



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UNA GUÍA ANIMADA SOBRE LOS
CONCEPTOS Y METODOLOGÍAS DEL
MOTION GRAPHIC**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES

ROLAND MONTAÑO
SANTIAGO ROJAS

DIRECTOR

ROBERTO LANDIVAR

CUENCA - ECUADOR

2022

Autores

Roland Anthony Montaña Albán

Remmy Santiago Rojas Terreros

Director

Dis. Roberto Landívar

Diseño y Diagramación

Roland Anthony Montaña Albán

Remmy Santiago Rojas Terreros

Cuenca - Ecuador

2022

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|-------------------------------------|----|
| ÍNDICE DE IMÁGENES | 6 |
| ÍNDICE DE IMÁGENES | 7 |
| DEDICATORIAS | 10 |
| AGRADECIMIENTOS | 11 |
| Objetivos | 12 |
| GENERAL | 12 |
| ESPECÍFICOS | 12 |
| Intrducción | 13 |
| RESUMEN | 14 |
| ABSTRACT | 15 |
| CAPÍTULO CONTEXTUALIZACIÓN | |
| PROBLEMATICA | 18 |
| DEFINICION DE LA PROBLEMATICA | 18 |
| MOTION GRAPHICS EN LA | 18 |
| ACTUALIDAD | 18 |
| MOTION GRAPHICS Y EL DISEÑO GRÁFICO | 19 |
| ANIMACIÓN COMO RECURSO | 19 |
| DIDÁCTICO. | 19 |
| MARCO TEÓRICO | 21 |
| DISEÑO MULTIMEDIA | 21 |
| ¿QUÉ ES? | 21 |
| CONTEXTO ACTUAL | 22 |
| ¿PARA QUÉ SIRVE? | 22 |
| PRODUCCIÓN DE PROYECTOS | 23 |
| ANIMACIÓN | 27 |
| SITUACIÓN ACTUAL | 27 |
| HISTORIA | 27 |
| PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN | 28 |
| CONCEPTOS | 40 |
| COMPOSICIÓN | 49 |
| MOTION GRAPHICS | 56 |
| CLASIFICACIÓN DE MOTION GRAPHICS | 61 |

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|
| GUÍA DIDÁCTICA | | | 72 |
| DISEÑO Y EDUCACIÓN | | | 73 |
| DOCENTE DE LA UDA | | | 76 |
| ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS | | | 77 |
| CAPITULO PLANIFICACIÓN | | | |
| USUARIO | | | 82 |
| PERSONA DESIGN | | | 82 |
| PARTIDOS CONCEPTUALES | | | 84 |
| PARTIDOS MATERIALES | | | 86 |
| METODOLOGÍA | | | 88 |
| CONSTRUCCIÓN DE LA GUÍA | | | 89 |
| CONCLUSIONES | | | 91 |
| CAPÍTULO IDEACIÓN | | | |
| SELECCIÓN DE 3 IDEAS | | | 99 |
| IDEA POP ART | | | 99 |
| IDEA MINIMALISTA | | | 100 |
| IDEA DE PATRONES | | | 101 |
| SELECCIÓN IDEA FINAL | | | 102 |
| CROMÁTICA | | | 102 |
| CONCLUSIONES | | | 104 |
| CAPÍTULO PROTOTIPO FINAL | | | |
| CREACIÓN DE LA TABLA DE CONTENIDOS | | | 108 |
| BOCETACIÓN | | | 109 |
| SISTEMA GRÁFICO | | | 110 |
| DIAGRAMACIÓN | | | 116 |
| VALIDACIÓN | 120 | | |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | | 121 | |
| BIBLIOGRAFÍA | | | 122 |

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img.01

<https://babadawud.artstation.com/projects/bKY2Eo>

Img.07

Rojas, S. (2022).

Img.02

Rojas, S. (2022).

Img.08

Rojas, S. (2022).

Img.03

Rojas, S. (2022).

Img.09

Rojas, S. (2022).

Img.04

Rojas, S. (2022).

Img.10

Rojas, S. (2022).

Img.05

Rojas, S. (2022).

Img.11

Rojas, S. (2022).

Img.06

Rojas, S. (2022).

Img.12

Rojas, S. (2022).

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img.13

Rojas, S. (2022).

Img.19

<https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-rotoscopia-o-rotoscoping/>

Img.14

<https://www.ieslosalbares.es/plastica/2020/05/29/crea-tu-dibujo-animado/>

Img.20

<https://www.mindomo.com/nn/mindmap/la-animacion-digital-ec-5fe194c48f4b1e8cd18fc4b3197f04>

Img.15

<https://knoow.net/es/tic-es/informatica-es/animacion-2d/>

Img.21

<http://crater-lab.org/cine-sin-camara-para-ninos/>

Img.16

<https://movingimageeducation.org/create-films/animation/cutout>

Img.22

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.17

<https://aptus.com.ar/la-tecnica-del-stop-motion-en-educacion/>

Img.23

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.18

<https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-pixilation-pixilacion/>

Img.24

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img.25

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.31

Albinson I. (2012). The Title Design of Saul and Elaine Bass. <https://shorturl.ae/53ze5>

Img.26

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.32

http://diegofernandez.design/wp-content/uploads/2019/05/canvas_sr.jpg

Img.27

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.33

INCERTAT CITA <https://i.ytimg.com/vi/-9upMGNObNA/maxresdefault.jpg>

Img.28

Ghertner E. (2010). Layout and Composition for Animation. [Ilustración]. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.34

Rocha A.(2018). Bocetos en miniatura. (Arte conceptual). <https://www.artstation.com/artwork/BODrm>

Img.29

Abele K. (2021). 2020 VFX + Carrete de gráficos en movimiento <https://www.artstation.com/artwork/Aqky8m>

Img.35

Marcos de estilo del video musical “GIANTS” de True Damage, producido y creado por The Line en colaboración de Riot Games. <https://www.thelineanimation.com/work/league-of-legends-giants>

Img.30

Bass S. (1958). Afiche Vértigo.

Img.36

<https://filasiete.com/wp-content/uploads/2019/09/atrapamesipuedes.jpg>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img.37

http://dganimacion.weebly.com/uploads/6/9/3/5/6935966/895880235_orig.jpg

Img.38

Yukai Du. (2017). board “The Environmental Cost of a day on Earth”.
<https://shorturl.ae/OFNdX>

Img.39

Animatic de Gorillaz- Feel Good Inc. Video https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7_c&ab_channel=Gorillaz

Img.40

<https://embed-ssl.wistia.com/deliveries/84888c12cccc43c1b-655f961a6b6c566d9f476be.jpg>

Img.41

<https://kitkitschool.com/>

Img.42

Mahauad M. Bermeo J. Vélez F.(2017). Componentes del Objeto de aprendizaje. Recuperado del libro en versión pdf.

Img.43

<https://www.flaticon.es/download/icon/landing/1995574?format=png&size=512&type=standard>

Img.44

<https://www.flaticon.es/download/icon/landing/2784488?format=png&size=512&type=standard>

Img.45

<https://shorturl.ae/oSF4S>

Img.46

Canedo, J. (2018). Interfaz de Crehana del curso online de Motion Graphics del concepto a la animación.

Img.47

Samkov I. (2020). Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-escritorio-ordenador-portatil-oficina-4240504/>

Img.48

Samkov I. (2020). Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-mano-escritorio-ordenador-portatil-4240492/>

Img.49

Vaitkevich N. (2021). Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/libros-ordenador-portatil-teclado-negocio-10060385>

DEDICATORIAS

A mi padres Martha y José, por el constante apoyo en mi carrera profesional, por ser ejemplos de constancia y tenacidad. A mami Martha por ayudarme y apoyarme de todas las formas posibles.

Roland Montaña Albán

Esta tesis la dedico a mi padre Remigio quien es una de las personas más importantes en mi vida, que estuvo siempre a mi lado brindándome su mano amiga dándome a cada instante una palabra de aliento para llegar a culminar mi profesión

Santiago Rojas Terreros

AGRADECIMIENTOS

A nuestro director Roberto Landívar por su paciencia, entrega, aportes técnicos, consejos y al tiempo que dedico en este proyecto; a nuestros tutores Toa Tripaldi y Juan Lazo, que nos ayudaron en cumplir los objetivos de esta tesis. A mis padres Martha y José por acompañarme en mis desvelos y el constante apoyo para seguir adelante; a mi abuelita Martha por el gran apoyo para finalizar mi carrera; a mi hermana Fabiana que siempre estuvo a mi lado con su ternura, alegría y su amor día a día; a mis amigos y compañeros de la universidad que me apoyaron e impulsaron a la finalización del proyecto; a Ismael Carpio por su aportes técnicos para la correcta realización de la Guía. A Dios por haberme otorgado salud y perseverancia para finalizar mi carrera.

Roland Montaña Albán

Agradezco primeramente a Dios por haberme otorgado fortaleza y perseverancia, salud, para poder concluir mis estudios universitarios. A mi familia por el apoyo recibido durante el transcurso de mi carrera de diseño por el apoyo tanto económico, como moral. A mis maestros quienes nunca desistieron al enseñarme, aun sin importar que muchas veces no ponía atención en clase, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí. A todos los que me apoyaron para escribir y concluir esta tesis. Para ellos es esta dedicatoria de tesis, pues es a ellos a quienes se las debo por su apoyo incondicional.

Santiago Rojas Terreros

Objetivos

GENERAL

Aportar a la formación continua de los diseñadores gráficos, mediante un producto multimedia sobre conceptos y metodologías del motion graphics que les permita adquirir nuevas habilidades y conocimientos de la técnica.

ESPECÍFICOS

- Investigar sobre el aprendizaje conceptual y metodológico del motion graphics.
- Diseñar un sistema multimedia sobre los conceptos de motion graphics.
- Crear contenido sobre la metodología que se necesita para crear motion graphics.

Introducción

En este proyecto abordamos la investigación bibliográfica de la preproducción, y producción de motions graphics, se expone la historia y los principios de la animación, siendo el medio que más se nutren los motions graphics aunque también sus diferencias, aparte se explica el nacimiento de la técnica, sus conceptos técnicos y metodología. Finalmente manifestamos el concepto de guía didáctica, esto para poder realizar un producto educativo.

En este contexto, el proyecto desarrolló una Guía Animada de Fundamentos sobre Motions Graphics en formato epub a partir del diseño gráfico con todos sus elementos técnicos, a fin de contribuir a la formación constante de diseñadores o de personas afines a la carrera.

Los elementos de diseño para crear la guía hacen referencia al uso de una retícula, tipografía, cromática, elementos gráficos, construcción de un sistema gráfico, ilustración, animación y distribución por canales digitales; lo que permite que sea un objeto de aprendizaje adaptable a distintos dispositivos electrónicos y acorde a la tendencia de digitalizar medios tradicionales.

De esta manera los diseñadores pueden crecer profesionalmente con nuevas habilidades en una industria cada vez más competitiva y el conocimiento puede convertirse en un diferenciador clave para tener más clientes o aumentar el valor del profesional.

RESUMEN

La animación es una técnica utilizada para transmitir mensajes visualmente, a partir de ella, se crean diversos tipos de animación, una de ellas es el motion graphics. Siendo esta una de las más demandadas y utilizadas en todo el mundo, pero su uso no se ve explotado en la ciudad de Cuenca, debido a su tradicional forma de hacer publicidad. Por lo cual se recopiló información sobre los fundamentos del motion graphics, para crear un guía de aprendizaje, y de esta manera empezar a fomentar su uso en diseñadores gráficos y carreras afines. Esperando que obtengan conocimientos sobre sus conceptos, metodologías y producción, a nivel amateur.

Palabras Clave: Diseño, educación, multimedia, diseño de movimiento, motion graphic, animación.

ABSTRACT

Animation is a technique used to convey messages visually. From it, various types of animation are created, one of them is Motion Graphics. This being one of the most demanded and used worldwide, but its use is not exploited in the city of Cuenca, due to its traditional way of advertising. Therefore, information was collected on the foundations of Motion Graphics to create a learning guide, and thus start promoting its use among graphic designers and related careers, hoping to obtain knowledge about their concepts, methodologies and production, at the amateur level.

Keywords: Design, education, multimedia, movement design, motion graphic, animation.

CAPITULO

CONTEXTUALIZACIÓN

PROBLEMÁTICA

DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Se comprende con el término Motion Design (Gajardo, 2010) a la creación de artes visuales acompañadas por elementos de audio en un determinado timing que ayuda a dar un mensaje específico. Se trata de un sistema de comunicación que se nutre del diseño audiovisual.

La técnica de Motion Graphics está siendo cada vez más utilizada en diversos campos que conciernen al diseño gráfico; funcionan como complementos audiovisuales para campañas, infografías, logos o presentaciones corporativas. Así, según Yansmedia (2020), “el 80% de los consumidores recuerda un anuncio de vídeo que ha visto en el último mes. Los vídeos representan el 80% de todo el tráfico en internet” (p. 1.).

Si bien el diseño gráfico como profesión obtiene un protagonismo cada vez mayor, se considera que el Motion Graphics no se ha explotado lo suficiente en la ciudad de Cuenca, en gran medida por ser una ciudad muy tradicional que conserva formas de publicidad y comunicación poco innovadoras como los papeles volantes o letreros impresos en las calles. Además, los profesionales interesados en el Motion Graphics no cuentan con información estructurada sobre conceptos y metodologías para empezar a realizar sus proyectos.

Entonces, la pregunta que aquí se plantea es: ¿cómo puede aportar el diseño gráfico al desarrollo de nuevas habilidades en aquellas personas interesadas en el Motion Graphics?

MOTION GRAPHICS EN LA ACTUALIDAD

Los gráficos en movimiento, conocidos actualmente como motion graphics, son parte de una técnica que ha ido evolucionando a lo largo de la historia gracias a la aparición de tecnologías y herramientas que permiten realizarlos con mayor rapidez y facilidad. Por este motivo, podemos afirmar que el paso del tiempo y el avance de la tecnología favorece el desarrollo de nuevas formas y la creación de nuevos proyectos de Motion Graphics, lo que nos asegura que, en el futuro, esta técnica no desaparecerá, sino que crecerá.

MOTION GRAPHICS Y EL DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico está basado en diversos conocimientos y técnicas que permiten desarrollar diferentes tipos de proyectos; entre ellos se encuentra el Motion Graphics, una de las técnicas más utilizadas actualmente para realizar proyectos audiovisuales.

El Motion Graphics se ha convertido en un procedimiento muy requerido en la rama de comunicación visual, ya que la interacción del mundo con los motion graphics crece día a día: “El Motion Graphics hoy en día se ha convertido en una herramienta de vital importancia en el ámbito del diseño gráfico gracias al internet y al acceso a la tecnología por gran parte de la población” (Vicuña, 2021, p10.).

A pesar de su protagonismo actual, existe todavía una escasez de información para realizar de manera satisfactoria un proyecto basado en esta técnica.

ANIMACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO.

Podemos definir a un recurso didáctico como un material creado para transmitir conocimientos y/o enseñanzas a las personas.

Por su parte, la animación digital es una técnica basada en la composición de varias imágenes juntas que crean la sensación de movimiento. Esta composición se puede acompañar de elementos tales como audio o textos y, de esa manera, es posible compartir un mensaje de forma audiovisual. En ese sentido, si creamos una animación con el fin de transmitir un mensaje educativo, se la puede considerar como un recurso didáctico.

Los motion graphics son imágenes y textos en movimiento que acompañados de una música sirven para transmitir un mensaje lleno de dinamismo. Resultan muy atractivos visualmente y captan la atención fácilmente, por lo que tienen un gran poder comunicador. Gracias a ese poder comunicador, empiezan a utilizarse cada vez más como herramienta educativa. Se trata de un instrumento que explica los conceptos de tal manera que los hace fácilmente comprensibles, lo que sirve de gran ayuda para educar y generar una opinión crítica en el alumno. (Valdivieso, 2015, p.105.)

MARCO TEÓRICO

DISEÑO MULTIMEDIA

¿QUÉ ES?

Desde el punto de vista de A. Bartolomé (1994), “Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos” (p.1).

Según Fred Hoffstetter (2021), en cambio, “Multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse” (p. 1).

El diseño multimedia está basado en la transmisión de mensajes a través de la utilización de medios gráficos o audiovisuales. Es decir, se trata de combinar audio, imágenes, animaciones y efectos especiales, entre otros; todo ello acompañado por técnicas de comunicación que ayuden a darle sentido al mensaje que se desea transmitir. Cabe aclarar que la multimedialidad no está dada por los ordenadores, sino que es generada por el diseñador o el experto en multimedia, que generalmente trabaja también con sistemas de audio.

En los años 40, la capacidad de los computadores no era tan avanzada; eran cajas metálicas conectadas a una gran variedad de cables, que no cumplían muchas funciones llamativas para los usuarios. Con el correr del tiempo, los computadores fueron evolucionando y mejorando: pasaron de ser cajas de gran tamaño a ordenadores con un tamaño menor y, en ese proceso, se añadieron también varias funciones que se fueron posicionando mejor ante los usuarios, llamando más su atención debido al gran potencial que presentaban. Entre estas nuevas funciones, apareció la opción de trabajar con elementos multimedia, que seguirá mejorando con el paso del tiempo. En un futuro no muy lejano, el diseño multimedia puede llegar a tener mucho más potencial (Anónimo, 2005).

CONTEXTO ACTUAL

En la actualidad, el diseño multimedia se ha posicionado como uno de los procedimientos más usados en todo el mundo, principalmente gracias a internet y las redes sociales, que han permitido que diseñadores y no diseñadores creen contenido constante (videos, animaciones, textos o audio). Su utilización se hace presente en varios ámbitos de la cotidianidad, ya sea con fines de entretenimiento, informativos, comunicacionales o educativos, en el marco de un galopante proceso de globalización de naturaleza política, social, económica y cultural, determinado por leyes y fenómenos objetivos, que se hace manifiesto a nivel mundial en condiciones nunca antes vistas.

Actualmente, el término multimedia hace referencia al uso combinado de diferentes medios de comunicación: texto, imagen, sonido, animación y video. Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con sus objetivos diferentes medios y permiten la interacción con el usuario son aplicaciones multimedia interactivas. (Belloch, 2009, p.1).

¿PARA QUÉ SIRVE?

El diseño multimedia tiene como objetivo crear, mediante técnicas y herramientas digitales (como elementos audiovisuales y animaciones en dos o tres dimensiones), elementos que transmitan mensajes específicos. En ese sentido, se podría decir que el diseño multimedia combina lo mejor del campo del diseño con lo mejor del ámbito de la comunicación para lograr la creación de un mensaje convincente, que consiga los objetivos comunicacionales y satisfaga las necesidades específicas.

De esta manera, una vez recibido el mensaje a comunicar y los propósitos de la comunicación, se buscará generar un proyecto que cumpla los objetivos de manera satisfactoria, utilizando los medios gráficos o audiovisuales previamente elegidos para realizar el trabajo.

Los usos más frecuentes son las presentaciones de proyectos, resultados, productos, previsiones, etc. También en publicidad, formación, mercadotecnia, encuestas, catálogos, etc. se ha demostrado muy útil y valiosa. Por otro lado, las aplicaciones multimedia en bases de datos, comunicaciones, planificación y control de proyectos (reuniones, tiempos, plazos, etc.) y otras necesidades comunes en las empresas aumentan día a día. (Anónimo, 2005, p.9).

PRODUCCIÓN DE PROYECTOS

Al momento de embarcarse en un proyecto multimedia, es necesario tener en cuenta varias técnicas y metodologías que aportarán a realizarlo de forma ordenada, estableciendo los tiempos específicos para cada etapa.

GUIONIZACIÓN MULTIMEDIA

Según Manuel Gértrudix Barrio y Sergio Álvarez García (2014), un guion nos ayuda a:

- Ordenar y disponer los elementos y el contenido multimedia.
- Seguir una estrategia de selección, presentación, distribución y secuencia de la información.
- Atender adecuadamente al perfil del usuario de destino y a los objetivos comunicativos.

Para tal fin, el desarrollo del guion multimedia supone dar respuesta a seis preguntas clásicas:

- ¿El Qué? (los contenidos que vamos a contar).
- ¿El Cómo? (la manera en la que articulamos la presentación multimedia de cada recurso).
- ¿El Cuándo? (secuencia informativa e interactiva).
- ¿El Quién? (qué utilizamos para presentar la información).
- ¿El Dónde? (modelo de organización estructural, distribución).
- ¿El Para quién? (nuestro lector buscado). (Álvarez García y Gértrudix Barrio, 2014, p.90).

Desde la perspectiva de Guillén Bou (2003), los principios estratégicos de la estructura multimedia son: sorpresa y coherencia; atención, naturaleza y apariencia; economía y “crescendos”; uniformidad o unicidad; dramatización.

TÉCNICAS DE PLANIFICACIÓN

Son técnicas previas al diseño que nos brindan una aproximación al resultado final.

BOARD

Básicamente, podemos definir un board como un modelo de visualización gráfica del guion y su estructura (Hart, 2001), que nos permite hacernos una ligera idea de lo que veremos luego en la pantalla.

“

“La técnica del wireframing aplicada a esta fase del desarrollo permite generar una estructura básica (estática o funcional) del multimedia y comprobar si esta responde adecuadamente a las necesidades del destinatario” (Álvarez García y Gértrudix Barrio, 2014, p.93).

”

TÉCNICA DEL WIREFARMING

El concepto de wireframe deriva del diseño gráfico y hace referencia al esqueleto de una imagen semitransparente, que muestra solo las aristas de la malla del objeto que representa. Un wireframe muestra la armadura del multimedia y representa el flujo de entradas y salidas de cada pantalla.

