

Diseño audiovisual y *motion graphics*

Rafael Ràfols Cabrisses

PID_00206767

Material docente de la UOC

Rafael Ràfols Cabrisses

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por la profesora: Gemma San Cornelio Esquerdo (2013)

Primera edición: septiembre 2013
© Rafael Ràfols Cabrisses
Todos los derechos reservados
© de esta edición, FUOC, 2013
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Diseño: Manel Andreu
Realización editorial: Eureka Media, SL
Depósito legal: B-18.122-2013



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Introducción

La presente asignatura aborda las especialidades diseño audiovisual y *motion graphics* de una manera teórico-práctica, tratando de dotar a los estudiantes de unos conceptos clave, unos métodos de trabajo y el acceso a unos programas informáticos para la realización de ejercicios. Los ámbitos de actuación de esta asignatura son múltiples y variados, dado que se trata de una disciplina híbrida. No obstante, la práctica consistirá en llevar a término el proyecto de una *motion graphics* o un diseño audiovisual en diversas fases.

Se plantearán diferentes ejercicios, tanto de reflexión y análisis de proyectos, como de elaboración de proyectos personales. Contará con el apoyo de los conocimientos técnicos y de los programas informáticos tratados en la asignatura *Técnicas de edición de imagen, animación y edición de vídeo*.

Antes de entrar de lleno en los diferentes aspectos a tener en cuenta en la práctica del audiovisual en movimiento, vale la pena introducir los diferentes conceptos que definen esta práctica, ya que muchos de ellos se solapan o tienen distintos matices.

1) *Motion graphics*

El concepto de *motion graphics* (no tiene traducción al español) es amplio e impreciso y ello es un buen reflejo de la dificultad con la que el lenguaje se abre camino en el mundo de la imagen tecnológica en la que nos encontramos inmersos. La velocidad de los cambios es poco propicia para los lentos procesos de consolidación de los significados por las instituciones correspondientes, y es por ello por lo que a menudo el argot profesional es el que básicamente se ha consolidado en el terreno de la imagen, lo cual produce no pocos problemas para la consolidación de conceptos. Ello queda agravado cuando los cambios, como en el caso que nos ocupa, son de gran calado. Si bien en un principio las *motion graphics* estaban muy asociadas a todo aquel gráfico relacionado con el audiovisual que tuviera como origen el ordenador, a medida que nuestra cultura audiovisual va creciendo y surgen nuevas interpretaciones de las mismas tecnologías, parece que podemos plantearnos una cierta clarificación de los espacios de la imagen audiovisual asociada a la cultura gráfica.

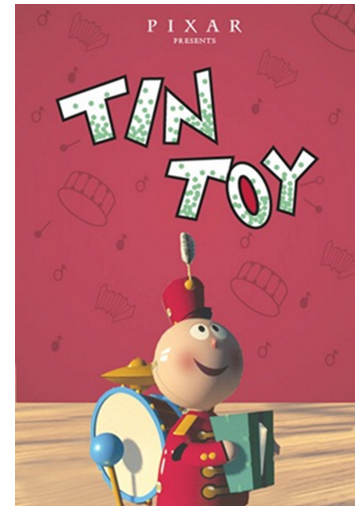
Las *motion graphics* nacieron con la tecnología audiovisual digital y son, por lo tanto, unas imágenes que tienen unas características específicas asociadas a estas tecnologías, como es el caso del primer cortometraje íntegramente realizado con imagen sintética, *Tin Toy* (1988). Han recogido diversas tradiciones de imágenes precedentes, reinterpretándolas a partir de los nuevos parámetros que estas tecnologías han puesto al servicio de la creación audiovisual. Una de las características fundamentales de estas tecnologías es la creación de la imagen sintética, un tipo de imagen propio y específico de estas tecnologías, que es creada en el espacio virtual, el espacio de trabajo de las *motion graphics*, y que trataremos en el tercer capítulo. La exploración e interpretación creativa de la imagen digital así como la asimilación de la cultura visual son la base de las *motion graphics*.

Su aparición ha significado la irrupción de otro medio para hacer vídeo. Ya no solo disponemos de las cámaras de vídeo sino que podemos crear imagen videográfica por otro medio. La aparición de la tecnología de la renderización ha hecho posible que una serie de instrucciones contenidas en una *timeline* se conviertan en imágenes en movimiento. Si bien esto ya lo teníamos con la edición digital, con la aparición de la **composición** y la **imagen sintética 3D** la capacidad de creación y trabajo con la imagen ha crecido exponencialmente.

