es.wikiversity.org/wiki/Introducci%C3%B3n,_Formatos_y_Procesamiento_de_la_Animaci%C3%B3n
- Jeffery, I. (2021). *Motion Graphics Designer Notebook Planner - Will You Be My Motion Graphics Designer , Job Title WorkingCover To Do List Journal: 6x9 inch, High 5.24 x 22.86 cm, Work List, Personal, A5*. Independently published.
- Manuel, J. (2022, 1 junio). ¿Qué es el MOTION GRAPHICS? Explicado! [Koncep.to](https://koncep.to/motion-graphics/). <https://koncep.to/motion-graphics/>
- Mercado, P. (2021, 12 febrero). Los 12 Principios de la Animación. *IndustriaAnimacion.com*. <https://www.industriaanimacion.com/2021/02/los-12-principios-de-la-animacion/>
- Shaoqiang, W. (2017). *Motion Graphics - 100 Design Projects You Can't Miss*. Promopress.
- Shaw, A., & Shaw, D. (2019). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design (2nd ed.)*. Routledge.
- Unir, V. (2021, 17 junio). Las técnicas narrativas como herramienta de apoyo. UNIR. <https://www.unir.net/humanidades/revista/tecnicas-narrativas/>

Gracias a las imágenes en movimiento se han podido develar múltiples incógnitas suscitadas en nuestro planeta, desde el estudio y la visualización del movimiento del cuerpo humano hasta hechos científicos imposibles de visualizar o demostrar sin la posibilidad de ralentizar fotografías, de allí la importancia de poder capturar segundos o fracciones de segundos que permitan comprender la naturaleza misma de diferentes fenómenos. Desde esta perspectiva podríamos señalar la relevancia que tiene las imágenes en movimiento, uno de los procesos mutimodiales que permiten manejar adecuadamente las imágenes en movimiento es el motion graphics, que es un video o una animación que permite comunicar, expresar, enseñar, difundir de diferentes maneras dependiendo de las necesidades comunicacionales, mediante la incorporación de imágenes en secuencia, siempre contemplando la construcción un lenguaje visual adecuado para el público objetivo que requiere comprender o consumir dicha información.

En esta guía podrás encontrar mediante un proceso de aprendizaje sumativo acompañado de un personaje llamado Floki algunos de los conceptos, términos y procesos más relevantes para iniciar en el campo del motion graphics, desde algunos elementos que componen la comunicación audiovisual para dar paso a una introducción a la animación, temática en la cual te enterarás de algunos procesos y conceptos teóricos requeridos en la industria de la animación, así mismo estos aprendizajes posibilitarán introducirnos en el mundo del motion graphics y así conocer los diferentes procesos de producción y postproducción requeridos para un corto animado. Cada capítulo tendrá un apartado que permitirá realizar diferentes ejercicios prácticos para reforzar los aprendizajes mediante el acceso, a través, de un código qr incluido en la guía. Bienvenido al emocionante mundo de la animación y el movimiento.



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Casa
Editora

ISBN: 978-9942-618-17-7



9 789942 618177