TÉCNICAS DEL PROTOTIPADO



img. 01

El objetivo de un prototipo es ayudar en la detección de posibles errores funcionales o de diseño, evitar malas orientaciones de desarrollo (derivadas, por ejemplo, de diferentes interpretaciones entre el cliente y el equipo de diseño multimedia) y, sobre todo, ayudar a organizar efectivamente el camino de producción. (Álvarez García y Gértrudix Barrio, 2014, p.94).

ANIMACIÓN

HISTORIA

En tiempos ancestrales, cuando el hombre descubrió su sombra en las fogatas de las cavernas, han surgido las primeras formas de animación, que luego fueron llamadas “sombras chinescas”. Esta denominación se refería solo a los gestos realizados con las manos o el cuerpo, que luego evolucionaron e incorporaron objetos más elaborados, llegando así al “teatro de las sombras”, definido como una proyección de sombras producidas por siluetas sobre una pantalla iluminada.

Después de varios siglos, se crea el praxinoscopio, un artefacto compuesto por una tira impresa removible con una serie de doce o dieciocho dibujos colocados de manera tal que producen un movimiento cíclico. Enfrente de las imágenes se disponen espejos, y de esa forma, cuando la cámara está funcionando, las imágenes reflejadas en los espejos comienzan a moverse y dan a luz un cortometraje.

Ya en el siglo XX, luego de la Segunda Guerra Mundial, empieza la investigación para la creación de modelos de animación por computadora (Delgado, 2020).

SITUACIÓN ACTUAL

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.

La animación se ha desarrollado en varias ramas, tales como el cine o medios publicitarios. La animación tradicional estaba basada en dibujos realizados a mano, y complementada por una técnica que consiste en realizar cuadro por cuadro y unir las imágenes para producir la sensación de movimiento. Esta técnica, que data desde civilizaciones antiguas como la griega y la egipcia, ha ido evolucionando con el tiempo hasta que surgió la posibilidad de recrear imágenes de una manera más simple con ayuda de las computadoras.

PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Según el diseñador Heider Delgado (2020), los animadores trabajan constantemente en el desarrollo de mejores métodos para unir unos dibujos con otros y buscan diferentes formas de producir resultados predecibles.

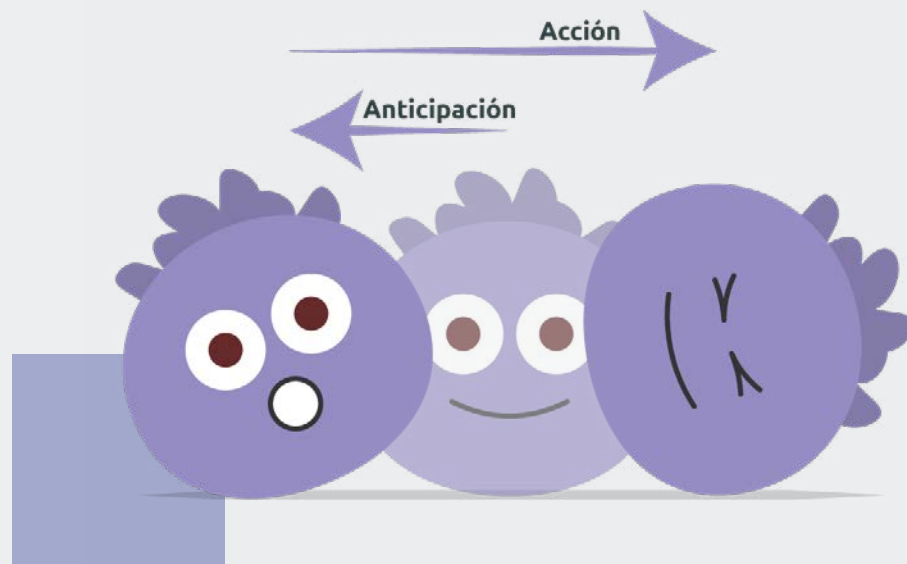
El autor considera que, si cada uno de estos procesos tuviera un nombre, lo hablarían, analizarían y perfeccionarían. Cuando se contrataba a un nuevo artista, estos procesos se enseñaban como si fueran reglas del arte.

Los 12 Principios de la Animación es una serie de prácticas extremadamente útiles para aumentar la elocuencia de la animación. Algunos pueden ser obvios, mientras que otros, aunque parezcan irreales, son la clave del éxito. Aunque se habían diseñado durante décadas, no fue hasta 1981 que Frank Thomas y Ollie Johnston, dos de los “viejos nueve” de Disney, los formalizaron y comercializaron. Desde entonces, se han convertido en la referencia para todos los recién llegados al mundo de la animación. En ese momento, solo se ocupaban de dibujos en dos dimensiones, pero estos principios también son válidos para su uso en animación 3D.

APLASTAR Y ESTIRAR

Cuando un personaje se traslada de una imagen a la siguiente, hay una clara rigidez que se destaca por el movimiento. En la vida real, esto solo sucede con las cosas más rígidas, como sillas, platos y utensilios, pero todo lo que está vivo (sin importar cuántos huesos tiene) cambiará significativamente al realizar acciones (Delgado, 2020).

Anticipación



img. 02

ANTICIPACIÓN

La audiencia (es decir, las personas que ven una escena animada) no podría entender los eventos que tienen lugar en la pantalla a menos que exista una secuencia planeada de las acciones que los guíe de manera clara hacia la siguiente actividad. “La audiencia debe estar preparada para el próximo movimiento y esperarlo antes de que ocurra. Esto se logra precediendo cada acción importante con un movimiento específico que anticipa a la audiencia qué es lo que va a suceder” (Delgado, 2020, p.14).

Puesta en escena



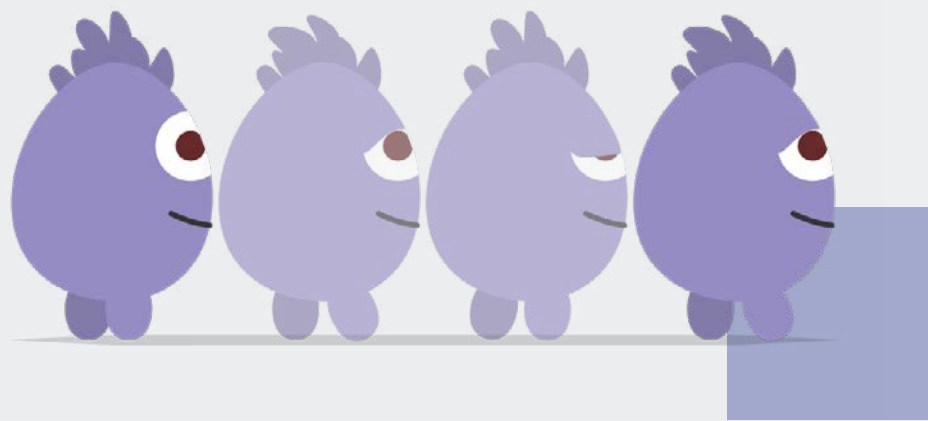
img. 03

PUESTA EN ESCENA

La puesta en escena es uno de los principios más generales porque abarca muchas áreas que se juntan en el escenario. Sin embargo, su significado es claro.

La presentación de una idea que sea completamente clara se maximiza cuando la puesta en escena está correctamente preparada. Los dibujos se realizan de tal manera que invoquen mejor y más simplemente la idea antes de saltar a la siguiente acción. Si un personaje está pateando, por ejemplo, no se necesita mostrar su camisa ni su cintura; o si se quiere mostrar una expresión, no se realiza una toma lejana donde la figura se pierde con el fondo (Delgado, 2020).

Animación directa



img. 04

ANIMACIÓN DIRECTA Y POSE A POSE

ANIMACIÓN DIRECTA

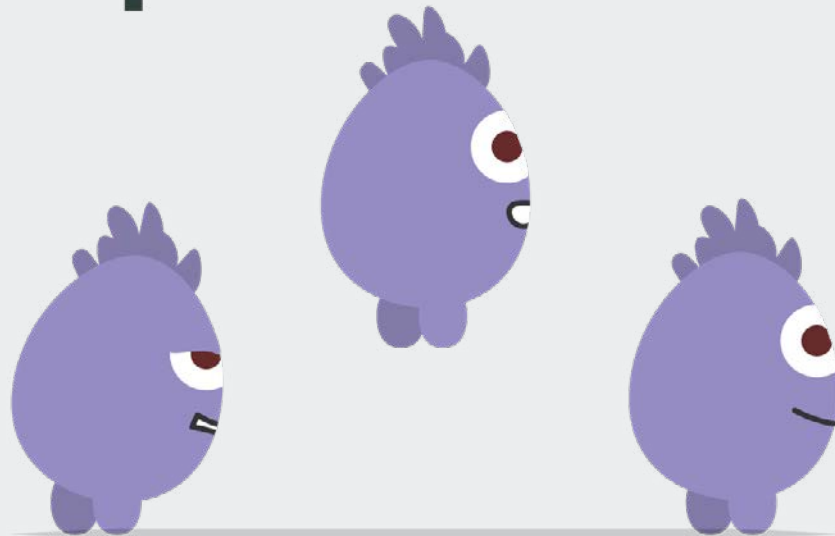
Este tipo de animaciones se llama de esta manera porque el animador trabaja hacia adelante desde su primer dibujo en la escena. Es decir, empieza haciendo un dibujo y luego el siguiente, considerando las ideas mientras dibuja, hasta que llega al final de la escena. El animador conoce de antemano los puntos narrativos de la escena y lo que debe ser incluido, pero no tiene, al momento de iniciar, un plan trazado que especifique cómo será hecho todo. Como consecuencia, los dibujos y las acciones tienen una apariencia fresca y estafalaria, ya que el animador mantiene una actitud creativa durante todo el proceso (Delgado, 2020).

POSE A POSE

En este caso, el animador planea sus acciones y resuelve cuáles de ellas necesitan ser elaboradas para animar la historia. Luego realiza los dibujos, relacionando cada uno con su tamaño y acción, y entrega la escena a su asistente, quien dibuja los intermedios.

Cada escena es siempre fácil de seguir y se trabaja bien porque las relaciones han sido cuidadosamente consideradas antes de que el animador se adentre mucho en los dibujos. Se emplea más tiempo en mejorar dibujos importantes y en ejercitar mayor control sobre el movimiento. (Delgado, 2020)

Pose a pose



img. 05

ACCIONES COMPLEMENTARIAS Y SUPERPUESTAS

Cuando un personaje en escena ha alcanzado un punto para la siguiente acción, suele entrar súbitamente a un estado completo de alto. Es necesario lograr que el cuerpo no se mueva todo de una sola vez; el cuerpo se estira, se recupera, se tuerce, se da vuelta, y se contrae mientras la forma trata de trabajar uno contra otro.



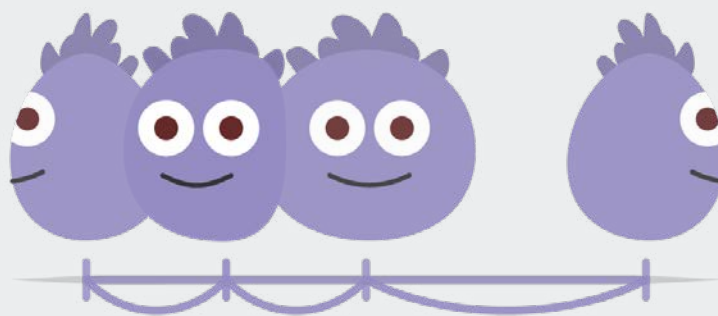
img. 06

Partes flojas de la piel de una figura, como las mejillas, o algunas partes del cuerpo, se moverían a un tiempo más lento que otras partes del esqueleto. Este barrido hacia atrás de las acciones es llamado comúnmente como arrastre «drag» y da flexibilidad y solidez a la figura, que es fundamental para dar el sentimiento de que está vivo (Delgado, 2020, p.17).

ACCELERAR Y DESACCELERAR

Se trata de sincronizar los dibujos fundamentales para que la animación se mueva rápidamente de uno a otro, es decir, para que gran parte de las imágenes de la escena queden cerca de estos extremos.

Acelerar y desacelerar



img. 07

“

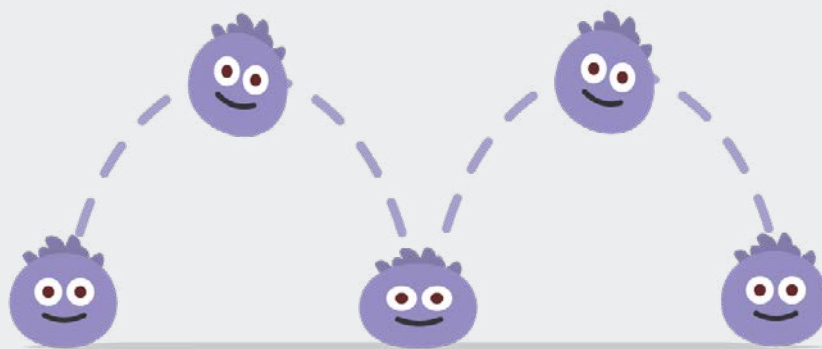
Poniendo varios intermedios cerca de cada extremo y solo pocas imágenes en la mitad de la cinta, el animador lograba un resultado enérgico con los personajes cambiando de una actitud a la otra. Esto se llamó “Slow in and slow out”. (Delgado, 2020, p.19)

”

ARCOS

Esta técnica se rige por movimientos realizados a partir de una trayectoria circular. Por lo tanto, todas las imágenes deberán contar con una leve curvatura para generar una sensación de movimiento realista.

Arcos

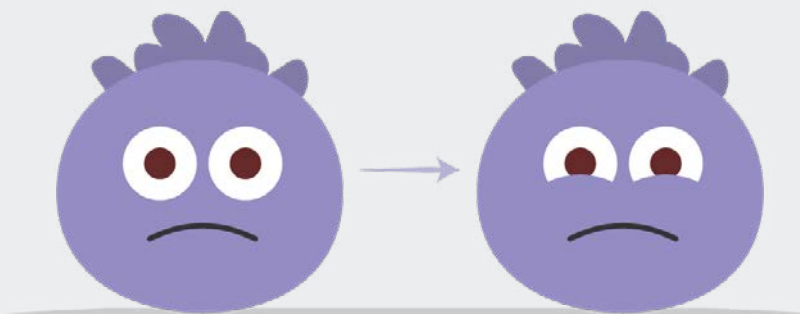


img. 08

ACCIÓN SECUNDARIA

En ocasiones, existe la posibilidad de añadir acciones que secunden a una principal, con el objetivo de dar mayor énfasis a la acción que se demuestra prioritariamente y, de esta manera, fortalecer el impacto de la misma.

Acción Secundaria

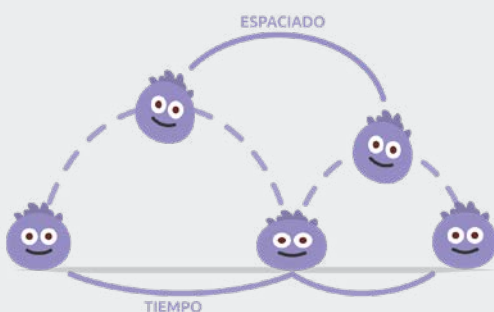


img. 09

TEMPORIZACIÓN

Es importante ligar las acciones a un tiempo determinado, que pueda ajustarse al carácter que se le busca dar a la acción. Es posible, por ejemplo, añadir un determinado carácter a un personaje si se ligan sus acciones con el tiempo de manera correcta.

Timing



img. 10

EXAGERACIÓN

Hay momentos en los que se requiere exagerar una acción, con el fin de que sea más evidente y quede más clara a los ojos de la audiencia.

Exageración



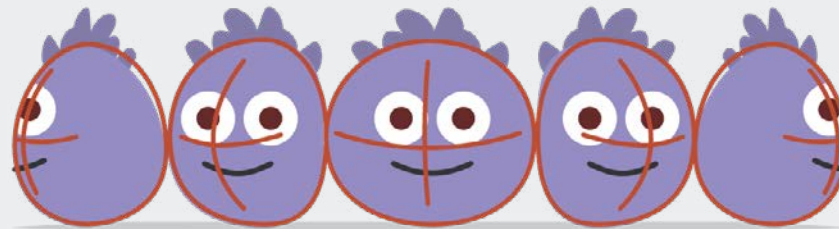
img. 11

DIBUJO SÓLIDO

Se trata de crear un espacio en tercera dimensión para lograr dar un efecto de visualización 3D a los elementos, siempre teniendo en cuenta que deben tener un volumen y peso específicos para no perder la simetría.

Dibujo Sólido

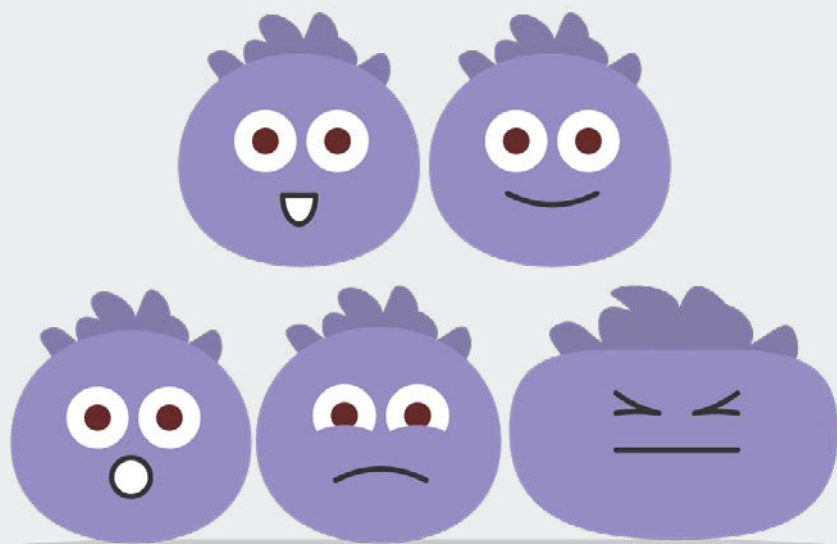
img. 12



ATRACTIVO

Cuando se crea un elemento, se debe tener en cuenta que debe tener un atractivo para el público al cual va dirigido, sin importar el papel que este tenga en la guionización del proyecto, de esta manera se podrá capturar de mejor manera la atención de los espectadores.

Atractivo



img. 13

CONCEPTOS

¿QUÉ ES ANIMACIÓN?

Procuraremos aclarar el funcionamiento y los procesos que se deben llevar a cabo para crear y demostrar una animación, pero primero es necesario definir claramente el concepto de animación. Pixel Creativo nos dice 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, logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, que se prestan al juego de la ilusión visual (Pretell y Collazos, 2015).

TÉCNICAS

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

FLIPBOOK

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 ejemplos.



img. 14

ANIMACIÓN TRADICIONAL

Esta popular denominación engloba a todas aquellas obras cinematográficas y audiovisuales 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.

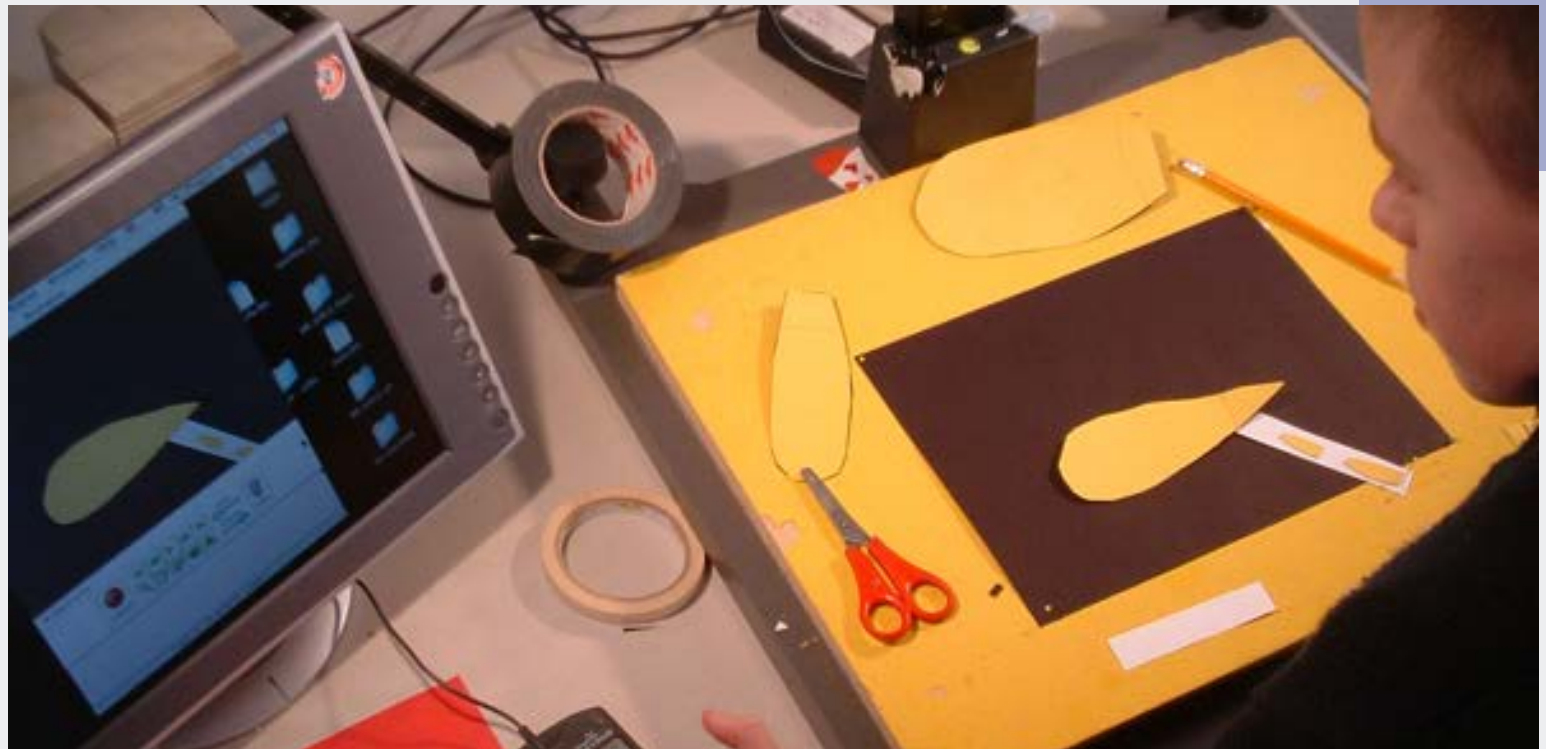
En la actualidad, esta técnica suele combinarse con otras herramientas digitales, incorporando las prestaciones y posibilidades que proporcionan las nuevas tecnologías.



img. 15

CUT OUT ANIMATION

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 de la historia del cine en general.



img. 16

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. 17

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. 18

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).

