



# :: 1. Análisis del estado actual de la escena audiovisual.

## ***Análisis del estado actual de la escena audiovisual.***

### *Objetivos:*

- Analizar el estado actual de la escena audiovisual.
- Definir el término motion graphics.
- Visibilizar los elementos que conforman el motion graphics.

### *Resumen:*

Si analizamos la escena audiovisual contemporánea, nos encontramos con muchas obras que se engloban bajo el término de motion graphics. Así pues, la definición de motion graphics genera cierta polémica por su carácter interdisciplinar. En este breve artículo partimos de una definición de motion graphics propuesta por J. M. Blay para poder determinar los elementos que lo conforman.

*:: Te propongo que leas este artículo y reflexiones sobre el hecho audiovisual contemporáneo, el motion graphics y los elementos que lo definen.*

***El Motion Graphics nace con los artistas de vanguardia, se desarrolla con el diseño gráfico, crece con el cine y la televisión y alcanza su plenitud con la informática.***

Motion (movimiento)  
Design (diseño)

Graphics (imagen gráfica)  
Motion (movimiento)

*"Cuando hablamos de motion graphics, lo primero que uno se pregunta es, ¿qué es motion graphics?"*

*Realmente es un término rodeado de polémica, pues muy pocos artistas dicen que ellos realizan motion graphics, y muchos son los autores que desde el ámbito investigador se dedican a establecer qué es y qué no es motion graphics.*

*Pero, ¿qué es motion graphics?, ¿motion graphics son gráficos en movimiento?, ¿es tipografía en movimiento?. Por el momento tendríamos a mucha gente que nos daría la razón, pero, y si a esos gráficos y tipografía en movimiento les añadimos una fotografía, ¿sigue siendo motion graphics?, y si esta fotografía pasa a ser una imagen real en movimiento, ¿sigue siendo motion graphics?. Y si dividimos la pantalla en dos partes y en una de ellas tenemos una compleja animación 3D, ¿sigue siendo motion graphics?, y si de repente desaparece de esta composición la tipografía, ¿sigue siendo motion graphics?. Podríamos seguir complicando las posibilidades, pero sería muy difícil en muchos casos poner de acuerdo a dos teóricos para catalogar un trabajo audiovisual dentro de un género."*

Jose Manuel Blay

Dentro del motion graphics encontramos ejemplos que provienen del diseño gráfico y la publicidad, íntimamente ligados a la industria del entretenimiento, el ocio y el consumo; pero también encontramos piezas de motion graphics más cercanas al videoarte, donde su funcionalidad no está tan presente y la experimentación es su eje central.

Su carácter **híbrido** le obliga a renovarse continuamente, incorporando estrategias y recursos de otros lenguajes como el videoarte, el diseño, el videoclip, el cine, la animación, la ilustración, la publicidad o la fotografía, creando al final su propio lenguaje *mixed*; Pero también la animación gráfica digital aporta nuevas estrategias creativas y narrativas a los distintos medios, por lo que encontramos que es un flujo creativo en dos direcciones. Además de ello, no podemos olvidar el permanente aprendizaje técnico que requiere esta disciplina, donde la técnica y las herramientas están en constante desarrollo.

En palabras de José Manuel Blay:

*"El motion graphics entendido en su significado más amplio, comprendería aquellas áreas que bajo el nombre de arte en movimiento, gráfica en movimiento, diseño animado, animación, poesía visual, cine abstracto o cine experimental, se han ido usando para etiquetar a determinadas*

*piezas creativas audiovisuales, que se han realizado desde los mismos inicios del cine y que comparten unos rasgos narrativos y de forma en su realización.”<sup>1</sup>*

La revolución digital de los años 90 modificó la manera en la que se trabajaban los motion graphics, mucha más gente podía acceder a los dispositivos de una manera más democrática y económica. Las técnicas de postproducción y composición estaban al alcance de cualquiera, no solo las grandes productoras podían realizar los proyectos gráficos para televisión, publicidad y cine, sino que cualquier usuario con una cámara digital y un portátil podía hacer (casi) cualquier cosa.

Los elementos fundamentales del motion graphics son:

- **Imagen-movimiento (material de acción real).**
- **Texto (voz en off, tipografía).**
- **Sonido (efectos sonoros, música).**
- **Elementos gráficos (2D + 3D. Vectores y bitmaps) y fotográficos.**

Según la propuesta, también podemos encontrar:

- **Arquitectura (pantallas de proyección).**
- **Tiempo real (performance, espectador, recorridos).**

Los artistas que trabajan motion graphics tienen un perfil multidisciplinar, integran conocimientos de varias disciplinas: arte, diseño, tipografía, vídeo, fotografía, iluminación, montaje, animación, infografía, ilustración, sonido, etc. Como bien comenta Teo Guillem (DVEIN),

*“Cuando me preguntan por la calle, no sé decir a qué me dedico, la gente de a pie ni siquiera conoce el término motion graphics, pero es un término fácil para describir tu trabajo cuando te dedicas a la animación, a las cartelas de televisión o vete tu a saber. Hay mucha gente que su trabajo no tiene nada que ver con otro y posiblemente digan que los dos hacen motion graphics.”<sup>2</sup>*

Para hacer una pieza de motion graphics, podemos emplear las técnicas más tradicionales como el stop motion o las más sofisticadas como el 3D. Por tanto, podemos encontrar gráficos vectoriales (ilustraciones, tipografía), gráficos mapas de bits (fotografía, montajes), recursos de vídeo (capturas y clips de películas) y recursos de audio (efectos especiales y música).

Los motion graphics se están convirtiendo en un nuevo lenguaje audiovisual a través del cual expresar innumerables realidades. Por ello proponemos una serie de divisiones simplemente para organizar la información:

---

<sup>1</sup> BLAY GIL, José Manuel, *Motion graphics: Kyle Cooper, SE7EN*. Tesis Doctoral, 2011, Departamento Dibujo, Universidad Politécnica de Valencia. p. 3.

<sup>2</sup> *Ibidem*. p. 9.

**CINE:**

Títulos de crédito, trailers, secuencias de películas de forma experimental.

**TELEVISIÓN:**

Identidad de la cadena, promoción interna, imagen gráfica para programas (cabeceras, títulos, intertítulos, separadores, logos, créditos, cortinillas), spots, videoclips, vídeos corporativos, otros.

**PUBLICIDAD:**

Función identitaria (marca del producto).

**INTERNET / INTERACTIVIDAD:**

Banners, intros, webSites, autoría DVD.

**AMBIENTALES:**

Visuales para conciertos (Live Video), presentaciones, performances, teatro, galas y festivales, exposiciones.

Cine, TV, exposiciones, salas de conciertos, vía pública e Internet



*La ciencia del sueño*, 2006, Michel Gondry