A diferencia de la realidad virtual entendida como entorno envolvente, el ámbito de las *motion graphics* (también denominadas *graphic movies*) son las pantallas, ya sea de ordenadores o de cualquier otro tipo, que sirvan para su exhibición. Su ámbito de trabajo es la gráfica audiovisual, siempre entendida de la forma más amplia posible, lo que lleva a detectar las zonas perimetrales a su alrededor por donde podemos situar los límites y los solapamientos con aquellas otras formas audiovisuales donde también se trabaja con el concepto gráfico en el audiovisual.

Ámbitos de actuación de las *graphic movies*

Por un lado el entorno cinematográfico que comprende el cine de imagen sintética, los efectos especiales de origen digital y la gráfica dentro del mismo cine, como parte del argumento. Por otro lado, un ámbito cinematográfico específico con el que guarda una especial relación es el de la animación, especialmente con aquella más experimental. Las *graphic movies* también pueden formar parte de la imagen en los vídeos clips queda a menudo muy próximo; de la misma manera que se relacionan con ciertas parcelas del vídeoarte y del *net-art*.



Poster for the Pixar's short *Tin Toy* (1988)

2) Estética y tecnología

Como se ha dicho, la imagen sintética es una parte clave de las *motion graphics*, y en este sentido las tecnologías de la información y la comunicación han tenido una gran influencia en su desarrollo desde sus mismos inicios. A pesar de que las tecnologías de la imagen son muy complejas, especialmente las del audiovisual, su gran demanda social ha favorecido en gran medida su desarrollo. De hecho, la enorme incidencia en la creación de nuevas y espectaculares imágenes ha focalizado nuestra atención sobre la misma tecnología que la produce, que si bien es fundamental para entender este tipo de imágenes, no puede llevarnos a confundir las cosas.

Si bien es cierto que en el terreno de la comunicación audiovisual la imagen se ha tecnificado y la mayor parte de las imágenes han pasado a crearse con tecnología. No todas las imágenes deben, necesariamente, construirse con estas herramientas. De la misma manera que el trabajo de creación manual de imágenes ni mucho menos ha desaparecido, aunque finalmente sea introducido en el ordenador. Por otro lado, y esto es fundamental para entender el punto del que partimos, las imágenes se crean a partir de un proceso cognitivo desarrollado por el creativo, o del grupo de personas que intervengan en un proyecto determinado, y la interacción entre estas ideas se lleva a cabo con el ordenador a través de las interfaces de los distintos programas. Los ordenadores y más concretamente el software que trabaja con la imagen, ya sea estática o en movimiento, son herramientas con una gran capacidad de trabajar la imagen interactuando con nuestra mente.

La influencia de la tecnología sobre la imagen es indudable: hemos vivido una eclosión de la tecnificación de la imagen en la que parecía que el progreso de la misma estaba asociada a la última novedad tecnológica que aparecía en el mercado. Por otro lado, los mismos creadores –empujados muy menudo por una mercantilización brutal de la imagen– se han decantado por los aspectos más espectaculares de la imagen, prueba de ello es que la imagen se ha desarrollado especialmente en el terreno del ocio comercial.

Se podría decir, de este modo, que hemos pasado una especie de etapa de infantilismo de iniciación con el gran salto que ha sufrido la imagen desde mediados de los años ochenta del siglo pasado, y sin que por el momento nada indique que lo hayamos superado del todo. En este sentido, la exploración de la tecnología no debiera ser un fin en sí mismo en la creación audiovisual, la sofisticación de la imagen es una opción pero, desde luego, no la única. Las ideas son las que deben primar el trabajo con la imagen tecnológica.

Las *motion graphics* recogen toda una tradición de la imagen especialmente del siglo pasado y de finales del siglo XIX. Por lo que hace referencia a la tecnología de la imagen, es importante destacar la secuencia de aparición de la fotografía, después el cine, luego la televisión y finalmente el vídeo. Por lo que hace

referencia a la imagen de tradición pictórica, la secuencia estaría en el paso del realismo al impresionismo, la abstracción y el expresionismo, así como la figuración a través de múltiples formas de expresión. Por otra parte, cabe destacar la aparición del diseño como elemento diferenciador en una cultura industrial, tanto en lo referente a lo gráfico y publicitario como en el diseño de objetos. No es casualidad que la aparición de medios mecánicos de captación de la imagen (especialmente la fotografía), cuyo resultado es lo que conocemos como la imagen icónica, llevara a los artistas a indagar en otros terrenos expresivos, más allá de la figuración.