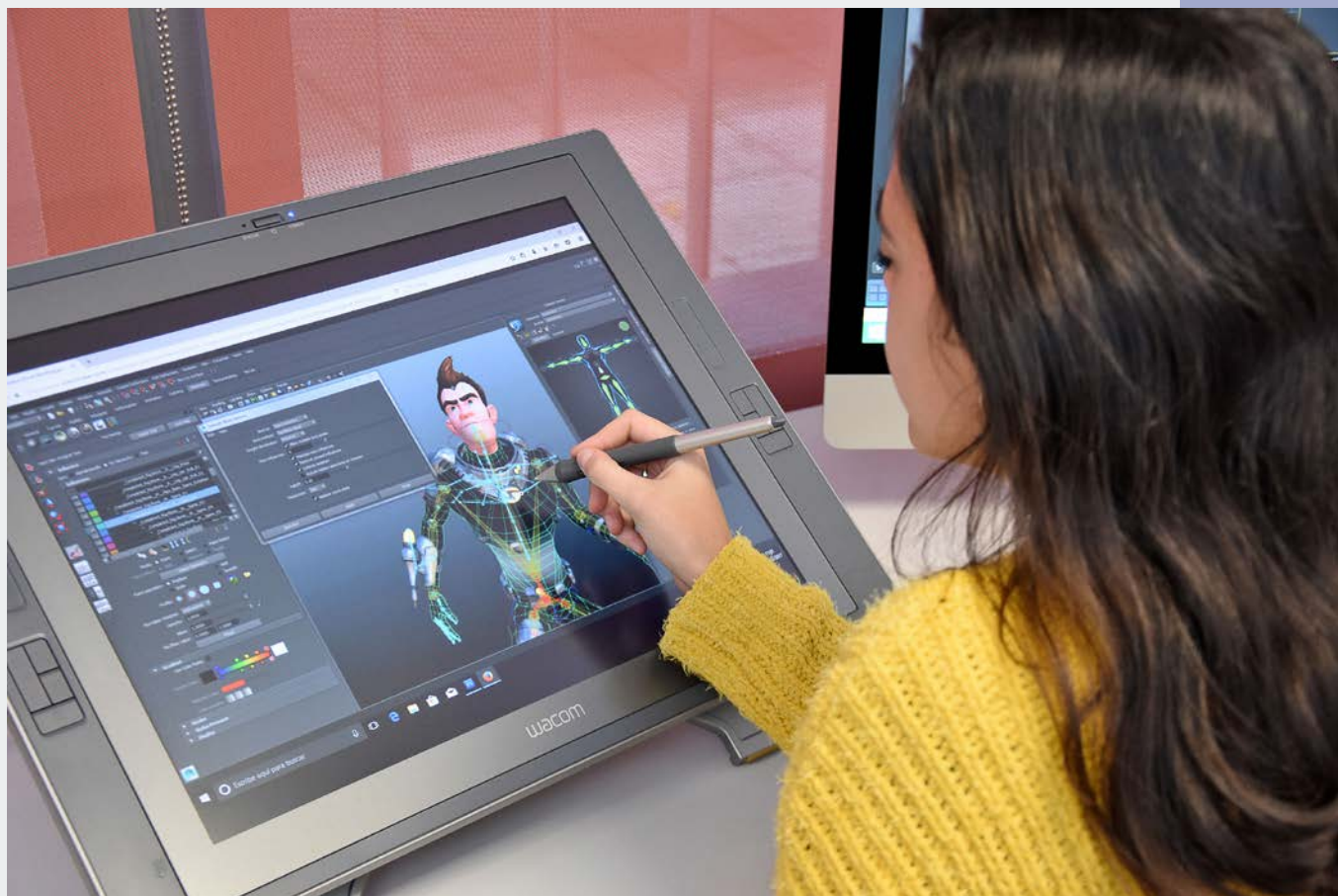


img. 19

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 (1995) o la serie The World of Stainboy (2000).



img. 20

CINE SIN CÁMARA

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. 21

COMPOSICIÓN

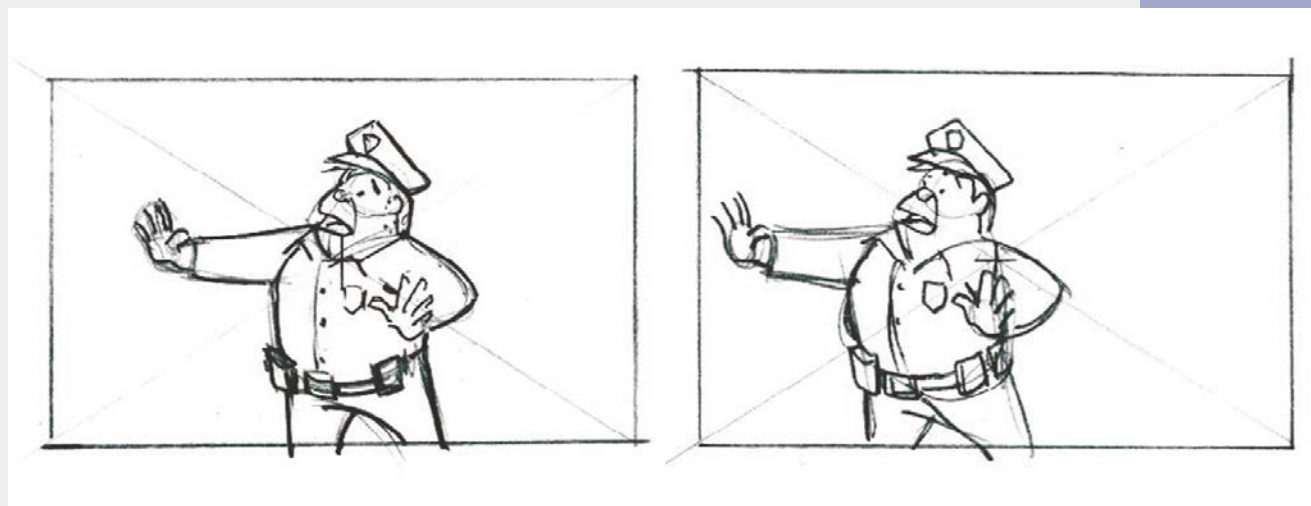
Al momento de crear una nueva animación, existen algunas reglas de composición que ayudarán a conseguir una mejor comprensión del mensaje y otorgarán mayor fuerza a aquello que se quiere transmitir.

A continuación se en listan las diferentes técnicas de composición según Ed Ghertner nos presenta en su libro “Layout and composition for animation”.

SEÑALES DE DIRECCIÓN

La posición de un personaje en una escena depende de la dirección en la que mira y si se trata de uno o más planos. El personaje debe estar centrado a la izquierda o derecha y debe tener el centro del campo cerca de uno de sus ojos.

Los ejemplos dados muestran cómo funciona el tercer espacio. En el ejemplo nº1, el personaje está en el tercio inferior derecho del cuadro, justo en el centro, por lo cual la imagen se siente equilibrada. El ejemplo nº2, en cambio, muestra cuán desequilibrada puede ser una composición cuando no se sigue esta regla. Como espectadores, viendo la posición del personaje, esperamos que suceda algo detrás y a la derecha.



img. 22

CREAR UNA COMPOSICIÓN

Otro elemento que hay que considerar y determinar antes de componer cualquier escena u obra de arte es el enunciado de esa escena o cuadro. Por ejemplo: si una escena comienza con un vehículo moviéndose por una calle hasta que se detiene en un escaparate, el fondo en la posición inicial no necesita tanto detalle como en la posición de parada (dependiendo de la velocidad del carro). El fondo se mueve desde el principio de la escena y el vehículo cubrirá la mayor parte de la imagen. La cámara se detiene cuando aparece algún detalle extra y, por lo general, se verá esa parte del fondo durante más tiempo. La situación inversa se aplicaría en una escena que comienza en un plano fijo y se desplaza hasta el corte de escena.

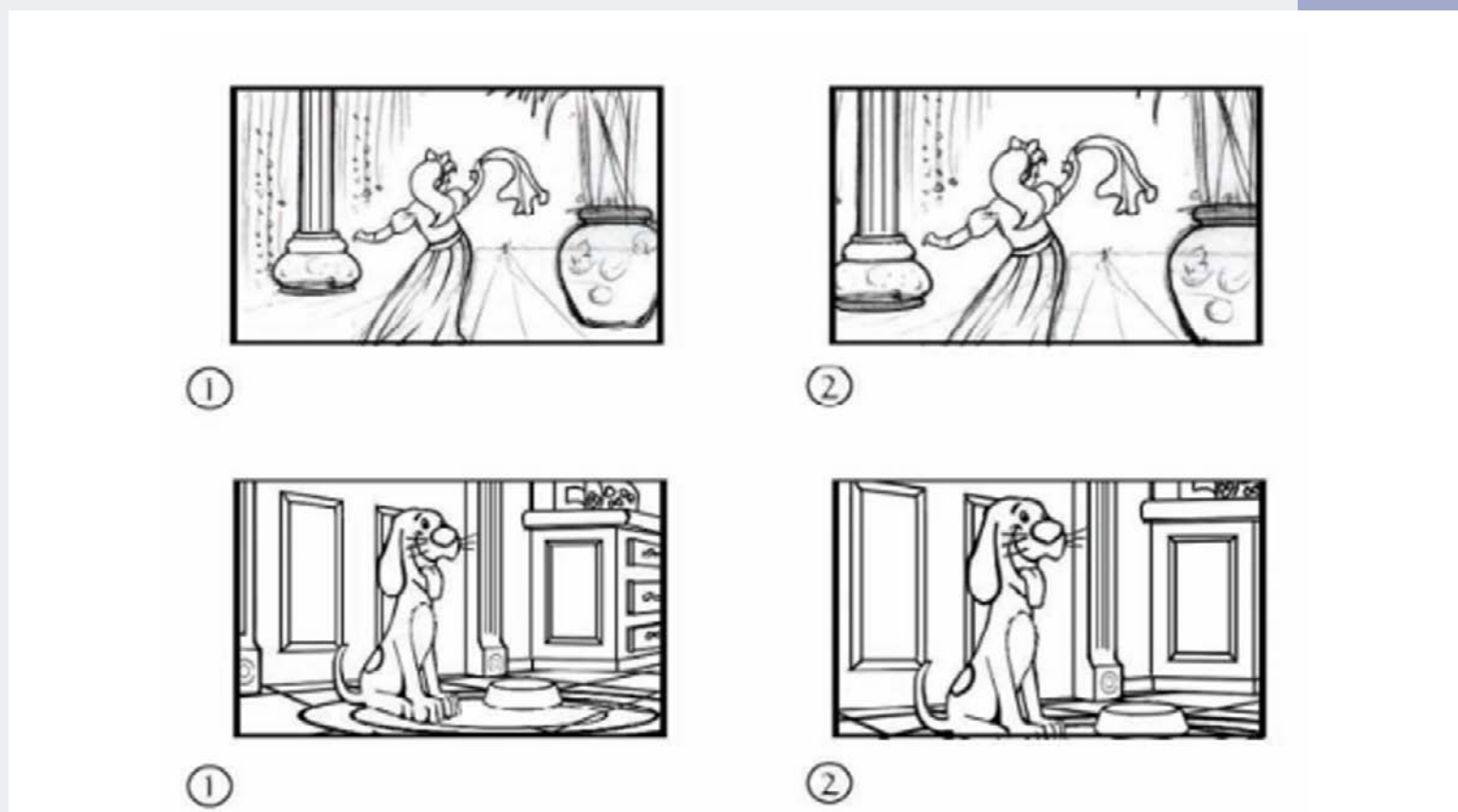


img. 23

SALTOS DE ESCENAS

Al componer un proyecto, es muy importante repasar las escenas que rodean a aquella que estás trabajando, ya que se puede encontrar entre ellas un salto de escena. Esto sucede cuando dos escenas son similares en su composición, pero no exactamente iguales; al colocarse en la película una junto a otra, el corte será discordante y se verá como un error.

Los siguientes ejemplos muestran saltos de escenas de este tipo.



img. 24

SALIR DEL FORMATO

No todo debe limitarse al formato en el que se está trabajando. Permitir que una forma caiga fuera del área de trabajo implica crear un espacio más profundo. Si uno no se sale del formato, y todo está limpio y ordenado en un campo, el mundo que se intenta describir se termina viendo pequeño, como si se mirara por una ventana.



img. 25

DEJAR AIRE

Estos dos ejemplos muestran lo que significa “dejar aire” alrededor de un carácter. El espacio alrededor del personaje deja lugar para la actuación y el movimiento. De lo contrario, componer una escena demasiado apretada puede llegar a generar una sensación de claustrofobia.

Sin aire



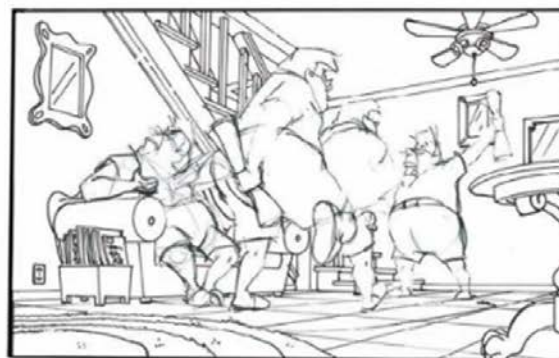
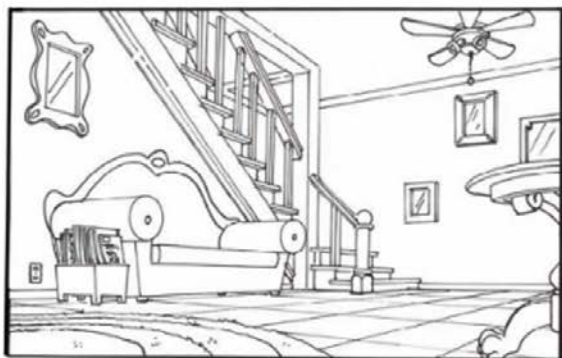
Con aire



img. 26

NO LO ENCIERRES

Cuando un personaje necesita caminar en una habitación, pero no quiere obstruir ninguna actuación o movimiento, es importante diseñar ese camino de acción. Uno puede mover la cámara dentro de la escena con facilidad; sin embargo, en la animación tradicional 2D, se necesitará crear superposiciones de escenas para lograr que parezca que un personaje está caminando por el mundo que se ha creado.

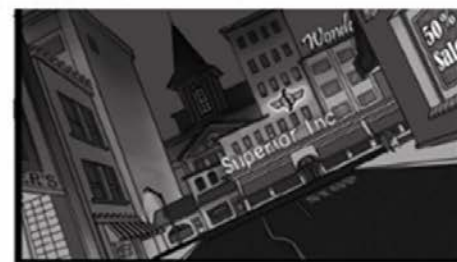
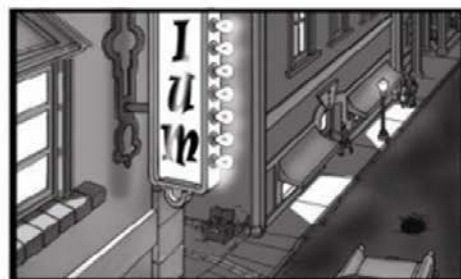


img. 27

USAR ANGULOS

Una captura hacia abajo o una captura hacia arriba contribuyen al dramatismo de una escena. El resultado es diferente si el punto de vista de la cámara está mirando hacia arriba, o si la captura de la imagen es hacia abajo y el punto de vista de la cámara se encuentra apuntando hacia abajo.

Un ángulo holandés, o ángulo inclinado, por ejemplo, puede dar una sensación de inquietud y desequilibrio.



img. 28

MOTION GRAPHICS

¿QUÉ ES?

Son básicamente un tipo de animación, pero sus propósitos difieren en algunos aspectos. El término animación puede hacer referencia a diferentes técnicas para crear movimiento en las imágenes, como sabemos por las series animadas y los dibujos animados. Se puede decir que en la animación un elemento básico es la narrativa o contar una historia.

Los gráficos en movimiento, por otro lado, son en sí mismos un estilo de diseño en el que se aplica movimiento a ciertos elementos de una composición para atraer la atención del espectador hacia ellos.

Una simple traducción expresa que los motion graphics son “grafismos en movimiento” (Valdivieso, 2016). Según Shaw (2020), “podemos considerar el grafismo de movimiento como un medio basado en el tiempo” (p.5); pero este significado resulta muy vago para explicar de qué se trata en verdad.

El Motion Graphics es una técnica audiovisual cuya principal característica es ser altamente expresiva y tener la capacidad de captar gran atención; por ende, es vastamente utilizada en publicidad, educación, secuencias de créditos, etc. Según Valdivieso (2016), esta técnica permite traducir un mensaje complejo en segundos de animación. Además, el Motion Graphics posee una estética única, sencilla y elegante.

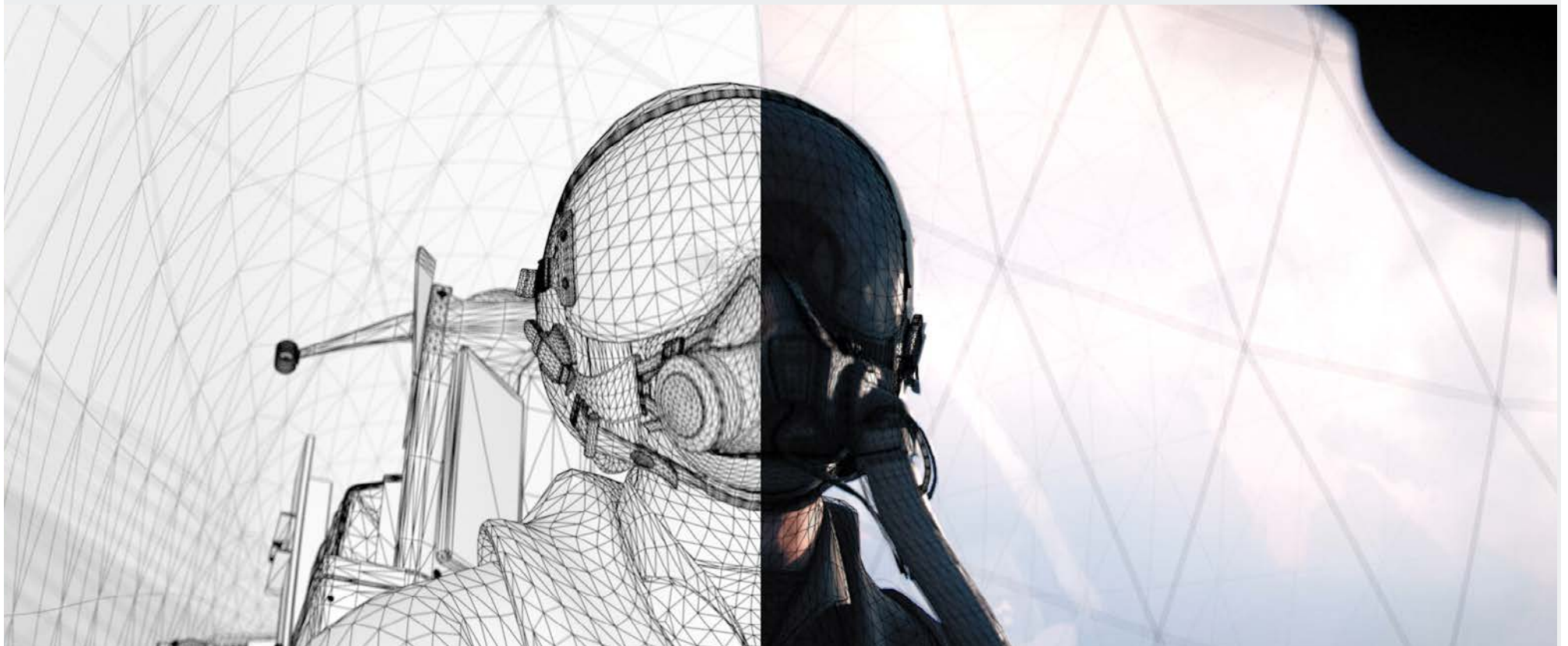
No obstante, las características mencionadas no distan mucho de lo que puede hacer cualquier tipo de animación. A continuación, se expondrán las diferencias entre los motion graphics y la animación, teniendo en cuenta su evolución, sus procedimientos, qué transmiten, cómo lo hacen y a través de qué medios.

Si bien el Motion Graphics se podría categorizar como una técnica de animación, tiene una relación más estrecha con el diseño gráfico, ya que “difícilmente puede existir de manera autónoma sin vincularse a su funcionalidad, ya sea la comunica-

ción de una marca televisiva, de una película, un programa, un grupo musical o un producto” (Herráiz, 2008, p.41). Así, a pesar de que los motion graphics y la animación se nutren entre sí, como lo hacen el arte y el diseño gráfico, cada uno mantiene suficientes características independientes que lo diferencian del otro.

