

## **El Diseño Gráfico puesto en Movimiento: Motion Graphics / After Effects**

Sara Aguilar Rodríguez

Egresada de la Licenciatura en Comunicación Gráfica

A inicios de la década de 1940, John Whitney trabajaba fotografiando e ilustrando misiles de alta velocidad para la entonces Fábrica Lockheed de Aeronáutica, la cual operaba con la tecnología de las famosas máquinas Turing, computadoras creadas para descifrar códigos Nazi.

Whitney era técnicamente adepto como para notar que las armas que fabricaba la compañía contenían elementos de orientación que localizaban sitios de bomba o armas contra aeronaves, capaces de calcular y codificar trayectorias en equivalentes numéricos (Animation World, 1997), lo que le hizo ver el potencial de ser utilizados como interpretaciones gráficas o para movimientos guiados en cuestiones más artísticas.

Ese motivo lo llevaría a adquirir una máquina Turing a diez años de la Segunda Guerra Mundial y crear su propia versión de la misma, con la que empezaría a incursionar en el mundo de lo que llamaba “motion graphics” y lograr la Armonía Digital (Rodríguez, 2016).

### **En Busca de La Armonía Digital**

John Whitney funda su compañía “Motion Graphics Incorporated” en 1960, donde se dedicó a probar que podía alcanzar la armonía digital, sobre la cual decía lo

siguiente: “Éstas composiciones tienen la intención de marcar la pauta para la evolución de las artes. Sobre todo, quiero demostrar que la música electrónica y el color en acción electrónico se combinan creando un todo mucho más grande que sus partes” (1952).

La mayoría del trabajo que logró en “Motion Graphics” se creó con la computadora que él mismo inventó, una computadora análoga mecánica confeccionada para crear animaciones especializadas con tipografía o un diseño en concreto.

Trabajó en un inicio con diseños abstractos acompañados de música, lo que lo llevó a elaborar sus primeros créditos de película, de entre los cuales se destaca “Vértigo” de Alfred Hitchcock, una animación de gráficos propios de la película que daban un indicio sobre la temática general de la misma. Bajo esa premisa, tanto él como toda su familia se dedicaron desde entonces a generar Motion Graphics. (Digital Arts, 2011)

### **¿Qué son los Motion Graphics?**

Actualmente éste concepto se define como un arte multidisciplinario que trabaja con elementos como la fotografía, la ilustración, la tipografía, entre otros; es decir, el diseño Gráfico puesto en movimiento (Rodríguez, 2016).

¿Existe una diferencia entre Motion Graphics y Animación? Gracias a cualquiera de los recursos antes mencionados, los videos de motion graphics de corta duración se mueven, interactúan y se transforman de tal manera que buscan contar una historia o explicar un proceso.

Surgen para facilitar el uso de metáforas visuales que ayuden a representar ideas con una perspectiva única dirigida al espectador, sobre una historia, producto o servicio. “La diferencia reside en que precisamente una animación tradicional comienza a representar elementos que se expresan por sí mismos” (Rodríguez, 2016).

### **La usabilidad de los Motion Graphics**

De acuerdo al portal “es creative” el contenido en redes sociales se consume en su mayoría sin sonido y son los motion graphics quienes permiten a los usuarios el visualizar y entender la información sin la necesidad del mismo, ya que surgen como alternativa a los medios tradicionales de comunicación.

Incluso desde la época en que John Whitney comenzaba a trabajar con motion graphics, se le pedía que llevara su invención al mundo publicitario y comercial, ya que generaba un mayor interés en el espectador (Rodríguez, 2016).

Hoy día los motion graphics abarcan desde un pequeño video de 10 segundos en un ordenador o dispositivo móvil, pasando por cortometrajes, hasta un producto audiovisual que no necesita precisamente de una pantalla y solo es proyectado, como el videomapping.