Así pues, las *motion graphics* surgen con la irrupción de los ordenadores y con su implantación confluyen ambas trayectorias: el seguido por la tecnificación de la imagen, aquella imagen que pasaba a obtenerse de manera mecánica, y el trayecto de aquella otra imagen que, aun utilizando herramientas, continuaba construyendo la imagen manualmente. Este, más o menos, siglo de solape entre la imagen manual y la tecnológica ha significado un gran cambio en la manera como hemos pasado a considerar la imagen si lo comparamos con los siglos anteriores. A partir de la aparición de la imagen tecnológica, la importancia de la imagen no ha hecho más que aumentar.

3) Arte y diseño

Un aspecto muy importante asociado a este siglo convulso de la convivencia de la imagen manual y la tecnológica es la consideración del término *arte*. En los siglos anteriores imagen y arte eran sinónimos, y, de hecho, esta larguísima tradición perdura aún en nuestros días, a pesar de que nos encontramos en una situación completamente nueva. El arte como medio para expresarnos y para plantearnos interrogantes a través de la imagen ha entrado también en la imagen tecnológica. De hecho, debemos entender estas tecnologías de la imagen como un encuentro entre el arte y la ciencia.

La imagen obtenida por medios mecánicos se introdujo en los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión, produciendo una ruptura entre los términos *arte* e *imagen*. La imagen, y esto es fundamental para entender el concepto de diseño, se disoció del arte y se introdujo en la comunicación. De hecho, este es el origen de conceptos como cultura visual, o de programas académicos, como los estudios visuales, cuyo objeto de estudio, la imagen, no puede ser entendida como únicamente procedente del mundo del arte, sino en el contexto de una sociedad repleta de imágenes procedentes de los múltiples medios de comunicación.

La imagen es un elemento constitutivo de la comunicación, no solo para aportar visualizaciones de acontecimientos sino para formar parte de la comunicación misma, por derecho propio.

Ejemplo

El ejemplo más claro de ello es Internet, donde imagen y lenguaje pueden funcionar al unísono, pero dentro de las *motion graphics* también podemos encontrar muestras de ello.

De este modo, las *motion graphics* han recogido la tradición de la imagen como arte pero también la más nueva del diseño y la comunicación. Es en este sentido en el que han significado un gran despegue en cuanto a la implantación de la imagen, tanto en la comunicación social como también en la construcción del imaginario colectivo. La imagen se ha ido convirtiendo en una forma de construcción de símbolos sociales, muchas veces asociadas al consumo, que ha encontrado en la gráfica audiovisual una herramienta muy importante.

Las *motion graphics* están constituidas por piezas que incluyen, por una parte, aquellas que son totalmente autónomas, es decir, que no dependen de ningún otro referente que no sea ellas mismas o bien en las que los referentes evocados no condicionan al propio discurso, donde la libertad de creación es superior a la exposición sobre ningún referente, como es el caso del **videoarte**. Por otra parte, también se incluyen aquellas que están en función de otra realidad sin cuyo referente pierden el sentido de ser, y aunque las veamos autónomamente, han sido creadas en función de esta otra realidad, la cual, si la conocemos, con la visualización de la pieza nos viene automáticamente asociada con su contemplación, como es el caso de la **publicidad** o de los **títulos de crédito**. Ambas aproximaciones se corresponden con la visión de la imagen como producto artístico y la imagen entendida como diseño, y aunque puedan tener perfiles difusos, representan claras concepciones diferenciadas de la imagen.

Con las tecnologías de la imagen audiovisual la discursividad visual se ha hecho mucho más asequible y con ello se han potenciado de manera muy notable la irrupción de la imagen en la comunicación. La necesidad de utilizar la imagen para expresarnos y comunicarnos es cada vez más evidente y no solo de la imagen estática, sino también de la que tiene movimiento. Los softwares para trabajar la imagen en movimiento han pasado de los sistemas cerrados y de alto coste iniciales, que la reducían a ser usada solo por círculos muy reducidos, a programas abiertos y a menudo también gratuitos, que han posibilitado la socialización de la imagen en movimiento altamente tecnificada.