Según Sánchez (2014), los motion graphics tienen la facilidad de combinar diferentes disciplinas (como la fotografía, el diseño gráfico, el video y el audio) con el objetivo de transmitir un determinado mensaje. “Es el instrumento ideal para comunicar un mensaje preciso, lleno de contenidos y atrayente por su estética” (Valdivieso Alonso, 2016, p.105).

La presentación de los motion graphics es muy variada, ya que pueden ir desde el realismo hasta la inclusión de elementos iconográficos, y estos pueden actuar en un ambiente 2D o 3D, siendo el dinamismo otra de sus características esenciales. En síntesis, la técnica de Motion Graphics influye de manera positiva en la comunicación debido a que cada animación posee una estética y estilo único, permitiendo a diseñadores gráficos o afines generar un producto que capte la atención y sea original.



img. 29

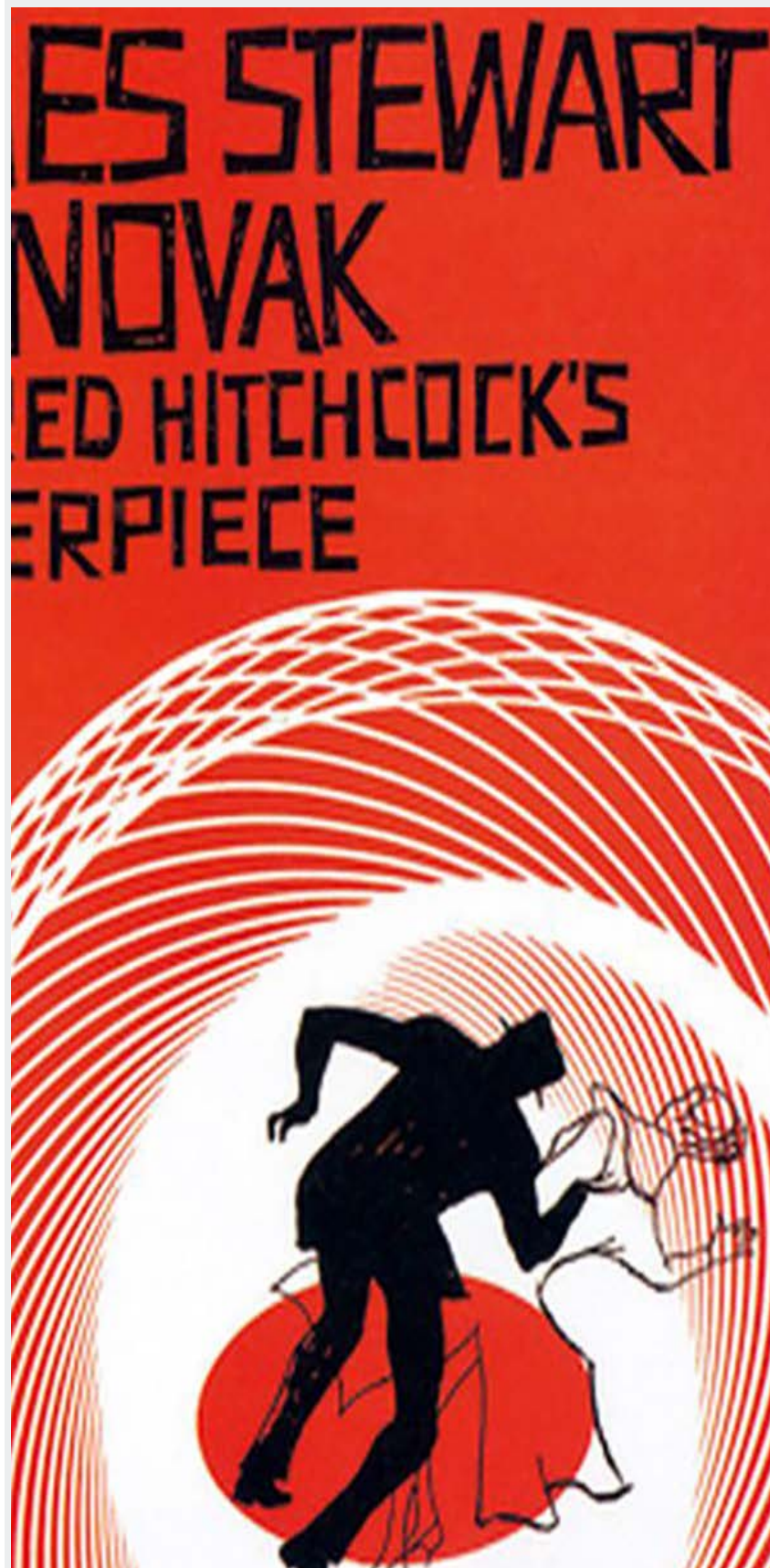
HISTORIA

Los motion graphics nacieron en el siglo pasado junto con la animación experimental, de la mano de artistas cineastas como Dziga Vertov, Walter Ruttmann y Man Ray que experimentaron con la luz, las formas y el sonido.

En las décadas posteriores, entre los 40 y los 50, hubo grandes referentes de esta experimentación como Norman McLaren, Oscar Fischinger y Len Lye, quienes se destacaron por implementar en el cine la animación de formas abstractas, generando una estética minimalista y geométrica que constituye, hasta hoy, una característica de los motion graphics. Este periodo de experimentación permitió, además, a los gráficos en movimiento crear una estrecha relación entre el sonido y la música, que es otro de sus pilares en la actualidad.

Aunque las técnicas utilizadas en ese entonces son muy diferentes a las modernas, “podemos situar aquí los orígenes de los motion graphics y sus principales características: usar formas abstractas, elementos geométricos, la metamorfosis de objetos y su constante dinamismo” (Valdivieso, 2016, p.111). En este sentido, el nacimiento de los motion graphics estuvo estrechamente ligado a la animación, pero con el pasar de los años fueron tomando mayor relevancia en otros campos.

Como se mencionó anteriormente, los motion graphics no pueden subsistir sin el diseño gráfico. Asimismo, no podemos hablar de Motion Graphics sin mencionar a Saul Bass, el diseñador pionero en esta técnica y una gran inspiración para varias generaciones, que trabajó en múltiples largometrajes, marcando la secuencia de créditos como una parte importante y expresiva de cada uno de ellos. Desde su perspectiva, las secuencias de apertura comunican y dan indicios sobre la película, además de captar al espectador, generándole intriga y manteniéndolo expectante durante el desarrollo del largometraje. Sus principales obras se encuentran relacionadas con directores de la talla de Alfred Hitchcock, en uno de los títulos de créditos más míticos e icónicos de la historia del cine: *Vértigo* (1958); también se vin-



img. 30

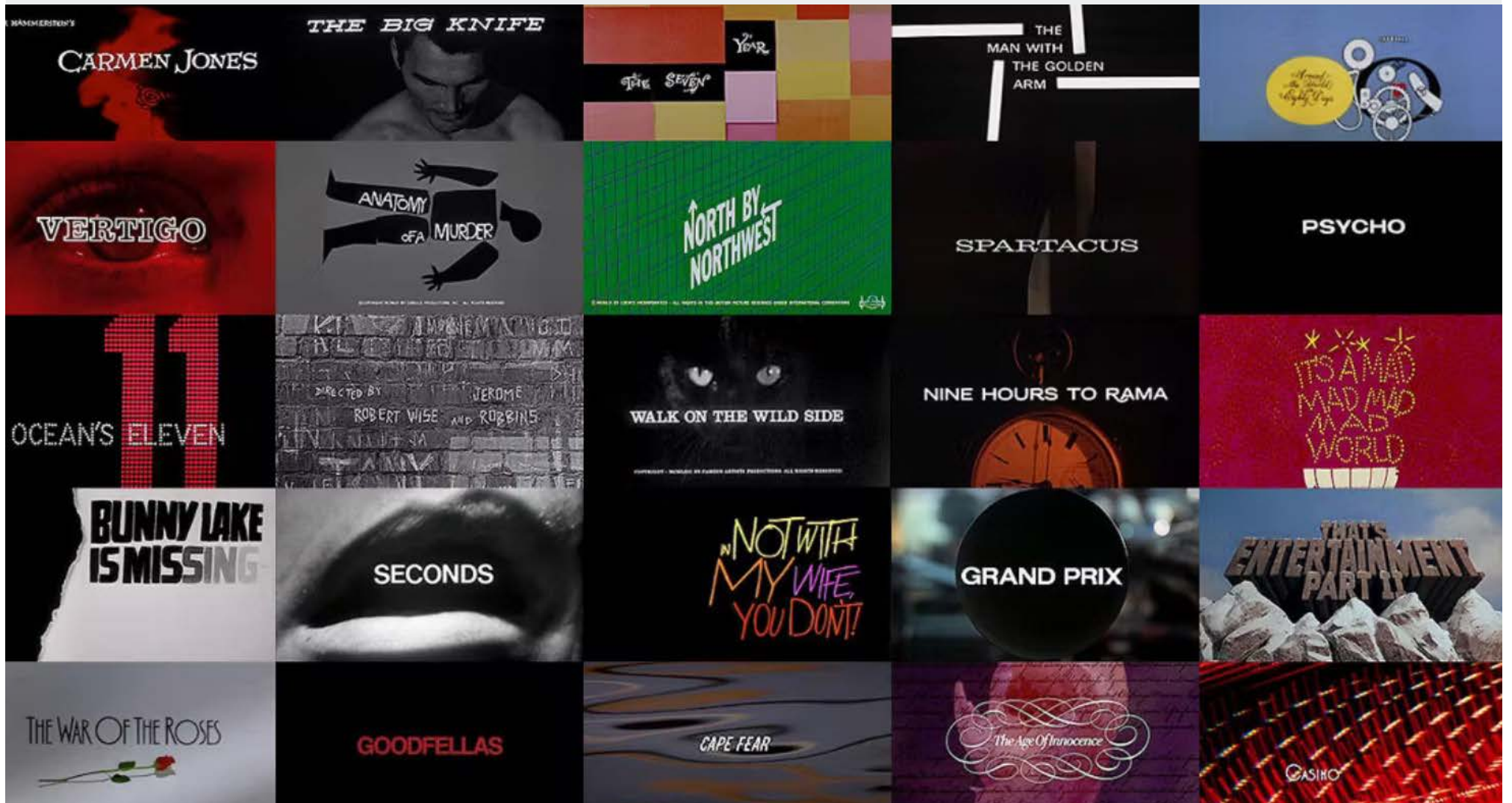
culó con Martin Scorsese, quien colaboró en los créditos de Goodfellas (1990), Cape Fear (1991), Innocence (1993) y Casino (1995), demostrando que la secuencia de apertura puede convertirse en una parte memorable y vital de una película.

Cabe destacar, también, a Pablo Ferro y Maurice Binder, contemporáneos a Bass. Ferro fue el diseñador que creó la secuencia de apertura de Dr. Strangelove, película de Stanley Kubrick de 1964, mientras que Binder concibió una de las secuencias de apertura más icónicas del cine y de la cultura pop como son los créditos iniciales de James Bond.

Sin embargo, los motion graphics no solo incursionaron en el cine. Desde los años 50 se popularizó la animación en la televisión (en logotipos, spots, etc), a pesar de que “[...] debido a la baja resolución de las pantallas de entonces, las imágenes resultaban mucho más pobres que las utilizadas en cine” (Valdivieso Alonso, 2016, p.112).

Ya en la década de los 80, a pesar de la complejidad y la lentitud que todavía suponía la manipulación de las computadoras, la animación digital se desarrolló y consolidó en el sector profesional. Con el paso del tiempo, las computadoras personales fueron ganando popularidad y evolucionaron hasta el punto en que cualquier persona puede generar imágenes, gráficos y animaciones.

Actualmente, las computadoras son dispositivos cotidianos y los motion graphics se pueden realizar mucho más fácilmente gracias a programas muy accesibles como Adobe After Effects, Cinema 4D, Blender, etc. Gracias a su frecuencia de uso en el sector laboral, hay varias aplicaciones disponibles.



img. 31

CLASIFICACIÓN DE MOTION GRAPHICS POR FUNCIÓN

A continuación, se presenta la clasificación de los motion graphics a partir de sus diversas funciones, desde la teoría de Sánchez.

KINETIC MOTION GRAPHICS

La técnica indispensable es combinar los elementos tipográficos con el diseño gráfico; también se pueden utilizar elementos de audio (Sánchez, 2014).

KINETIC TYPOGRAPHY (TIPOGRAFÍA CINÉTICA)

Utiliza la tipografía como elemento para animar. Por lo general se utiliza una voz en off para dar énfasis al texto; como resultado de la fusión entre estos dos elementos, el mensaje es transmitido con claridad. A pesar de ser una técnica caracterizada por la sencillez, resulta bastante atractiva (Sánchez, 2014).

COMBINADO CON IMAGEN REAL

Permite insertar una imagen real, que puede ser una fotografía o un video, al proyecto audiovisual (Sánchez, 2014).

POR SU APLICACIÓN

Los motion graphics también pueden clasificarse según su objetivo. Sánchez explica su implementación en distintos ámbitos, mencionados a continuación:

MOTION GRAPHICS CORPORATIVOS

Generalmente son utilizados en publicidad o en comercios para dar a conocer un producto o servicio de una forma 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).

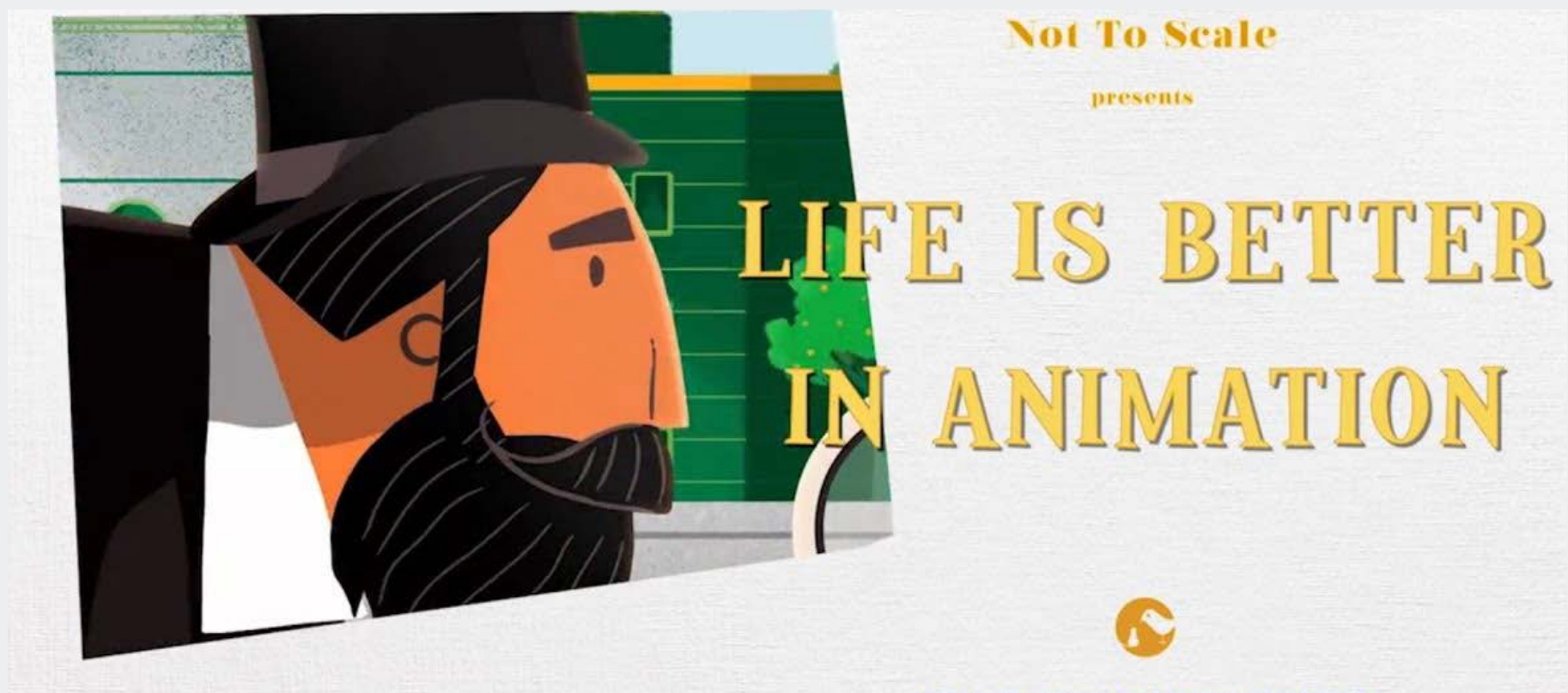


img. 32

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 board y el guion técnico” (Cevallos, 2016, p.12).



img. 33

METODOLOGÍA

La creación de un proyecto de Motion Graphics conlleva el diseño de un plan en el que se determine qué es lo que se pretende que el usuario vea, en qué puntos debe poner su atención, y qué ideas y sentimientos se quieren comunicar. En ese sentido, como expresa Stephen Kellejer (2020), “Ser un diseñador de movimiento es como ser un compositor de música escribiendo notas, pero la forma final de tu trabajo es la interpretación de esa música; para nosotros, esa interpretación es la animación” (p. 13.).

Como casi todo gran proyecto, la animación comienza con una idea y rara vez esa idea emerge de manera desarrollada, es decir, la idea es simplemente el impulso creativo que tiene el diseñador para transmitir un sentimiento o emoción al espectador. La diseñadora Lauren Hartstone (2020) lo cuenta de la siguiente manera:

“

Cuando comencé, simplemente saltaba directamente al diseño. Intentaría diseñar mi forma de salir de un problema y, a veces, eso funciona. Pero, la mayoría de las veces, terminas en un callejón sin salida. Definitivamente ayuda saber cuál es el concepto primero y diseñar a partir de ahí. (p. 75.)

”

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. 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, le preguntó cómo abordar el desarrollo de un concepto; ella respondió:

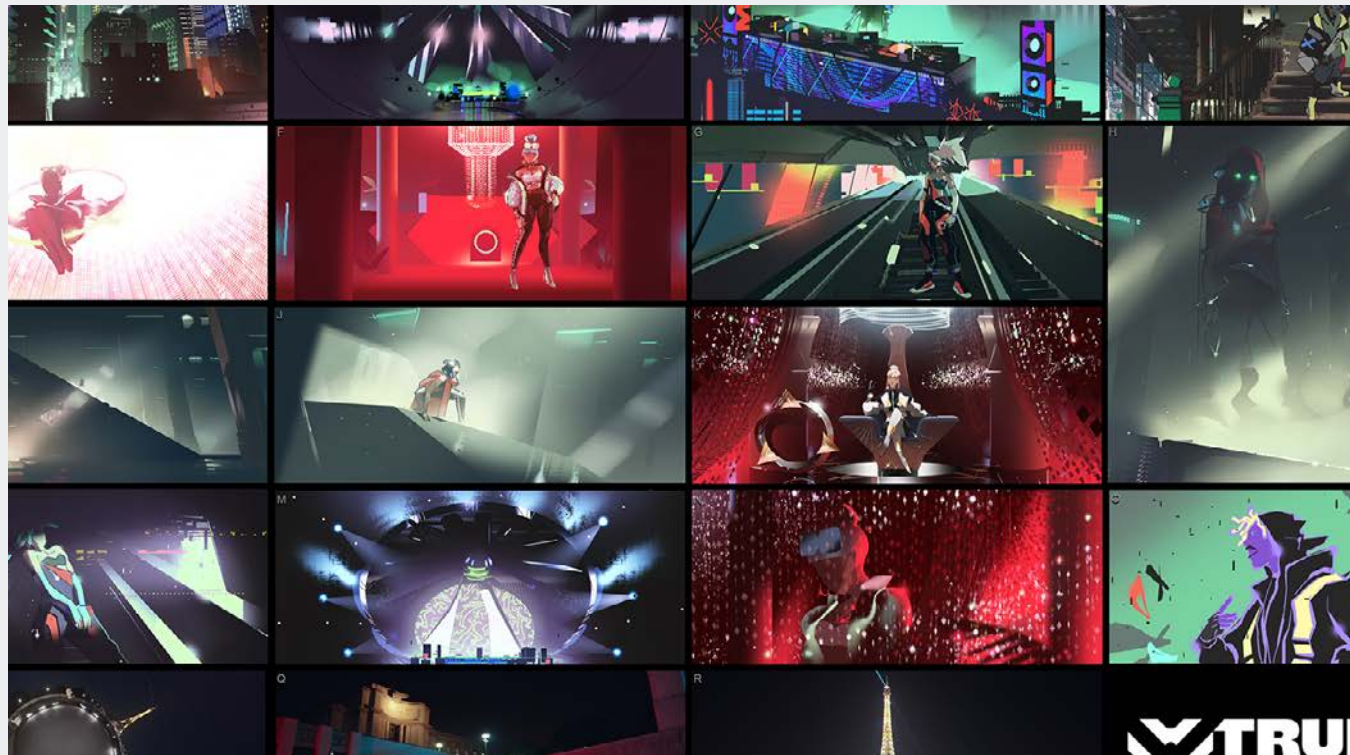
Me gusta reducir las ideas a una metáfora, tomar la esencia de una idea y convertirla en un símbolo. Algo memorable, un pequeño momento “ajá” es algo que me inspira. Quieres hacer algo memorable para un espectador, toma dos cosas que tal vez no sabías que irían juntas y crea algo nuevo con eso: una sorpresa. 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. (Karin Fong, 2020, p85.)