Idóneamente, el sonido es complementario de los motion graphics, pero por la forma en que son elaborados y cómo son definidos, el mensaje se da a entender a la perfección sin la necesidad del mismo, pero no persigue el fin de la Armonía Digital de la que hablaba Whitney, esto porque si bien no parece ser necesario, es parte del mensaje que se busca emitir, da la pauta para que el receptor entienda la connotación del mismo.

## Motion Graphics como Tendencia

Durante el año en curso, 2019, se retoman tendencias de motion graphics en redes sociales, como las siguientes:

### 1.-Morphing:

Formas utilizadas como transición a otras, es decir, el primer elemento se deforma unos segundos y se convierte en el siguiente elemento.

Se utilizan de manera frecuente en tiempos de espera en páginas web, aplicaciones o animaciones de logo.

### 2.-Efectos 3D con brillos y metalizados

Efectos plásticos con brillo, efectos transparentes, tonalidades degradadas, colores metálicos y fondos de color sólido en bucle para ser capaces de percibir cada detalle.

En ocasiones se mezclan con otros elementos 2D.

### 3.-Animaciones minimalistas de ilustradores

Ilustraciones de una sola gama de colores planos. Como objetivo buscan transmitir emociones, ideas o sensaciones.

Se utilizan en plataformas como we transfer, google, se utilizan para promocionar a ilustradores en redes sociales, etc...

### 4.-Líquidos, Burbujas y Salpicados

Líquido en constante movimiento, usualmente acompañadas de tipografía (ésta se separa unos segundos y vuelve a encontrarse), movimientos que dejan detrás gotas o efectos de gotas.

## 5.-Efecto Glitch y Cinemagraphs

Utilizado en fotografías, sirve para agudizar composiciones, ondas que distorsionan ciertas imágenes o pixelaciones de la misma con la única intención de atraer a ese punto, la atención del espectador. (Perdomo, 2019)

## 6.-Logotipos Animados

Comprende el movimiento, cambio de color, deformación, transformación, opacidad, etc... en el logo de una compañía, con la finalidad de transmitir pluralidad, ejemplificar la diversificación de productos, dinamismo, etc...

Cada una de éstas tendencias representa una intención y pueden ser utilizadas de forma individual o como parte de un todo, el punto es mantener un mensaje claro.

## **Motion Graphics y la Armonía Digital**

El mundo de los motion graphics es muy extenso, sin embargo son solo algunas disciplinas como el videomapping rescatan la Armonía Digital de Whitney. A éste día por la rapidez que exige el mundo de hoy se ha ido dejando detrás a una parte importante de los mismos, el sonido.

Ya sea como doblaje, sonido de ambientación o los gráficos acompañando una pista al unísono, se ha dejado muy detrás el concepto original; gráficos y sonido son partes de un todo y deben ser trabajadas con el mismo esmero y cuidado. La Armonía Digital no solo es visual, debe trabajar en un espacio donde también transmita estímulos para los demás sentidos.

## Fuentes Consultadas

Creative Sip. (2017). Difference Between Animation and Motion Graphics or Visual Effects. Junio 2019, de Medium Sitio web:

<https://medium.com/@creativesip1/difference-between-animation-and-motion-graphics-or-visual-effects-f60664331109>

Digital Arts Community. (2011). Featured Digital Artists. Mayo 2019, de Digital Arts Community Sitio web:

<http://siggrapharts.hosting.acm.org/wp/john-whitney/biography/>

Frank Rodríguez. (2016). What is Motion Graphics? Mayo 2019, de es creative Sitio web:

<https://www.editsuitesonline.com/what-is-motion-graphics/>

Susana Perdomo. (2019). El Motion Graphics como tendencia de diseño. Junio 2019, de Deusto Formación Sitio web:

<https://www.deustoformacion.com/blog/desarrollo-apps/motion-graphics-tendencia-diseno>

William Moritz. (1997). Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer. Mayo 2019, de Animation Worls Magazine Sitio web:

<https://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>