4) Diseño audiovisual

El diseño gráfico ha sido en muchas ocasiones el artífice de este paso de la imagen del arte a la comunicación, de manera que cuando queremos utilizarla intensamente en la comunicación nos situamos irremediabilmente en la esfera del diseño. Dicho de otro modo, en el ámbito del diseño la imagen está al servicio de un mensaje o contenido, por lo que se diferencia del arte en la cual la imagen no sirve inicialmente a un propósito más allá de sí mismo. Así, podemos distinguir, dentro del paraguas de las *motion graphics*, aquella parcela del audiovisual gráfico que conocemos como diseño audiovisual y que básicamente introduce el concepto de diseño en el interior del audiovisual.

Hay motivos suficientes para distinguir diseño gráfico de diseño audiovisual, básicamente porque uno trabaja con la imagen estática y el otro trabaja con la imagen en movimiento además de hacerlo con el sonido. De la misma manera que distinguimos entre la fotografía y el vídeo, en el terreno del diseño, y de manera más notable a medida que la imagen va madurando, se produce una distinción entre dos esferas de la imagen que comparten algunos elementos pero que en otros son distintos. Obviamente, puede trabajarse en ambos, pero la concepción de la imagen es claramente distinta.

El elemento fundamental para distinguir lo que es diseño gráfico de lo que es diseño audiovisual es la constitución del discurso. Precisamente por lo que señalábamos de la introducción de la imagen en la comunicación, el concepto de discurso está muy asociado a la imagen, precisamente por esta interrelación entre el lenguaje y la imagen. Por su interacción, el concepto de discurso está muy asociado a la imagen en general y muy específicamente al diseño. Ahora bien, cuando hablamos de audiovisual –de diseño audiovisual en nuestro caso–, el concepto de discurso no está asociado solo con el lenguaje sino que hay, literalmente, que construir un discurso. Esto significa, en el audiovisual, estructurar las imágenes en el tiempo para que tengan sentido, para que puedan comunicar, y para lo cual es necesario utilizar recursos retóricos.

Sin la construcción del discurso, en el audiovisual, no hay comunicación.

El concepto de discurso propio del audiovisual está asociado a la temporalidad, que es y siempre va unida al sonido, musical y/o hablado. Este concepto de discurso, así como su construcción, lo desarrollaremos en la última parte de la asignatura. Es por ello por lo que podemos decir que el diseño audiovisual ha introducido la cultura propia del diseño gráfico dentro del audiovisual, o bien, visto desde el otro lado, la introducción del audiovisual en la cultura gráfica (las *motion graphics* también son conocidas como *graphic movies*).

De estos discursos pueden colgar otras formas gráficas que, si bien no constituyen discursos en sí mismos, no dejan de ser pequeñas aplicaciones de discursos que los sostienen. No son formas gráficas autónomas sino que están asociadas a gráficas audiovisuales que sí son discursivas.

La construcción de discursos tiene en el diseño audiovisual un carácter funcional. Sirve, entre otras cosas, para simbolizar sus referentes y así dotarlos de valor añadido. La fuerza estética que posee el discurso gráfico con movimiento y sonido es muy superior al que pueda ofrecer una imagen estática. La interconexión de formas en el tiempo tiene la capacidad de asociar conceptos abstractos con imágenes con mucha fuerza, y para que este proceso de simbolización se produzca es necesario utilizar códigos comunicativos compartidos con el público potencial al que se dirige. Los discursos del Diseño audiovisual,

a diferencia del resto de las *motion graphics*, van en busca de sus destinatarios, no esperan pasivamente a que sean ellos los que se acerquen, ya que la persuasión forma parte del discurso. La simbolización audiovisual es una herramienta fundamental para la creación de imaginarios colectivos de identificación social, de manera que la estética de estos discursos pasa a formar parte de los mismos objetos simbolizados.