Una vez hallado el concepto, llega el momento de bocetar. Según Shaw (2020) “hay una tendencia entre los diseñadores sin experiencia a comenzar inmediatamente a crear activos o crear una imagen pulida” (p. .90); sin embargo, para crear proyectos sólidos hay que plasmar, primero, las ideas en un papel. Una técnica muy usada en el medio es la de los bocetos en miniatura, “son muy útiles para explorar la composición, antes de invertir mucho tiempo y energía en refinar una imagen” (Shaw, 2020, p.90). Los bocetos exploran las cualidades esenciales de la imagen que queremos crear. No es necesario que se le incorporen muchos detalles; al bocetar, hay que explorar los elementos centrales, el espacio negativo y el positivo, los valores de claroscuros, los planos y perspectivas. En otras palabras: crear la estructura de la imagen.



img. 34

Siguiendo al diseñador, director creativo, animador, profesor y autor Austin Shaw en su libro *Design for Motion* (2020), el plan que un artista del Motion Graphics debe seguir es establecer un marco de estilo. Ese marco no es más que el estilo que adoptan las ideas, los sentimientos y la narración asociadas 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).



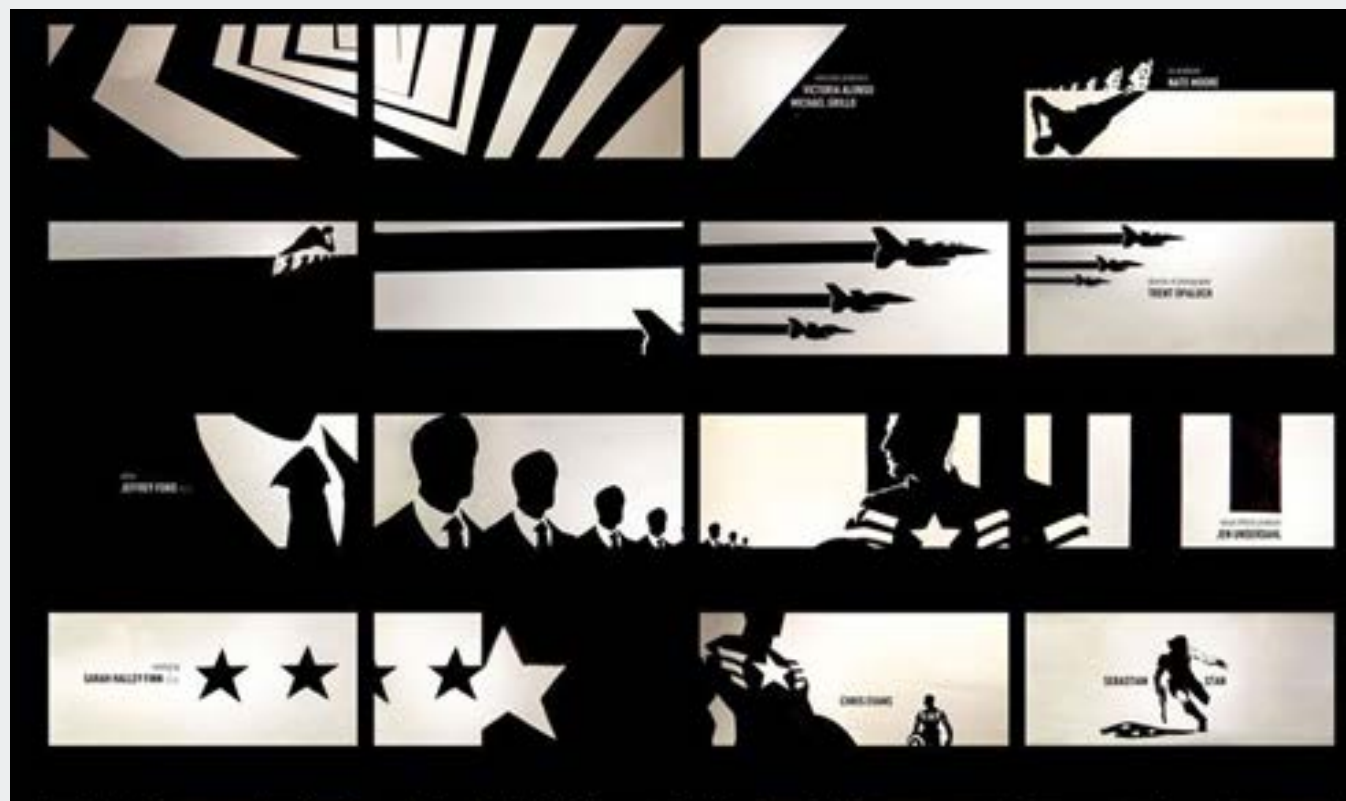
img. 35

Shaw recalca la importancia que tienen los marcos de estilo y comenta que muchos diseñadores de movimiento novatos ignoran esa cuestión. Es fácilmente reconocible en una obra que no se invirtió el tiempo necesario para desarrollar los marcos de estilo, ya que los gráficos en movimiento no desarrollan un concepto, son planos y aburridos, y no consideran las transiciones.

Observaciones de diferentes autores

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 de manera 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. 36

Observaciones de diferentes autores

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

El siguiente paso dentro del plan es la creación de un guion técnico. De forma genérica, podemos decir que se trata de la forma escrita del proyecto audiovisual, que describe los contenidos y los elementos necesarios para la ejecución de la película o el programa de televisión.

Un término del que se habló con anterioridad, en relación con esta instancia, es el de narrativa, que según la RAE (Real Academia Española) es contar lo sucedido o una historia ficticia. Para esto es normal realizar un guion que incorpora la segmentación de las secuencias y las escenas en planos con su numeración correlativa, además de toda la información técnica pertinente: identificación del plano, sujeto u objeto encuadrado, tamaño de plano, ángulo de la toma, movimientos de cámara, ópticas, iluminación, sonidos, decorado, accesorios, etc. Se trata de un documento que se dirige a todo el equipo técnico y servirá de base para la planificación.

La unidad del guion técnico es el plano, y el orden en que se muestran los planos es el del montaje final.

Para la elaboración de este tipo de guion se gestiona lo que se intenta decir, y lo que se quiere transmitir emocionalmente al espectador. La creación de los planos debe tener una secuencia lógica correcta, para guardar sentido entre cada escena y en el producto final. En la planificación de un rodaje, es indispensable imaginar el montaje del material de tal modo que el equipo de trabajo pueda trabajar con fluidez. (Benítez, Rodríguez y Utray, 2013, p8.)

Después de presentar todos los parámetros en el guion, se procede a desarrollar el board, que no es más que el bocetaje de las escenas planificadas, con su respectiva composición.

| PAGE | PROJECT TITLE | DURATION | ASPECT RATIO | DATE | DIRECTOR | | |
|--------------------------|--|---|---|--|---|---|---|
| 01 | Econundrum #10 how can we sustain life on earth? | 01 min 16 sec | 16:9 | 30 March, 2017 | Yukai Du | | |
| Shot 01 | Shot 02 | Shot 03 | Shot 04 | Shot 05 | Shot 06 | Shot 07 | Shot 08 |
| Econundrum | How can we sustain life on earth? | | | | | | |
| VO: Econundrum | VO: How can we sustain life on earth? | VO: A lot can happen in 24 hours | VO: With more than seven billion of us going about our business on planet earth | VO: By this time tomorrow, around another 350,000 babies will have been born. | VO: Think of the impact - and the traces we leave behind. | VO: The average American throws away 2kg of trash every single day. | VO: And Almost half their food. |
| Action: Text pops up. | Action: Text pops up. | Action: Cut to the Sun in the middle, planets are moving around the Sun. | Action: Cut to a closer shot of the Earth, many different shapes are wiggling and moving inside. | Action: Zoom in a bit, many more new smaller shapes appear between those wiggling shapes. | Action: Zoom in, the shapes are moving out of the screen, they leave some line traces. | Action: Cut to a top view of a bin, a hand keeps throwing things into the bin. | Action: Half of the bin stays in the same position, a meal appears and the background turns to a dining table. |

img. 37

Una vez que se definen, en los pasos anteriores, las bases del proyecto, con sus límites estéticos y creativos, es momento de seleccionar las herramientas con las que se desarrollará el proyecto. “Un diseñador de movimiento debe sentirse cómodo moviéndose entre el cuaderno de bocetos y la computadora. Enfoques analógicos de la ideación y la creación de activos ofrecen opciones orgánicas y fácilmente accesibles para el proceso creativo” (Shaw, 2020, p.145).

El avance de la tecnología ha generado que la computación de código vaya de la

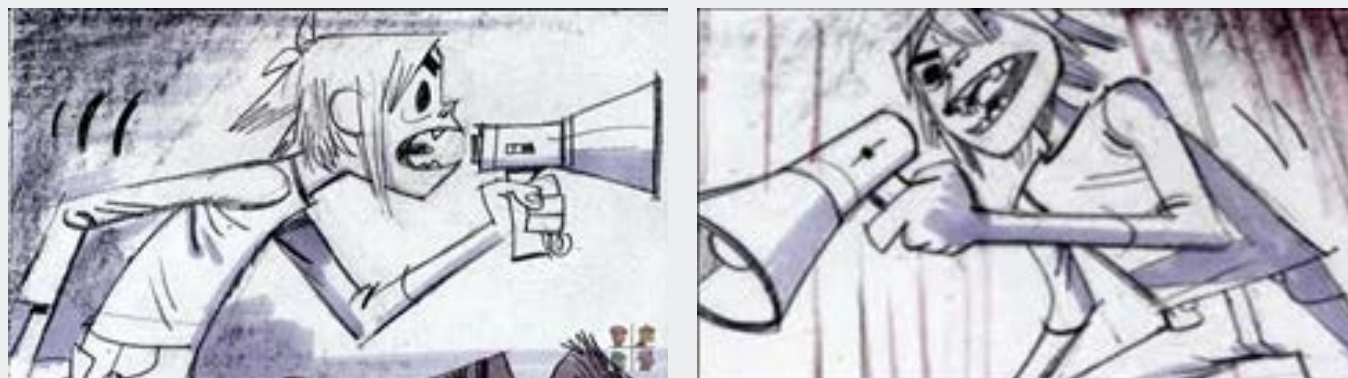
mano con el diseño de interfaces, permitiendo que el uso de softwares creativos sea más sencillo. Los siguientes softwares son los que se han establecido prioritariamente en la industria:

- After Effects
- Cinema 4D
- Blender
- iMovie
- DaVinci Resolve

Sin embargo, y de acuerdo con Shaw, hay que tener en cuenta también las herramientas analógicas, entendiendo que los softwares son la digitalización del cuaderno, el lápiz, las tijeras, etc.

Escogidas las herramientas con las que se llevará a cabo el proyecto, se llega a la instancia de la animática, que es, en pocas palabras, un guion gráfico animado. Los tableros se incorporan a un programa de edición y se cortan junto con el tiempo y el ritmo correctos de la película. También se Incluyen efectos de sonido básicos, grabaciones de diálogos y bandas sonoras de scratch.

Esta es la instancia preliminar antes de llegar al final de la producción, y es aquí donde se puede previsualizar el proyecto ya animado, corregir errores o mejorar escenas, ya que se comprueba el ritmo y la progresión de los gráficos en movimiento.



img. 38

Para finalizar, se encuentra la parte del montaje. Una vez que se comprueba con la animática que el resultado es el deseado, es momento de colocar el color y hacer las respectivas correcciones en el software creativo que hayamos escogido. Por último, se crean las transiciones, revisando que sean acordes al proyecto, y se colocan los efectos de audio o música que vayan a cuadro con la animación.

TÉCNICAS

Encontramos muchas estéticas en los motion graphics que solo se limitan a la imaginación del diseñador; no obstante, las técnicas mediante las que se crean esas estéticas se pueden categorizar en tres grandes grupos:

- Los motion graphics realizados en 2D
- Los realizados en 3D
- Los híbridos, donde se encuentra una mezcla de las categorías anteriores, combinadas incluso, en ocasiones, con imágenes reales.

GUÍA DIDÁCTICA

CONCEPTO

La estructura de una unidad didáctica independiente está formada por: un objetivo de aprendizaje específico, un contenido, un conjunto de actividades y una autoevaluación. Puede ser reutilizada en diferentes contextos tecnológicos y educativos (repositorios, entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, etc.). Además, cuenta con metadatos que propician su localización dentro de los repositorios y permiten abordar su contextualización (Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017).



img. 39

FUNCIÓN

Las guías didácticas o instrucciones didácticas son entendidas como guías de aprendizaje que acercan los materiales didácticos al proceso cognitivo de los estudiantes, para que estos puedan aprender por sí mismos (Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017).

Una conferencia bien preparada, centrada en la instrucción de los estudiantes, debe ser la principal fuerza impulsora para estimular el interés en un tema. Se trata de una herramienta idónea para orientar y facilitar el aprendizaje, que ayuda a

comprender y a aplicar distintos tipos de conocimientos cuando corresponda, integrando todos los medios y recursos a disposición de los educandos para apoyar su aprendizaje. Todo esto se presenta en forma de conversación entre el autor y el estudiante. Ese diálogo debe ser, en definitiva, un andamio certero de posibilidades, el camino más apropiado hacia el éxito.

DISEÑO Y EDUCACIÓN

DEFINICIÓN

Para un cambio a gran escala es esencial, a juicio de los investigadores, el apoyo considerable que brindan los materiales. En primer lugar, no tienen por qué ser malos. El libro de texto reseñado en el capítulo anterior o el metacurso para entender la programación de ordenadores, por ejemplo, constituyen un desafío y proporcionan estímulo y discernimiento. En segundo lugar, no es posible que los maestros inventen constantemente cada uno de los rayos de la rueda de la educación. Tal y como está, la educación ya exige demasiado tiempo e ingenio.

Los buenos materiales didácticos son enormemente útiles, señalan el camino a seguir y proporcionan hitos; aunque el maestro creativo no los tome al pie de la letra, le servirán, sin duda, para mantener el rumbo.

Una innovación a gran escala debe incluir materiales didácticos que proporcionen un apoyo sustancial. En la actualidad, los libros de textos, fascículos, láminas y otros elementos de la parafernalia pedagógica tienen mala prensa en muchos sectores, y con razón, pues a menudo transmiten un contenido distorsionado, simplista y, por añadidura, aburrido. (Perkis, 2001, p.206)

DISEÑO DE CONTENIDOS PARA LA EDUCACIÓN

El diseño de los contenidos educativos es organizado en unidades de aprendizaje, con la ayuda de objetos de aprendizaje (OA), que son definidos por Chiappe, Segovia y Rincón, (2007) como una:

[...] entidad digital, autocontenible y reutilizable, con un claro propósito educativo, constituido por al menos tres componentes internos editables: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. A manera de complemento, los objetos de aprendizaje han de tener una estructura (externa) de información que facilite su identificación, almacenamiento y recuperación: los metadatos. (p. 263.)

Para los objetos de aprendizaje se utiliza el estándar IMS (Instructional Management System), que permite la especificación de entornos y contenidos distribuidos de aprendizaje, describiendo brevemente los temas en términos de alcance y aplicación. Los objetos educativos están organizados por metadatos y los profesores pueden identificarlos, buscarlos en el archivo y utilizarlos con fines educativos.

ESTUDIO DE CAMPO

En relación con la problemática planteada, es importante conocer la opinión que poseen los profesionales sobre las guías de aprendizaje para los estudiantes. Con ese fin, se realizó una entrevista a tres profesionales de la educación.

El encabezado de la entrevista, luego de un cordial saludo, explicaba que el objetivo era recolectar información sobre las formas de creación de una guía didáctica, y que la información proporcionada sería utilizada para el desarrollo de un proyecto de grado de la carrera de Diseño Gráfico. Finalmente, se agradecía de antemano por la colaboración.

GABRIELA PATIÑO

PSICÓLOGA EDUCATIVA



En primer lugar se debe investigar sobre los estilos de aprendizaje que priman en cada estudiante, luego seleccionar y unir los temas que tienen relación, con ello se deberá elegir las metodologías apropiadas para conseguir un aprendizaje.

Aspectos esenciales de las guías de aprendizaje son los contenidos claros y específicos. Metodología Activa. Diseños atractivos.

- Sexo: Femenino.
- Edad: 34 años.
- Tiempo laborando: 9 años.
- Psicóloga educativa graduada de la Universidad de Cuenca, trabaja en la Unidad Educativa Particular Católica de Cuenca, lleva a cabo el centro de ayuda psicológica “Daniel y sus Amigos”. Siente gran pasión por el trabajo con jóvenes, y se define como amante de su profesión, la cual quiere poner al servicio de niños y adolescentes.

JUAN BARRERA

DOCENTE DE BACHILLERATO

“

Lo esencial en un primer momento que capte y despierte la atención del estudiante, también puede tener una función motivacional. El segundo momento debe incorporar los nuevos conocimientos de forma didáctica. El tercer momento debe permitir que el estudiante ponga en práctica lo que aprende y en el último momento se debe realizar una evaluación.

- Sexo: Masculino
- Edad: 42 años
- Tiempo laborando: 18 años
- Docente de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Católica de Cuenca, graduado de la Universidad de Cuenca, se desenvuelve en el área de ética y letras.

JULIA AVECILLAS

DOCENTE DE LA UDA

“

Los pasos para crear una guía de aprendizaje: Primero generar una planificación clara, en base a los resultados y objetivos que se esperan. Identificar una bibliografía adecuada. Sistematizar los contenidos. Establecer estrategias metodológicas adecuadas. Establecer un diálogo adecuado con otros recursos. Generar procesos de evaluación coherentes con la propuesta y significativos.

- Sexo: Femenino
- Edad: 39 años
- Tiempo laborando: 13 años
- Docente de la Universidad del Azuay en la cátedra de Lectura y Escritura Académica, se define como apasionada de la educación con voluntad de compartir sus conocimientos y experiencias para aportar al crecimiento profesional y personal de sus estudiantes.

CONCLUSIONES

Gracias a la participación de los profesionales entrevistados, ha quedado claro el buen impacto que tienen las guías en la educación. Además, se pudieron determinar acciones que serían necesarias durante el desarrollo del producto propuesto, como ser: la incorporación de conocimientos de manera didáctica, la definición de los objetivos y alcances del aprendizaje y el diseño de una evaluación que valide los conocimientos adquiridos.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

A continuación, se investigaron y analizaron, según su forma, función y tecnología, los siguientes homólogos:

FREECODECAMP

Título: Diseño Web Responsivo

Autor: FreeCodeCamp

Año de lanzamiento: 2014

Forma: la maquetación de la plataforma web se divide en cursos o temas, que van desde lo más simple a los más complejo, con introducciones textuales que dan a conocer el concepto del tema a tratar, ejemplos y un pequeño ejercicio de práctica.

Funcional: el texto es primordial, permite que el estudiante lea todo sobre el concepto y lo entienda, para luego realizar el ejercicio que comprobará su aprendizaje. La tipografía es Sans Serif, principalmente por desarrollarse en la web.

Tecnología: la implementación del curso es en una página web, con recursos meramente digitales (videos, imágenes y texto).

img. 40



freeCodeCamp (🔥)

CREHANA

Título: After Effects CC desde cero: Experto en Animación Digital.

Autor: Dis. Israel Peralta

Año de lanzamiento: 2018

Forma: la maquetación del curso se basa en videos que fusionan la imagen, el texto y las explicaciones orales, separados en módulos según sus respectivas áreas específicas de aprendizaje.

Funcional: el formato de video logra captar la atención del estudiante por más tiempo, además de que permite observar cómo realiza Israel su metodología de trabajo y sus técnicas.

Tecnología: la implementación del curso es en una página web con recursos meramente digitales (videos).



img. 41

CONCLUSIÓN

A partir del análisis de los homólogos antes mencionados, se concluye que las formas en que se puede compartir conocimiento se limitan únicamente a la creatividad en la que los autores puedan desarrollar maneras de educar a sus aprendices, ayudándose así de los materiales didácticos y educativos. Estas herramientas permiten que los estudiantes se interesen por un tema y, más importante aún, que recepten la información y pongan a prueba los nuevos conocimientos.

CAPITULO

PLANIFICACIÓN

Para la realización de este capítulo es importante saber nuestro público, para cumplir con los objetivos planteados.

Nos dirigimos a un solo Cliente y Usuario.

USUARIO

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

- Edad: 18 a 35 años.
- Sexo: Masculino y/o femenino.
- Ocupación: Estudiantes de la carrera de diseño gráfico o carreras afines.
- Educación: Superior.

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

- Estilo de Vida: Acomodado.
- Personalidad: Estudioso, competitivo, autónomo, con un estilo de vida sano y amor hacia lo que hace.

PERSONA DESIGN

ACERCA DEL USUARIO

Diana se encuentra estudiando Diseño Gráfico. Tiene gran pasión por la animación y espera trabajar en ese sector, pero siente que necesita ampliar sus conocimientos, por lo que busca conocimiento extra, por fuera del que obtiene en la universidad. Está altamente vinculada con la tecnología; la mayor parte del contenido educativo, informativo o de entretenimiento que consume le llega a través de su celular o su computadora. Asimismo, trabaja desde su computadora y suele leer libros desde su Ipad.



DEMOGRAFÍA

- Ocupación: Estudiante.
- Edad: 20 años.
- Sexo: Femenino.

INFORMACIÓN TECNOLÓGICA

Teléfono Inteligente, computadora de escritorio y Laptop.

INFORMACIÓN PERSONAL

- Soltera.
- Estudioso, dedicado y ambicioso.
- Siempre busca la forma de aprender algo nuevo.

MOTIVACIONES

- Quiere aprender más sobre los temas que le gustan.
- Sabe que necesita asesoría, pero generalmente prefiere resolver solo sus inquietudes.

OBJETIVOS

- Tener maneras sencillas y claras de aprender.
- Ser el mejor en lo que se propone.
- Mejorar su calidad como profesional.



PARTIDOS CONCEPTUALES

MENSAJE

Se espera que el usuario conozca qué es el Motion Graphics, para qué sirve, sus conceptos, metodologías y producción, siendo capaz de realizar proyectos a nivel intermedio

TONO

Se intentan comunicar conceptos técnicos de manera amena, alegre y juvenil, teniendo en cuenta al usuario.

TARGET

La guía está destinada a estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y/o profesionales ya graduados, con gran interés en la multimedialidad. Deben ser personas autodidactas, que no se cansen de aprender nuevas técnicas para su profesión, con una edad entre los 18 y los 35 años. Además, se espera que sean amantes de la tecnología y que pasen gran parte de su tiempo utilizando dispositivos electrónicos (p. C, Smartphone, Ipad, Kindle, etc.).

MEDIOS

La guía se desarrollará para ser utilizada como PDF interactivo o Ebook.

CONCEPTOS

- Moderno
- Juvenil
- Atractivo

PARTIDOS MATERIALES

FUNCIONAL

Los conceptos que se generen serán identificadores del sistema gráfico de la guía y tendrán como principal función compartir los conceptos y metodologías adecuadas o más recomendadas en la creación de proyectos de motion graphics.

La guía podrá ser utilizada a través de un dispositivo electrónico como una PC, un Smartphone o una Tablet. En el momento en que el usuario interactúe con el PDF, se desplegarán acciones complementarias al aprendizaje (videos, fotos, animaciones).

TECNOLÓGICO

Se utilizan softwares como Photoshop, Illustrator, SkechtBook, InDesign y After Effects. Su producción y distribución es meramente digital.

FORMAL

Cromática, colores cálidos complementados con colores como el negro y el blanco para generar contraste entre los elementos gráficos y el texto.

El estilo gráfico será el uso de figuras geométricas a distintas escalas, con un estilo moderno, manteniendo constantes gráficas e incorporando variables, pero dentro del mismo estilo.

Tipografía: uso de fuentes modernas de palo seco para títulos o encabezados; para textos corridos del tipo regular y light.

Fotografía: se implementará la fotografía de manera explicativa para algún concepto o procedimiento. Será acompañada con elementos gráficos y textos que complementen la explicación.

Retícula: se usará una retícula que aporte a la organización del texto y los elementos gráficos, con la intención de que se pueda adaptar y recalcar el mensaje que se enmarcará en cada tema.

Formato: tamaño de 1024x768 px, que se integra a un PDF interactivo.

METODOLOGÍA

PARA EDUCACIÓN

El estudiante deberá realizar lecturas y trabajos prácticos que contribuirán al aprendizaje de los contenidos teóricos y a las tareas de aplicación. Se motivará al análisis de cada uno de los temas a tratar en la guía; los módulos, temas y prácticas realizadas apuntarán a la construcción de habilidades por parte de los estudiantes.

1. Se realizará una explicación textual y gráfica de cada tema para que el alumno conozca la teoría básica.
2. Se realizarán análisis sobre la influencia de estas teorías en la investigación del contexto y la formulación de proyectos.
3. Se efectuarán breves controles de lectura sobre el tema tratado para comprobar el entendimiento del módulo.
4. Se realizarán ejercicios prácticos aplicados y autoevaluaciones sobre temas que complementen el aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- A. Se evaluarán, mediante pequeñas lecciones y/o trabajos prácticos, los avances en cada uno de los módulos.
- B. Se planteará un proyecto de Motion Graphics aplicando la teoría y la práctica aprendidas.

CONSTRUCCIÓN DE LA GUÍA

En el ensayo “El diseño editorial: un placer estético hecho objeto”, Fabelo, Pérez y Álvarez (2011) expresan la importancia funcional que ha tenido el diseño editorial para la humanidad y explican cómo ha evolucionado conforme lo ha hecho la sociedad. Sin embargo, también remarcan que un libro no solo tiene un valor funcional, sino también un valor estético; según sus palabras “no basta con saber técnica, [..], también hay que desarrollar una sensibilidad que permita generar respuestas más amplias y profundas ante ellos” (p. 77).

En el marco de la construcción del producto propuesto, tenemos claro que deberá ser cautivador. Además, no debe satisfacer únicamente una necesidad comercial o educativa, sino también satisfacer a nosotros como artistas.

Se procurará que cada módulo o capítulo de nuestro producto tenga gran énfasis educativo, que las páginas sean atractivas y que generen la suficiente curiosidad para que el estudiante quiera seguir avanzando luego de cada capítulo.

PROCEDIMIENTO

1. Se recopilará, se analizará y se escribirá la información que abarcará nuestra guía.
2. Se realizará la ideación y el bocetaje de distintas formas de mostrar esa información.
3. Se efectuará una retícula de columnas que permita crear un sistema llamativo y cautivador.
4. Se adaptarán imágenes, textos, elementos gráficos, etc. para su correcta visualización y legibilidad.
5. Se diagramará el producto y se harán pruebas con los usuarios, conforme se vaya avanzando.
6. Se preparará el producto para su reproducción y distribución.

CONCLUSIONES

Es necesario poder definir claramente el target, y los partidos conceptuales, para que un proyecto como este pueda llegar a cumplir de una mejor manera con su propósito, por lo cual después de esto podemos concluir claramente la funcionalidad, tanto teórica como estética que se necesita tener en la guía para que esta pueda llegar tener una mejor aceptación por parte del usuario, y que de esta manera se pueda inducir al estudiante a seguir adelante con la guía para cumplir el objetivo propuesto, en este caso terminar la guía con un nivel básico para realizar proyectos de motion graphics.

CAPITULO

IDEACIÓN

En esta etapa de ideación se generó 10 ideas, con las cuales poder seleccionar las mejores e integrarlas en una sola idea, que permitan ya la concreción del producto acorde a los objetivos planteados.

Idea 1

Estética: Retro-Moderno, por ser una tendencia del diseño que rememora el diseño de los 80.

Composición: Uso páginas construidas con elementos gráficos geométricos que sirven como elemento de identidad y personalidad. Uso de una retícula que permitan que el texto, las imágenes, elementos gráficos, etc.

Educomunicacional: El sistema de Evaluación se basa en, realizar trabajos, con resultados que puedan dar una guía de los errores, haciéndola así una evaluación autónoma.



Idea 2

Estética: Pop art, debido a lo llamativo que es además de mantenerse como una tendencia constante en el diseño gráfico.

Composición: Libro con ilustraciones, en el cual se puede interactuar con el celular y mostrar información más extensa sobre un tema mediante recursos multimedia.

Educomunicacional: Realizar un sistema de evaluación autónoma de los puntos específicos en los que se fallaron. Y controles de lectura por cada tema.



Idea 3

Estética: Minimalista con intención de no desenfocar la atención del usuario en el diseño, sino en la información.

Composición: Libro con fotografías instructivas de cada tema que se desee expresar en según el contenido propuesto. El texto mantendría una estructura simétrica y con ciertas variaciones del tamaño.

Educomunicacional: Trabajos sobre cada tema con la intención de reforzar los contenidos del texto. Es decir, realizar una práctica del contenido aprendido.



Idea 4

Estética: Tipografía caótica, para dar versatilidad y equilibrio a las composiciones.

Composición: la tipografía se presenta como el elemento principal, el cual se adaptara respecto al tema en que el estudiante está.

Educomunicacional: Al final de los capítulos se pedirá una trabajo que agrupe todo lo aprendido en este capítulo. Y una autoevaluación con un puntaje mínimo.



Idea 5

Estética: Patrones paramétricos llaman desorden, la fluidez, el movimiento y los efectos 3D. Es un recurso gráfico especialmente útil para representar temas complejos.

Composición: Se busca utilizar contenido interactivo, como videos, imágenes, infografías, etc. con los cuales el usuario pueda tener una mejor comprensión de cada tema.

Educomunicacional: El uso de una plataforma digital a tipo de foro que sirva de repositorio en donde los estudiantes suban sus trabajos, observen los de sus compañeros y los comenten. Estos trabajos se compondrían de trabajos prácticos de la información tratada en un capítulo.



Idea 6

Estética: Industrial

Composición: Libro digital interactivo, con animaciones tipo pop up, que permitan ejemplificar los módulos. Y videos del proceso.

Educomunicacional: Usando el concepto de gamificación para incentivar que el estudiante termine el libro, habrá sorpresas como material extra como links para videos o material para un software en específico.



Idea 7

Estética: minimalista e industrial

Composición: Curso online, contenido de una serie de videos cortos de entre 2:30 min a 5 min, en el que se expresen los conceptos y el proceso de producción.

Educomunicacional: Cada vez que el estudiante termine un módulo, tendrá un trabajo práctico, y será subido para ser compartido con el resto de estudiantes.



Idea 8

Estética: Libro a tipo comic, resaltando las imágenes. y con textos atrayentes.

Composición: Libro con elementos interactivos físicos como recortes o elementos modulares para ejemplificar conceptos y procedimientos.

Educomunicacional: Al finalizar de leer un tema, en la parte inferior habrá controles de lectura.



Idea 9

Estética: uso de un color monocromático con contrastes altos en rojos, azules, rosados... y mucho amarillo, que se aplicarán con diferentes matices o tonos de un mismo color para la creación de fondos, formas o efecto de profundidad.

Composición: Toma mayor importancia las imágenes y los elementos gráficos, mientras que el texto tiene menos presencia, aunque los conceptos más importantes están resaltados.

Educomunicacional: con el uso de controles de lectura



Idea 10

Estética: collage digital para crear un producto llamativo que capte la atención del usuario.

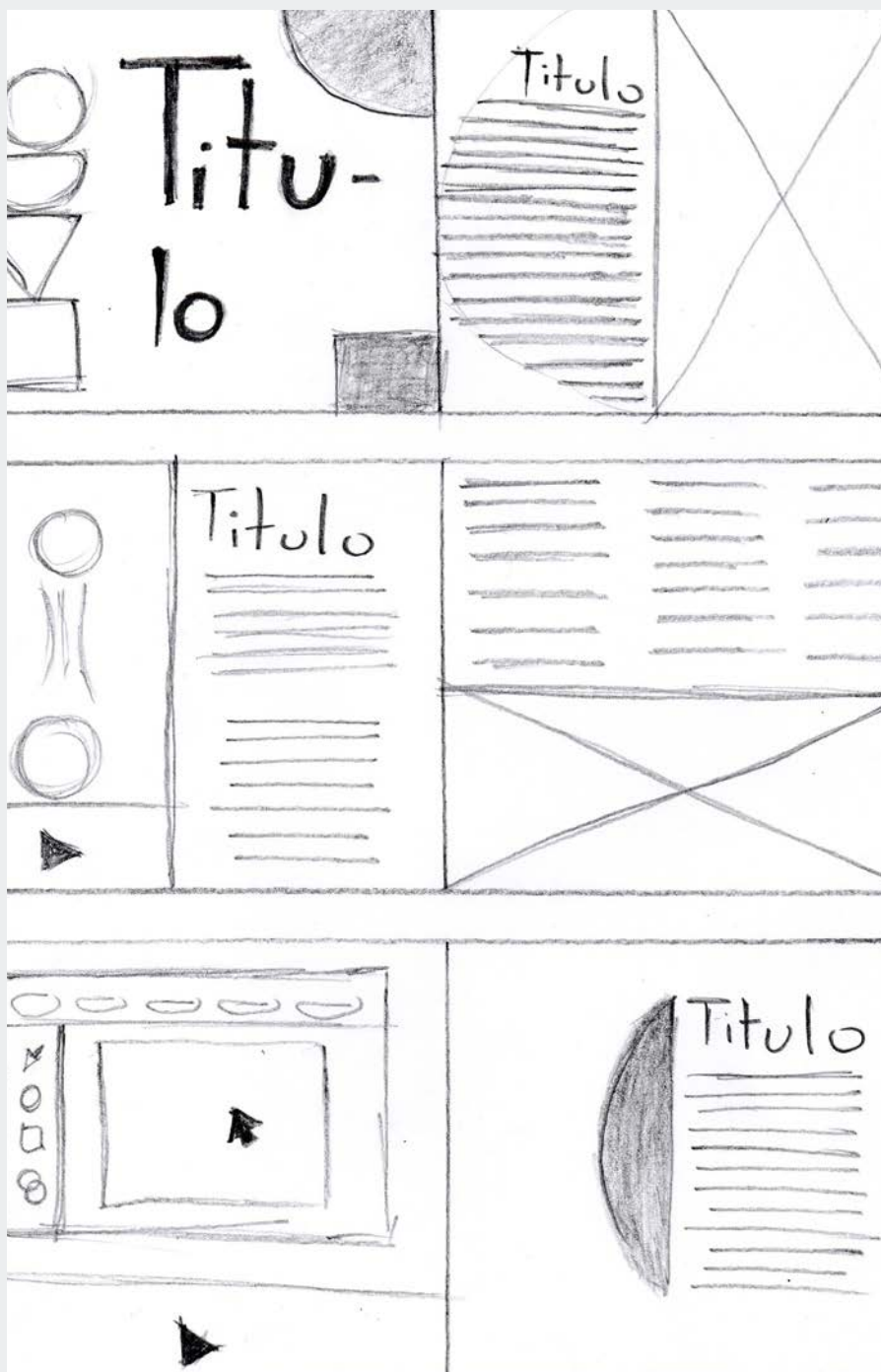
Composición: Uso de los montajes en páginas completas o hasta 2 páginas, acompañados con texto que se ceñirá a los elementos del collage, o se compondrán de forma “caótica”

Educomunicacional: Al final cada tema se partirá a completar una prueba para comprobar los conocimientos y si pasa cierto puntaje recibirá una conmemoración o subirá de nivel.



SELECCIÓN DE 3 IDEAS

De las 10 ideas generadas, en base a las variables determinadas del producto, se escogió tres ideas que sean factibles para el desarrollo del producto, cumpliendo los objetivos planteados



IDEA POP ART

TIPOGRAFÍA: Sans serif

CROMÁTICA: Análogos

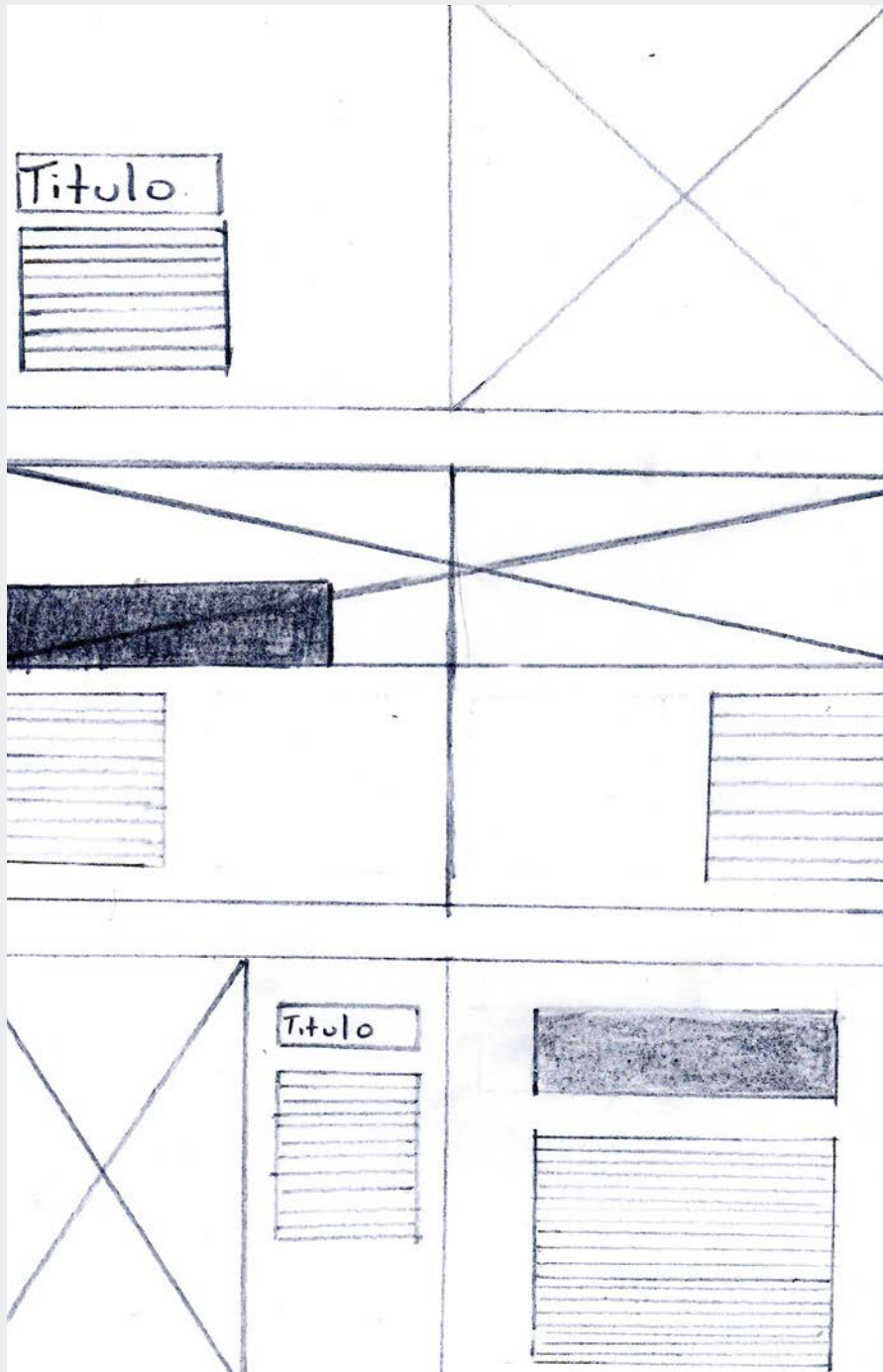
ILUSTRACIÓN: Geométrica

FORMATO: Rectangular

ORIENTACIÓN: Horizontal

SOPORTE: Digital

GUIÓN: Atractivo, mostrar el contenido y los elementos gráficos de manera precisa, estética y funcional, dejando espacio en blanco.



IDEA MINIMALISTA

TIPOGRAFÍA: Sans serif

CROMÁTICA: Monocromáticos

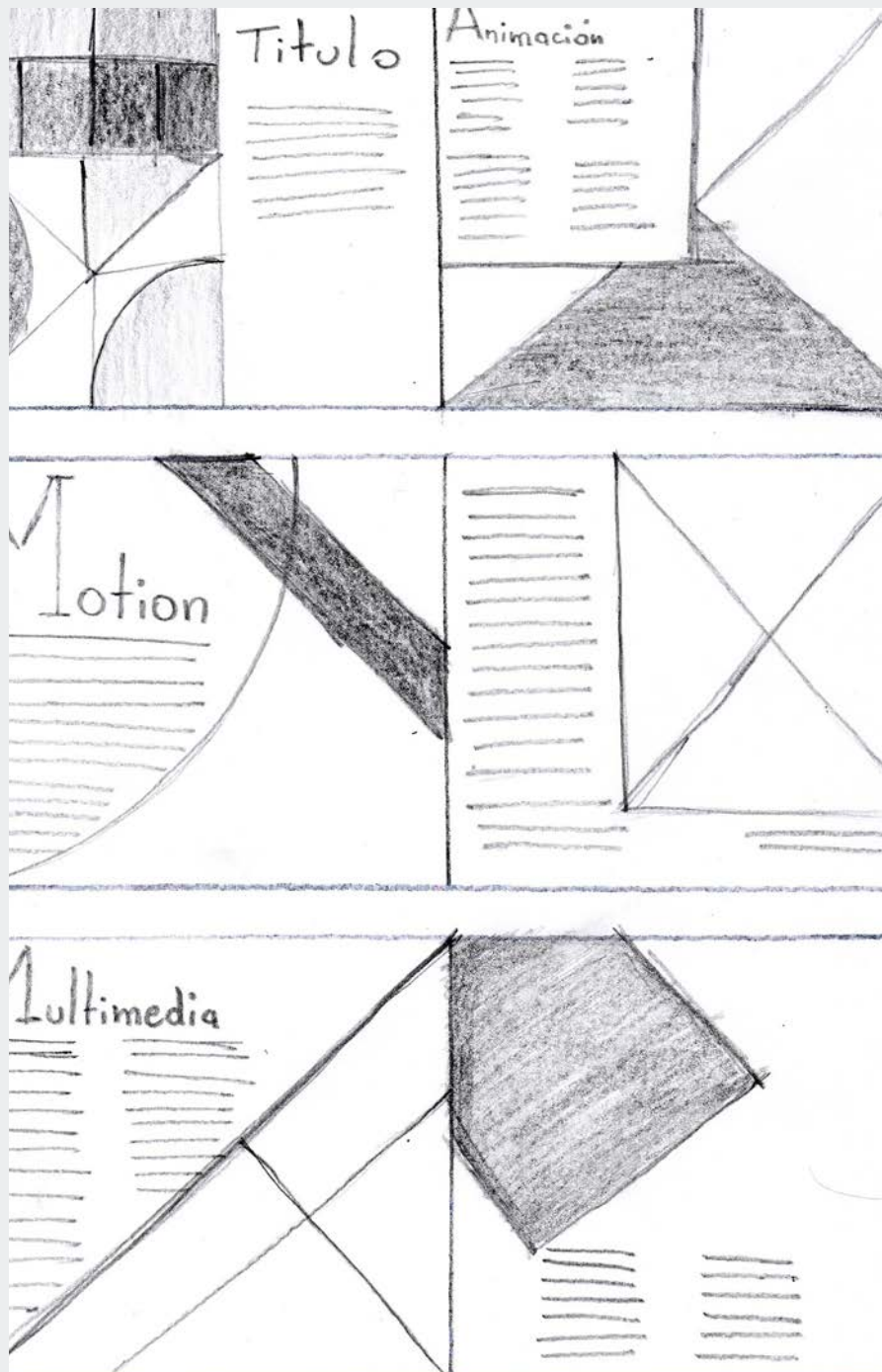
ILUSTRACIÓN: Sin ilustración

FORMATO: Rectangular

ORIENTACIÓN: Vertical

SOPORTE: Impreso

GUIÓN: Explicativo, mostrar el contenido de manera limpia y concisa, dejando espacio en blanco.