5) Infografía

La palabra *infografía* tiene dos acepciones. Una es aquella que engloba toda **aquella imagen de origen digital creada con uno o varios programas de los que existen para crear y construir imágenes**. Estas imágenes puede ser estáticas o en movimiento. Es por lo tanto un concepto más amplio que el de las *motion graphics*. En su otra acepción entendemos por infografía aquellas **imágenes digitales creadas con uno o varios programas y cuya función es la de transmitir información**. También se usa tanto para referirse a la imagen estática como en movimiento. Esta acepción, cuando se refiere a la imagen en movimiento, entra de lleno en el diseño audiovisual, al llevar la comunicación al terreno específico de la información. Está muy asociada al periodismo y también a los reportajes y documentales. Son imágenes que sirven para hacer visible aquello que no tiene un referente y que su visualización puede tener valor informativo. Habitualmente, en el audiovisual van acompañadas de un discurso verbal, con el cual deben sincronizar perfectamente, ya que en caso contrario, si el discurso verbal va por un lado y el visual por otro, es imposible que el espectador pueda seguir ambos a la vez. La imagen puede aportar, como ya ha demostrado, una gran cantidad de información con capacidad de hacer comprensibles ideas, que, solo verbalmente, o bien no se pueden expresar de una manera precisa o bien la unión de lo verbal y lo visual pueden hacerlas mucho más comprensibles. Al disponer de este tipo de imágenes, el periodismo se ha podido acercar a temas o profundizar en algunos que de otra manera no sería posible.

La imagen infográfica en el periodismo aporta una información a la que la imagen de cámara de vídeo no puede aspirar. La imagen gráfica tiene una capacidad de trabajar con el espacio muy superior y con ello proponer un tipo de imágenes que pueden cubrir otras parcelas de la información. Así, la imagen gráfica adquiere el carácter de una estructura espacial en la cual los elementos informativos que contiene se relacionan entre ellos, creando categorías, posiciones relativas, comparaciones, etc., con lo cual no se trata tanto de la visualización de imágenes sino de relacionar diferentes elementos entre sí para poder hacer comprensible una información que quiera relacionar diferentes ideas. Esto se da, por ejemplo, en los programas especiales con motivo de las elecciones que suelen hacer las cadenas de televisión.

Un aspecto diferenciador de la imagen gráfica de la que proviene de cámara es el concepto de **elipse**. En el audiovisual conocemos este concepto por la elipse temporal –como aquellos tiempos que son omitidos en la narración



Muestra de un programa especial de las elecciones en TV

para hacer avanzar una historia. Pues bien, también existe la elipse espacial, en la que diversos espacios distantes físicamente pueden ponerse en relación si la información a transmitir así lo requiere. La abstracción gráfica permite mejorar la información que puede transmitir la imagen icónica. O bien crear relaciones entre espacios que no son físicos sino construcciones mentales con las cuales relacionamos cantidades, categorías, grupos, etc. El espacio, pues, con la introducción de la imagen gráfica en el audiovisual, se ha convertido en una herramienta de trabajo al servicio de la información.

Muy a menudo, y por la carga informativa de estas imágenes, no solo aparece la palabra en su forma oral sino que el texto breve en forma tipográfica puede formar parte de la imagen. La imagen, al no formar parte de un sistema codificado, no es útil para transmitir informaciones muy precisas, de lo que, por el contrario, sí está dotado el lenguaje. Es por ello por lo que, con toda naturalidad, lo verbal y lo visual se entrecruzan en el interior de la imagen. Los sistemas de imágenes codificados, como los pictogramas, son también muy útiles en la transmisión de la información, así como también lo son las imágenes simbólicas precisamente por la información que llevan incorporada. En definitiva, relacionar lo verbal y lo visual es muy propio del diseño.

Objetivos

1. Aprender los fundamentos conceptuales de las *motion graphics* y del diseño audiovisual.
2. Aprender las relaciones entre la tecnología y el espacio audiovisual.
3. Aprender a construir un discurso audiovisual de base estética.
4. Aprender las bases metodológicas para afrontar esta clase de proyectos.

Contenidos

Módulo didáctico 1

Tecnología y metodología

Rafael Ràfols Cabrisses

1. Tecnología
2. Metodología

Módulo didáctico 2

Imagen y espacio

Rafael Ràfols Cabrisses

1. Imagen
2. Espacio

Módulo didáctico 3

La construcción del discurso

Rafael Ràfols Cabrisses

1. Audiovisual y discurso
2. Las ideas estéticas
3. Unidad y variedad
4. Estructura de espacio y tiempo
5. Signos y discurso
6. Retórica