IDEA DE PATRONES

TIPOGRAFÍA: Sans serif

CROMÁTICA: Complementarios

ILUSTRACIÓN: Geométrica

FORMATO: Rectangular

ORIENTACIÓN: Vertical

SOPORTE: Impreso

GUIÓN: Experimental, mostrar el contenido de manera distitas y que el texto forme formas o sea expresivo.

SELECCIÓN IDEA FINAL

La idea final nace de la unión de tres ideas distintas que ayudan a la concreción final, además de tomar algunos rasgos de las primeras 10 ideas.



CROMÁTICA



#cc6633



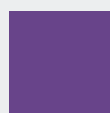
#af5235



#d5a100



#1c4c4a



#68448a

Contenidos

- 1** Diseño de Motion
Contextualización
- 2** Conceptos
Marcos de estilo
- 3** Metodología
Idea-guion-storyboard
- 4** Tecnologías
Softwares
- 5** Montaje
Producción

Elementos gráficos y textos coexisten de manera armónica, además de elementos multimedia como videos o animaciones.

Sub Titulo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut

aliquip ex ea commodo consequat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis Lorem ipsum dolor sit

Retícula a 5 columnas que permita organizar el texto, los elementos gráficos, las imágenes, etc. de forma organizada.



CONCLUSIONES

A manera de conclusión podemos expresar que realizar una lluvia de ideas para hallar una solución a nuestra problemática, nos da varias opciones de las cuales podemos construir una maqueta final, en la cual se pueda cumplir o satisfacer con todas las necesidades de nuestro target, y podemos diseñar con una guía centrada en el usuario y los objetivos a cumplir.

CAPITULO

PROTOTIPO FINAL



A continuación se mostrará el proceso de creación del prototipo final: la propuesta cromática, morfológica, tipográfica y de diagramación. Se expondrán las constantes y variable del sistema gráfico. El producto podrá estar en un tienda virtual, capaz de usarse en dispositivos móviles como smartphones, laptops, tablets, etc.



CREACIÓN DE LA TABLA DE CONTENIDOS

Con ayuda de un profesional en proyectos sobre Motion Graphic, Ismael Carpio, desarrollamos una tabla de contenidos necesarios para que un estudiante alcance un nivel básico con la guía.



01 Narrativa y Comunicación

Comunicación Audiovisual.
Storytelling.



02 Animación

Introducción a la animación.
Principios



03 Motion Graphic

Introducción al motion
graphics.
Componentes.

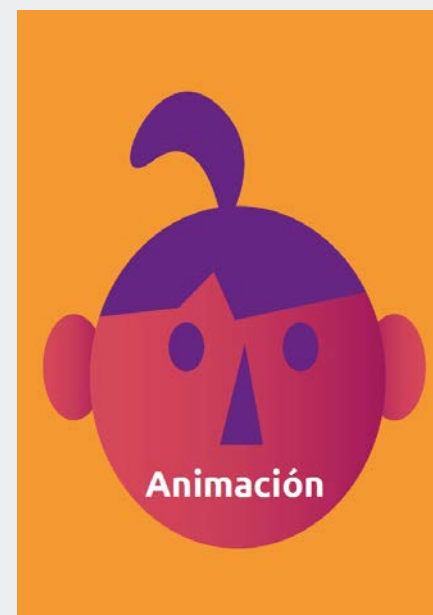
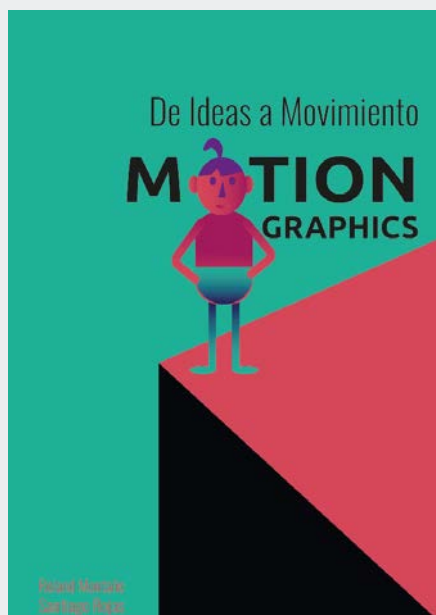


04 Producción

Idea.
Boceto.
Flujo de trabajo.
Entrega.

BOCETACIÓN

Nuestra primera aproximación fue la base del producto final, como puede ser el uso de un personaje que otorgue identidad a la guía, además de que el comienzo de cada capítulo habría una parte del cuerpo del personaje y en el texto el uso de imágenes, animaciones e ilustraciones.



Comunicación audiovisual

Uno de los aspectos más importantes de la vida es la comunicación. De más está decir que lo es en la vida humana, pero incluso en las sociedades animales la comunicación existe y es en gran medida la que permite la subsistencia y la supervivencia. En el caso del ser humano, la comunicación es la que nos permite conocer y desarrollar relaciones con nuestros semejantes, bienes y servicios, o mejorar nuestra calidad de vida.

La comunicación audiovisual es un espacio en que la vista y oído se implican en la percepción de productos audiovisuales. Según Canet y Príxer el espacio audiovisual contiene elementos que muestran acciones e interacciones entre personajes, fondos y se desarrollan acontecimientos, pero también sugiere que siempre hay un espacio mostrado y un espacio ausente. Por ende, se entiende que para desarrollar un producto audiovisual es igual de importante lo que se quiere mostrar y lo que no, siendo lo suficientemente sutiles con el espectador y no darle todo "mastacado", si no confiar en su imaginación para que pueda unir secuencias.

Según Austin Shaw (2020) la comunicación audiovisual aplicada al campo de las nuevas grafías, se caracterizan hablando de construir una comunicación en la que tengan mucho peso la transmisión de sentimientos al espectador. Ouellet (2020) afirma que "Todo trabajo de nuevas grafías tiene siempre un carácter publicitario, ya que estamos vendiendo, enseñando o explicando algo. Nuestro objetivo será de preparar el mensaje. Pero este mensaje debe contar mucho su forma. Si el mensaje que comunicamos está arrugado de forma que transmita emociones de tristeza, sentimientos o acciones al espectador, la eficacia de este mensaje será mucho mayor." Siempre que en las asociaciones que quiere transmitir el diseñador con su obra, es sumamente importante para que el espectador sienta una relación personal, para que el mensaje gráfico cale en su cabeza y se se quede el mensaje.

Actualmente la comunicación ha llegado a manos, ya el internet permite que todo el mundo esté conectado, lo podemos pensar "como una combinación de biblioteca, galería, estudio de grabación, cine, cartón, sistema de correo, galería de compras, taller literario, banco, aula, botella de vino y periódico" (Graham, 1999: 23-34). Entonces la comunicación se vuelve uno de los elementos de la actualidad, y contar historias (Storytelling) se ha vuelto una habilidad muy demandada.

Animación tradicional (Dibujos animados).

Dicha técnica popular denominada se emplean todas aquellas obras cinematográficas y audiovisuales que, partiendo de elementos dibujados o pintados, se componen con ayuda de transparencias. Este sistema, el cual permite trabajar separadamente con el fondo y el resto de elementos, inspirado desde sus orígenes, la técnica de trabajo mediante capas, empleada por programas informáticos como Photoshop. En la actualidad, dicha técnica suele combinarse con otros digitales, debido a las prestaciones y posibilidades que proporciona las nuevas tecnologías. Esta técnica fue la utilizada en las películas más representativas y clásicas de Disney.

Cutout animation (Animación de recortables).

Nombre que recibe la animación llevada a cabo mediante figuras recortables, normalizado de papel o cartón. Dicha técnica fue empleada con sobresalientes resultados por Lotte Reiniger en producciones como 'The adventures of Prince Achmed' (1926), obra número cuatro dentro de su apilado cine de solistas como la historia del cine.

Stop motion.

Dicha técnica consiste en crear y capturar fotograma a fotograma el movimiento simulado y progresivo de modelos, figuras rígidas o maleables que pueden estar conformadas de diversos materiales. No obstante, en la animación de modelos realizados con plastilina, arcilla, pasta de modelar, y otros materiales similares, se la denomina Clay animation. Algunos ejemplos destacados de stop-motion son King Kong (1933) y The nightmare before Christmas (1993).

Piñilación.

Técnica similar al stop-motion que consiste, bien, en animar objetos reales de la vida cotidiana, bien en simular que los personajes que son interpretados por personas están "animados", efecto que se logra al provocar que sus movimientos se registren en cámara de manera entrecortada. Mediante la piñilación pueden conseguirse efectos de movimiento asombrosos, y a menudo de tono humorístico, debido a la falta de naturalidad que se obtiene cuando lo que se "anima" son personas. Dos ejemplos clásicos en los cuales se empleó esta técnica son El hotel eléctrico (1938) y Neighbours (1952). En la actualidad es frecuente el uso de esta técnica en la creación audiovisual publicitaria y musical.

Pose a pose

Se basa en la programación semestral. Presenta todas las actividades clave y actitudes requeridas antes de comenzar. Generalmente en el proceso de producción de animación tradicional, cuando se creaban todos los dibujos separados.

Acción complementaria

Esto se debe principalmente a que las partes adicionales del cuerpo lo siguen, e incluso cuando la primera parte se detiene por completo, estas partes siguen su movimiento debido a la inercia que llevan, reaccionando directamente a la velocidad, la masa, etc. Por ejemplo, bata, falda, cabello largo, etc.

Arcos

Al comienzo de la animación, no se conocía el concepto de un arco, por lo que la animación parecía rígida y carecía de vitalidad. Al diseñarlo y comprender sobre esta principio la historia que la animación sea más realista, ya que así todo lo que se conoce se mueve en un arco.

Acción superpuesta

Se refiere a un retraso en el movimiento entre diferentes partes del cuerpo (y incluso algunas extremas). Como ejemplo, en un ciclo de marcha, el brazo avanza, luego el antebrazo y luego la mano. Si la mano sostiene una pelota, este será el último objeto en avanzar.

Acción Secundaria

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

Acelerar y desacelerar

Esta es una técnica que controla qué tan rápido o lento se mueven los personajes de una pose clave a otra. Este método está controlado por la distribución y concentración de los movimientos a lo largo del tiempo. En general, cuantos menos dibujos, más rápido el movimiento, mientras más dibujos, más lenta la misma operación.

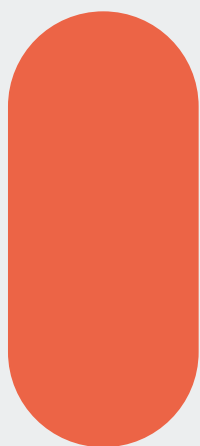


SISTEMA GRÁFICO



Cromática

Uso de colores cálidos. Complementar con el blanco y el negro para texto y para dar la sensación de espacio.



EC6446



E83F4D



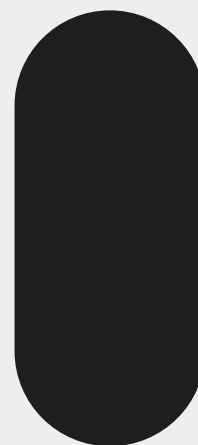
F8BA4D



0C7FC2E



C8EA71



E1E1C

TIPOGRAFÍA

CHEWY

Generalmente utilizado para títulos y subtítulos

Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Lato

Generalmente utilizado para texto corrido

Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W

X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Bold

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W

X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ESTRUCTURA

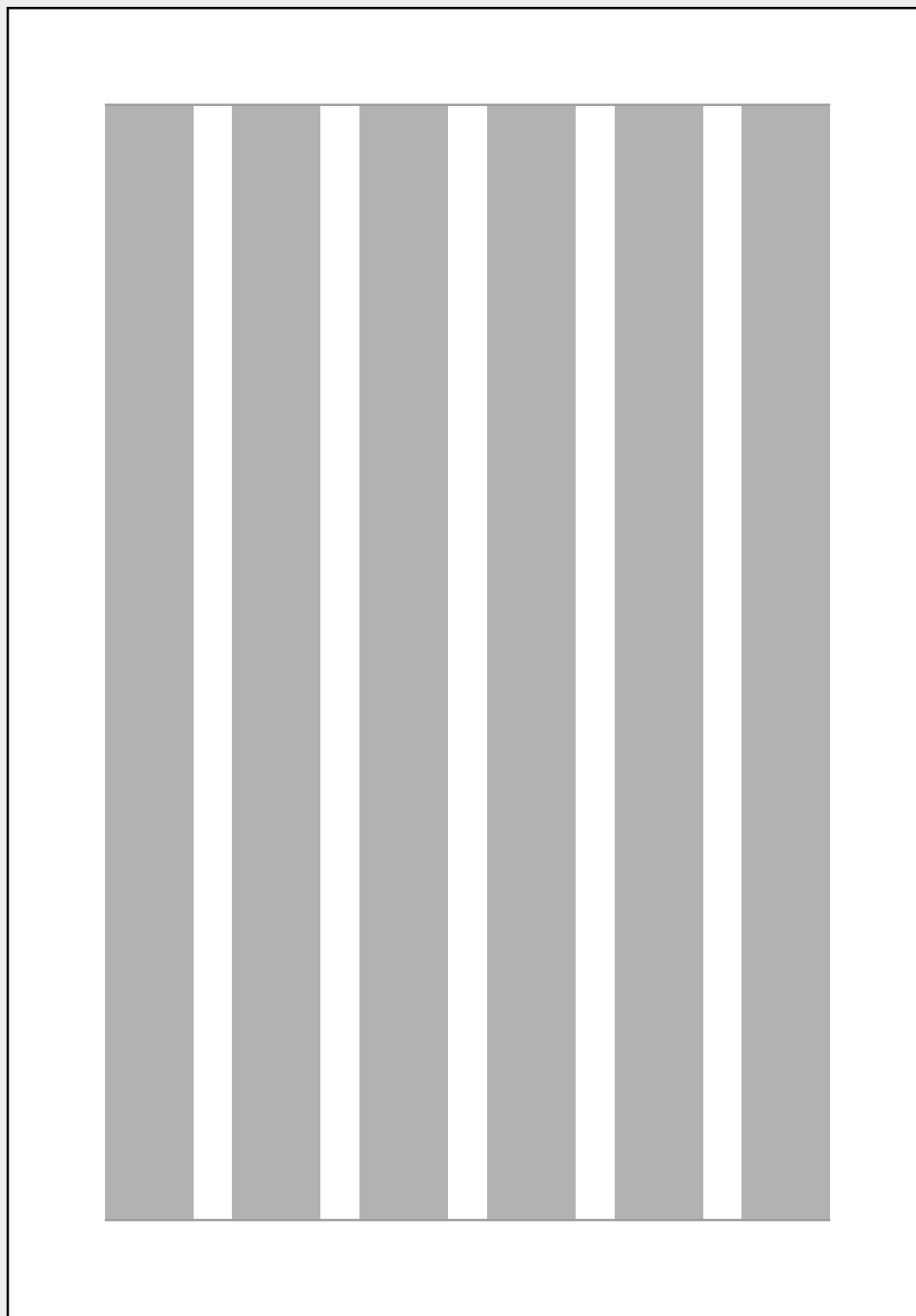
Uso de 6 columnas
Acompañado de Texto,
imágenes, vídeos e ilus-
traciones.

Margenes a 15 mm

Medianil a 4 mm

Texto a 1 columna

768 px

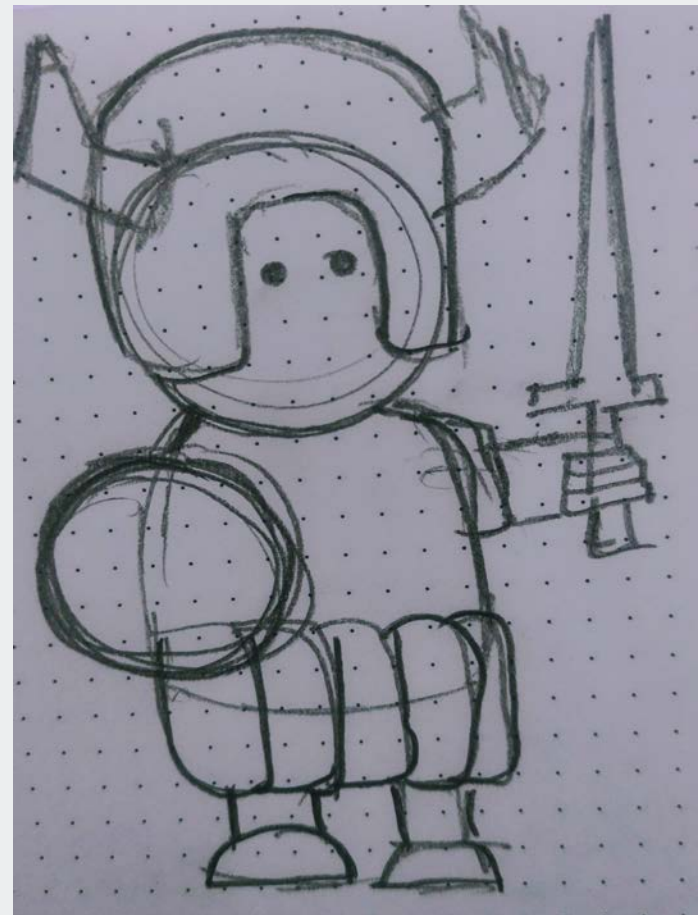
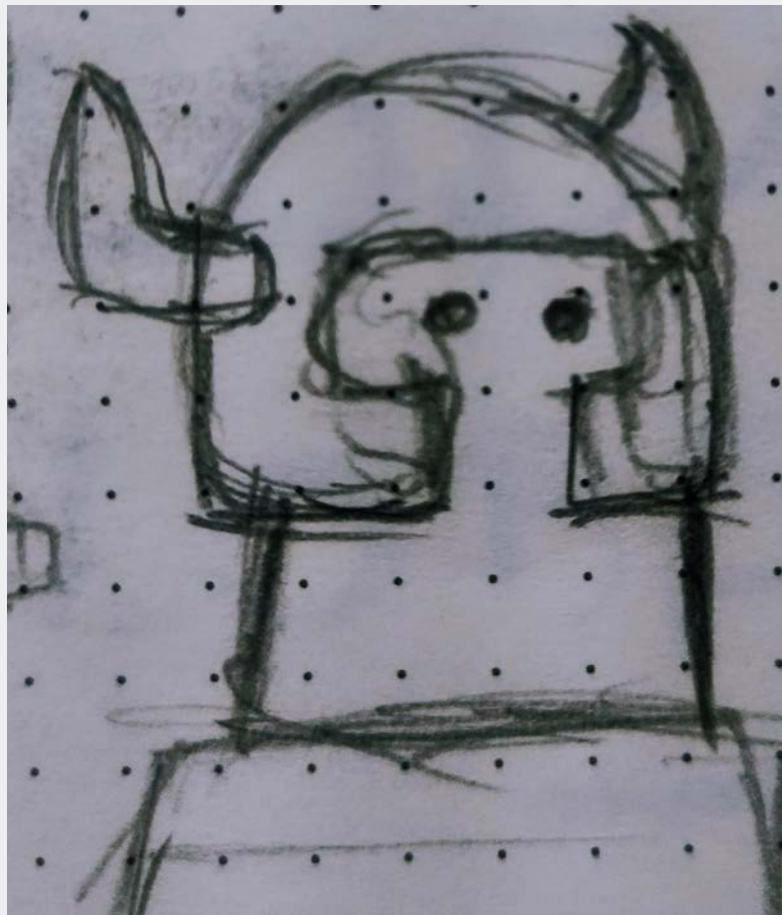


1024 px

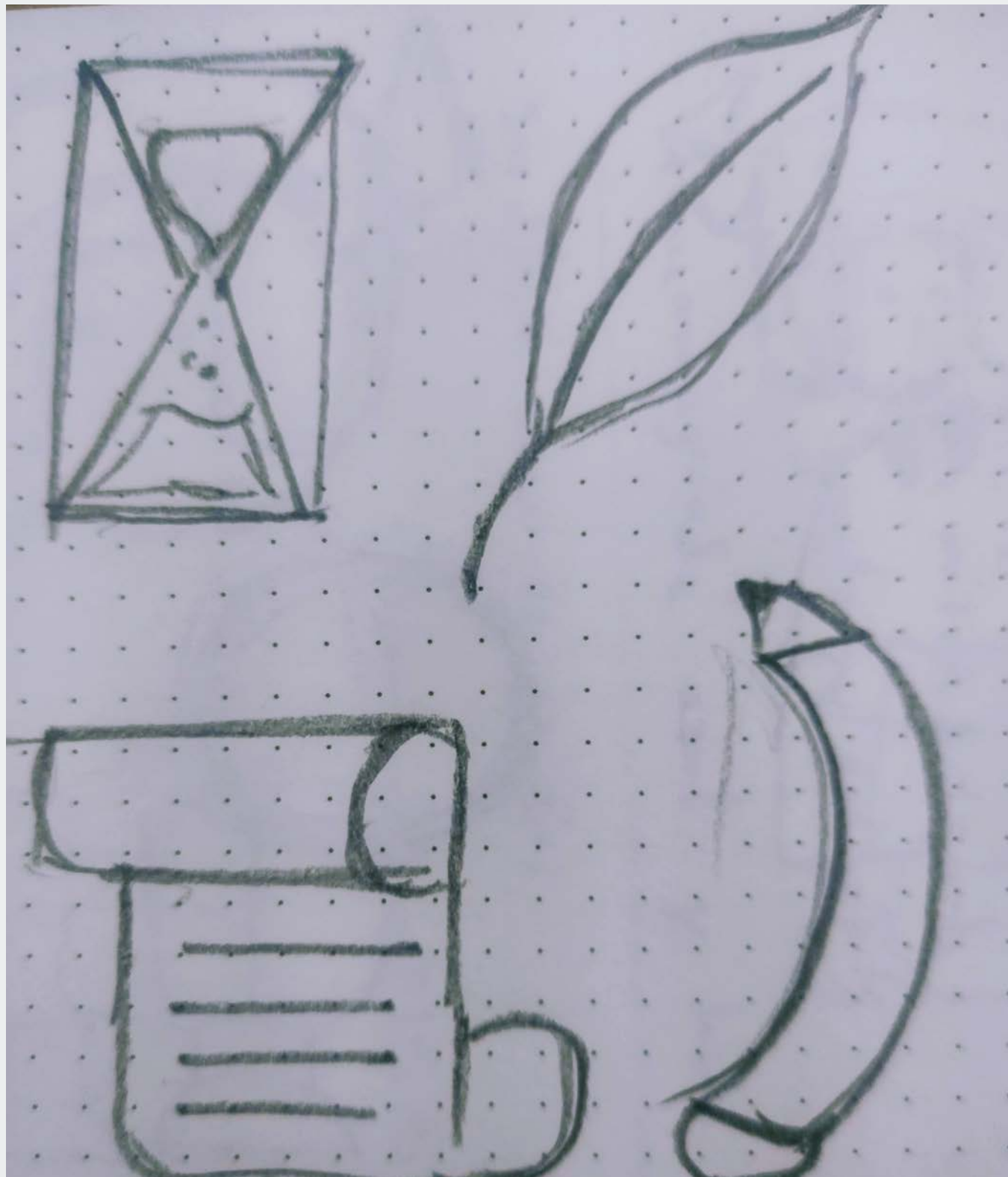
ESTILO GRÁFICO DEL PERSONAJE Y ELEMENTOS GRÁFICOS

BOCETAJE

Ilustraciones simples formadas con formas geométricas, impulsado por la técnica de flat design. A partir de varias ideas pudimos concluir en el uso de un personaje animado con apariencia de guerrero vikingo, esto debido a que manejamos un concepto que en el aprendizaje de motion graphics es una lucha, ya sea con la teorías o el manejo de software.

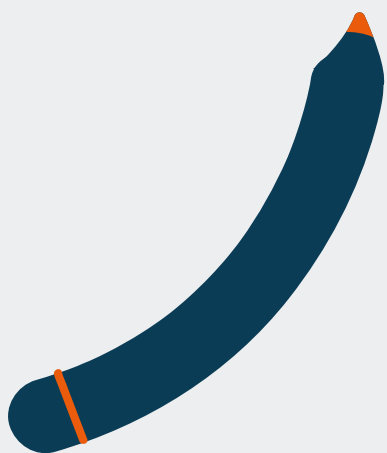
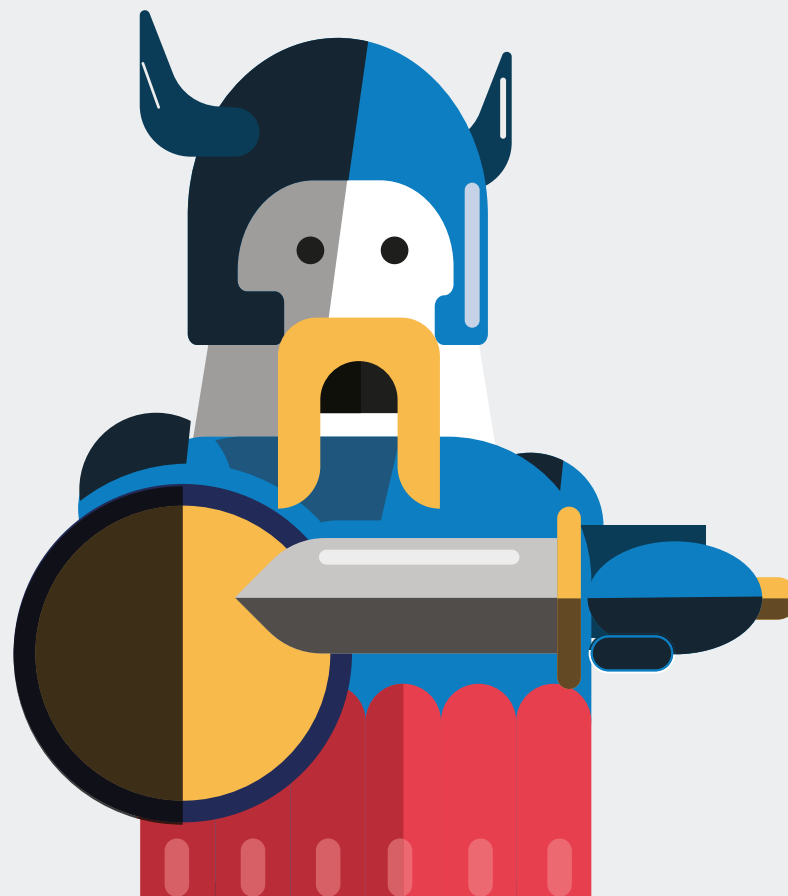
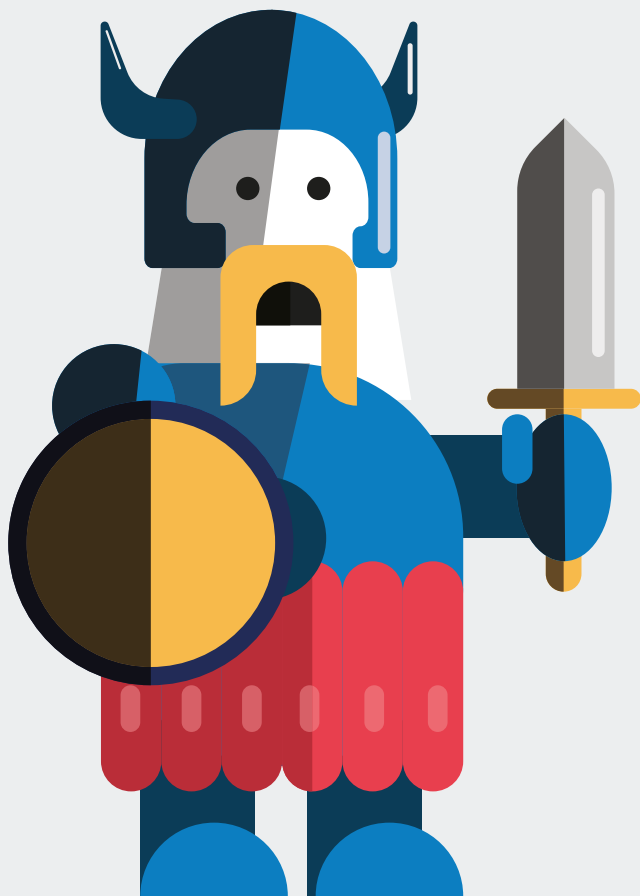


Se pensó en elementos que complementan el mensaje o el tema central del que va a tratar el capítulo.



DIGITALIZACIÓN

Los personajes se digitalizaron de acuerdo a los bocetos anteriormente establecidos, se hizo en vectores debido al fácil traslado que tiene este formato para el software de animación. Se agregaron colores correspondientes a nuestra paleta cromática y detalles como sombras y reflejos.



DIAGRAMACIÓN



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 Carnet y Prósper (ANO), 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.)

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 a 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, pp.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 contar historias (storytelling) se ha vuelto una habilidad muy demandada.

A continuación, se detallará 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 si lo es, será como personaje secundario. Narra los hechos en primera persona.



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.



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. 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.

Flipbook (cine de dedo)

Es un sistema de animación que consiste en registrar (normalmente con una cámara de video) 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.



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. 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.



03 MOTION GRAPHICS



Introducción al Motion Graphics

¿Qué es?

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.



04 PRODUCCIÓN



Cine sin cámara

Pertenecen 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.

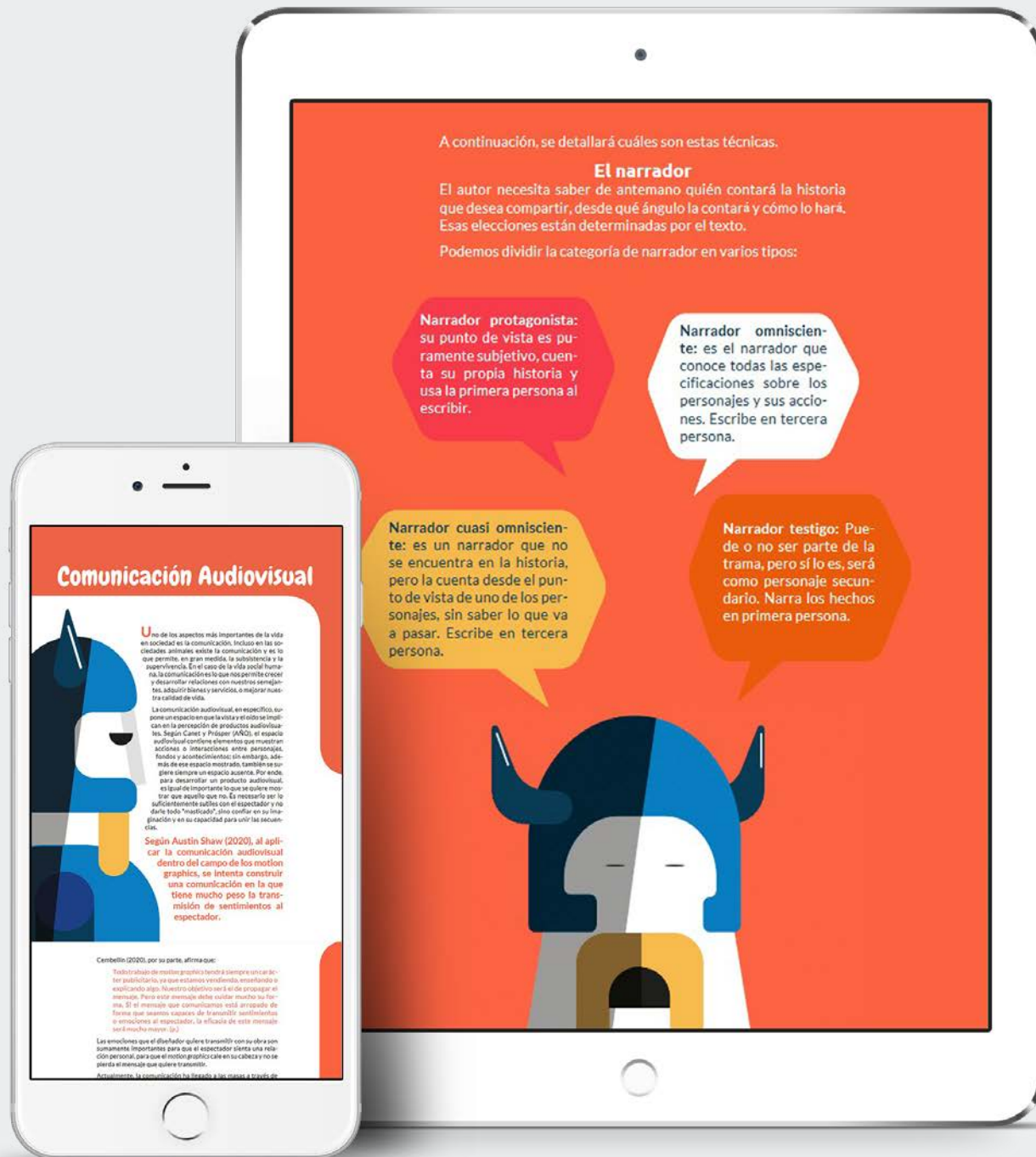
Esta técnica peculiar, en la que la película se convierte en soporte pictórico, fue practicada en incontables ocasiones por artistas de la talla de Norman McLaren – Boogie Doodle en 1948 – o, ya al margen de la animación, por Stan Brakhage, en muchas de las obras en las que explora su particular concepción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

La realización de una animación comprende una serie de procesos metódicos de trabajo que requieren una diversidad de competencias por parte de los profesionales del área para poder lograr un resultado acorde y para generar una representación verosímil del movimiento, coherente con las expectativas contextuales y las expectativas proyectadas en las etapas de producción.

Un término que ha tomado fuerza actualmente es el de "cadena de valor", que se refiere al proceso a través del cual se desarrolla un producto o servicio. Aunque no detallaremos en este texto cada etapa de la cadena de valor de la animación (debido a que no es el tema central que nos ocupa), presentamos, a continuación, un cuadro resumen del proceso de producción de la animación, que es aplicable también al proceso de creación de *motion graphics*.

PRODUCTO FINAL

El producto final con la diagramación antes propuesta está pensado en ser distribuido en plataformas de ebook cómo Playbook, Lulu o en nuestra propia página web. El formato que utilizamos mantiene una proporción de 4:3 que es perfecta para la visualización en tabletas.



VALIDACIÓN

La validación se realizó al público objetivo, los cuales fueron alumnos de 6to y 8vo ciclo de la escuela de diseño gráfico de la Universidad del Azuay. Se presentó el texto a los alumnos para que dieran su opinión. Siendo en la mayoría de casos comentarios positivos sobre el valor de la información que aborda el texto, además de que la diagramación del texto se ajusta a un tono juvenil y amigable. Finalmente encontramos comentarios de valor como:

“Motion Graphics es un tema muy poco analizado que es interesante encontrar información concreta en un solo lugar” Daysi Alvarado

“La información es concreta y la diagramación no es aburrida además el uso del color e imágenes le hace las interesante a la información planteada” Kevin González

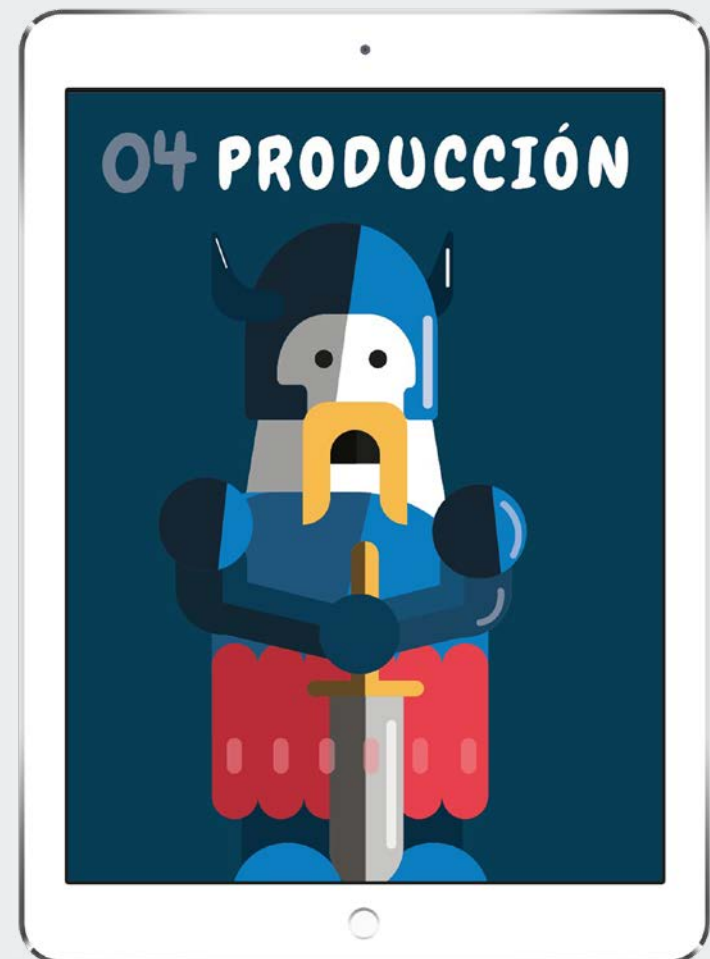
A parte se realizó la validación hacía expertos como a Ismael Carpio y Diego Larriva, en el caso del primero; comentó el valor que tiene la información pero su diagramación debe tener más ejemplos visuales y mayor jerarquía en las imágenes. Consejos que aceptamos y aplicamos en nuestro producto. Y el profesor y diseñador Diego Larriva pronunció que la información cuenta con “textos claros y conceptos bien seleccionados para definir la animación, y Motion graphics”, siendo la diagramación de su agrado y cumple con el tono que nos propusimos.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La técnica de motion graphic se ha convertido en una tendencia que aporta a la publicidad, educación o información. Actualmente los medios en que uno puede aprender a manejar un software y crear un motion graphic abundan, ya sea en youtube o cursos online, pero el gran déficit que tienen es la falta de conceptos básicos sobre los componentes y principios del motion graphic lo cual es abordado por este proyecto, por lo cual los estudiantes o profesionales del diseño gráfico y carrera afines pueden tener una guía completa sobre los fundamentos, lo que significa que pueden adquirir nuevas habilidades o crear el interés por esta técnica y hermoso pero demandante mundo. Después de haber realizado las investigaciones necesarias para la redacción de esta guía y las prácticas en la realización de proyectos, podemos afirmar que el mundo de los motions graphics es enorme y para que un diseñador pueda considerarse verdaderamente bueno, son necesarias cientos de horas de lectura y práctica.

Como recomendación cabe recalcar la dificultad que tiene la diagramación y redacción de un texto desde cero y en nuestro caso tiene una dificultad extra realizar un texto animado, ya que en nuestra experiencia no fue sencillo debido a que realizamos animaciones, sin tener experiencia previa. También recomendamos si se desea realizar un proyecto similar, realizarlo en equipo y delimitar tiempos y separar el trabajo adecuadamente a las habilidades de los integrantes del equipo.



BIBLIOGRAFÍA

- Heider Delgado (s.f.). Modelos de animación. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14330726.v1>
- Alonso Valdivieso, C. (2016). ¿Qué es Motion Graphics? Con A de Animación, 6, 104. <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799>.
- Anónimo. (2004). Introducción a la Multimedia y conceptos básicos.
- Antúnez, N., Cerro, D. y Castro, J. A. (2010). Animated MuPAI: Educational offerings for teenagers about animation techniques in the audiovisual creation.
- Aretio, L. G. (2014). La Guía Didáctica (Vol. 14).
- Belloch, C. (s.f.). Aplicaciones multimedia interactivas. Tema 4-Pág (Issue 1).
- Benítez, A., Rodríguez Ortega, V. y Utray, F. (2020). Guion técnico y planificación de la realización.
- Betancourt, M. (s.f.). Typography and Motion Graphics.
- Cerón-Garnica, C., Sierra, E. A., Boone, R., Rojas, B., Manuel, J. y Calleros, G. (s.f.). Diseño de material educativo para la capacitación docente en Educación Media Superior. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN Costa, H., Stoltz, T. y Silva, T. F. B. X. (2020). Relação entre estética, educação e design: a educação estética. Atos de Pesquisa Em Educação, 15(4), 1185. <https://doi.org/10.7867/1809-0354.2020v15n4p1185-1204>.
- De, C., Patricio, G. y Zambrano, C. (2016). Unidad académica de Ciencias de la Ingeniería aplicadas al proyecto de investigación. Universidad técnica de Cotopaxi.
- Fabelo Corzo, J., Diestre, J. y Sánchez, B. (2011). “El diseño editorial: un placer estético hecho objeto”.
- Gértrudix, M., y Álvarez-García, S. (2014). Metodologías de producción multimedia: estrategias y técnicas Cinema-based Learning View project. www.icono14.net/actas
- Ghertner, Ed. (2010). Layout and composition for animation. Focal Press/Elsevier.
- Maldonado Mahauad, J., Bermeo Conto, J., y Vélez Ortiz, F. (2017). Diseño, creación y evaluación de objetos de aprendizaje. En CEDIA.
- Métodos, M., Fórmulas, Y. (s.f.). Kit de supervivencia del animador.
- Ortega, V. R., Utray, F. y Benítez, A. (s.f.). Guion técnico y planificación de la realización. <https://www.researchgate.net/publication/346925459>
- Ortiz, P. A. (s.f.). Fundamentos de la animación digital. Fundamentos.
- Paulina, E., López, A., Leonela, G. y Medina, O. (s.f.). Pontificia universidad católica

del ecuador sede Ambato.

Perkins, D. (s.f.). La escuela INTLLL 7L2NTE. Socioeducativo, A. T. E.

Restrepo, J., Jaramillo, A., Darío Galeano, R., Trujillo Silva, G., y Fernando Franco Higueta, J. (2009). Diseño de una experiencia interactiva multimedia en el espacio utilizando sensores de ultrasonido (Vol. 3, Issue 6). <http://revistaq.upb.edu.co>

Valladares Lanzer, J. (2019). Stop Motion animation in the 21st century.

Wainstein, M., Cuadro, C. N., y Carlos Jimenez, C. (s.f.). Fundamentos de la animación.

Wallace, A. (s.f.). Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Editorial Catmull. www.megustaleerebooks.com

Wells Parragón, P. (s.f.). Fundamentos de la animación Introducción 006 -La animación y la cultura popular 010 - El porqué de la animación. Ediciones S.A., Barcelona.



ANEXOS

El proceso de validación se llevó a cabo de forma online, en la que se entregó la guía a nuestro público objetivo y expertos del Motion Graphic, luego se les pidió rellenar un formulario con las siguientes preguntas:

- Nombre y Apellido.
- Escriba su profesión.
- Considera información de valor el texto que leyó.
- Por favor complemente su anterior respuesta con un comentario.
- Considera que propone y comunica información importante para el desarrollo de proyectos.
- Por favor complemente su anterior respuesta con un comentario.
- Considera que la estética y diagramación del texto es juvenil, amigable y atractiva.
- Por favor complemente su anterior respuesta con un comentario.
- Tuvo dificultades con la lectura del texto.
- Por favor complemente su anterior respuesta con un comentario.
- Considera que el texto puede aportar a su crecimiento profesional.
- Por favor complemente su anterior respuesta con un comentario.
- Cree que el sistema gráfico es el adecuado.
- Por favor complemente su anterior respuesta con un comentario.
- ¿Cómo cree que se podría mejorar la Guía de Fundamentos y Metodologías del Motion Graphic ?

