

Figura 1. Captura de pantalla de secuencia de títulos de *Visitantes*
Tomado de: goo.gl/H6Bdjt

Motion design: diseño gráfico y animación en una sola disciplina

Roberto A. Padilla Sobrado

Departamento de Síntesis Creativa

El medio de la animación se ha consolidado gracias a su capacidad, tanto para adaptarse a distintos medios de comunicación como para incorporar a su disciplina todo tipo de innovación técnica y estilística que ha ido surgiendo desde los inicios de su desarrollo.

Desde la invención del cinematógrafo hasta la era digital, la animación fue estructurando procesos muy definidos, que fueron dando solidez a los distintos estilos que se han ido afianzando en el medio profesional de la comunicación audiovisual a través de décadas de desarrollo.

Uno de estos estilos, el llamado *motion design* (diseño en movimiento), se ha ido consolidando a través de los últimos años como uno de los más versátiles y utilizados dentro del medio de la televisión y la industria cinematográfica, por la capacidad de comunicación de conceptos a través de secuencias animadas.

¿Qué es el *motion design*?

El *Motion Design* es un campo que combina la creación de gráficos con la animación. Austin Shaw, profesional norteamericano dedicado a esta especialidad, lo define como “un contenedor para composiciones visuales que cambian a través del tiempo”.¹

Esta especialidad utiliza todo tipo de elementos visuales, ya sean ilustraciones analógicas o digitales, fotografías, pinturas, secuencias filmadas o grabadas, animación 2D, 3D o stop motion. Su gran versatilidad radica en no ceñirse a ninguna fórmula definida, especialmente en lo que se refiere a la narrativa tradicional, que generalmente estructura su discurso en tres actos definidos, con un planteamiento de la historia, un desarrollo de la misma y un final. El *motion design* se caracteriza por un discurso visual no narrativo, en el cual se comunican conceptos a través del uso de la imagen, que se modifica y cambia a través del tiempo, gracias a la animación de los elementos que la componen.

Para el diseñador gráfico es un medio de desarrollo profesional muy extenso, ya que su capacidad para comunicar a través de imágenes, combinada con la animación, permiten generar secuencias de diseño en movimiento con una

gran versatilidad para transmitir ideas y conceptos.

Antecedentes

El *motion design*, aun cuando es un campo de gran actualidad y en constante desarrollo, tiene sus raíces en los inicios del cine. Sus antecedentes los podemos encontrar en las secuencias de los títulos de créditos para películas que comenzaron prácticamente en las primeras décadas del siglo xx.

Las primeras películas eran identificadas gracias al título y créditos, tanto del director como de los demás miembros de la producción, los cuales eran fijos sobre fondo negro. Esto comenzó rápidamente a modificarse ya que se buscaron tipografías de fácil legibilidad, atractivas para el público que veía las cintas. Rápidamente la animación fue incorporándose a las secuencias de títulos de créditos, por lo que comenzaron a hacerse más complejas.

Un ejemplo de esto es la cinta *Danse Macabre*, de 1922, dirigida por Dudley Murphy, en la cual podemos ver como el título de la cinta se forma con la animación de dibujos de esqueletos humanos, que se van acomodando hasta formar cada una de las letras para formar el título de la cinta.²

Películas como *Las aventuras del príncipe Achmed*, de 1926, dirigida y animada por Lotte Reiniger, y *Metrópolis*, de Fritz Lang, de 1927, exploraban sus secuencias de títulos con tipografías que correspondían a un diseño de época, siguiendo las tendencias artísticas del periodo.

En los años siguientes, las secuencias de títulos de crédito comenzaron a

¹ Shaw, Austin, *Design for motion, fundamentals and techniques of motion design*, Focal Press, 2016, p. 7.

² <https://www.youtube.com/watch?v=GaPZUGwEIVI>



Figura 2. Captura de pantalla de secuencia de títulos para *The man with the golden arm*
Tomado de: goo.gl/EJJKq5

aplicar las nuevas tendencias tanto artísticas como del campo del diseño, que comenzaba a desarrollarse como una disciplina profesional cada vez más reconocida. El diseñador Saul Bass estableció un estilo propio que influenció a toda una generación gracias a su colaboración con directores de la talla de Otto Preminger y Alfred Hitchcock.³ Algunas de las secuencias de créditos más representativas del diseñador son de las cintas *Anatomy of a Murder*, de 1959, dirigida por Preminger, y la entrada de *Psycho*,⁴ de 1960, dirigida por Alfred Hitchcock, que gracias a metáforas visuales y un juego de tipografía y elementos animados, estableció el ambiente de la cinta.

Pablo Ferro fue otro diseñador que se distinguió por su habilidad para combinar gráficos y tipografías, logrando diseños que llevarán al espectador a una travesía visual con un ritmo y un sentido gráfico acompañado de música. Con entradas clásicas de cintas como *Dr. Strangelove*

or how I learned to stop worrying and love the bomb, de 1964, dirigida por Stanley Kubrick, en donde incorporó tipografía escrita a mano con escenas de acción viva, con una composición visual totalmente contraria a los cánones de diseño de la época, logrando dar más versatilidad al diseño animado para películas.

Los créditos para películas se hicieron cada vez más complejos gracias al desarrollo tecnológico y artístico, haciéndose indispensables al inicio de la cinta. Esto se extendió a la televisión, aunque las entradas de las series variaban de calidad, dependiendo de la creatividad en el diseño y de las técnicas empleadas y, sobre todo, del presupuesto destinado para las mismas y el tiempo que los diseñadores y animadores tenían para realizarlas.

La era digital

El gran salto en las propuestas gráficas vino con la revolución digital, cuando los sistemas de cómputo comenzaron a ser cada vez más utilizados para animar el diseño de las mismas.

La década de los noventa trajo la incorporación definitiva de la computación

³ Padilla, Roberto. "La tipografía y el arte de contar historias: diseño de títulos y créditos para películas", *Diseño en Síntesis*, núm. 52-53, UAM-X, p. 153.

⁴ <http://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

a la televisión y al cine. Las técnicas digitales se comenzaron a mezclar con las tradicionales, dando como resultado productos cada vez más originales y creativos. Así el diseño de imagen para televisión se convierte en una especialidad; a los productos de este tipo de diseño se les comienza a conocer como *motion graphics*, que utilizaban mayoritariamente gráficos y tipografías para su realización, generados en su mayor parte por computadora.

En el medio cinematográfico, el diseño de los créditos para películas evolucionó empleando técnicas tradicionales mezcladas con tecnologías digitales. Una de las entradas de créditos más influyentes de ese periodo es la que el diseñador Kyle Cooper creó para la cinta *Seven*, de 1995, de David Fincher,⁵ en donde dibujó la tipografía y empleó escenas filmadas de acción viva para dar el realismo que requería. Esta secuencia marcó un antes y un después en el diseño de la época, tanto conceptual como artísticamente, y marcó una tendencia que sigue influenciando a los diseñadores de secuencias para películas.

Surge el *motion design*

Para la primera década del siglo XXI, el desarrollo de la animación 3D y los sistemas de composición digital, como *After Effects* o *Nuke*, permitieron desarrollar técnicas que combinaban la acción viva y elementos generados en computadora de forma cada vez más realistas. El estilo de animación conocido como *motion graphics* era ya reconocido como una especialidad a nivel mundial, con un sello visual característico, utilizado principal-



⁵ <http://www.artofthetitle.com/title/seven/>

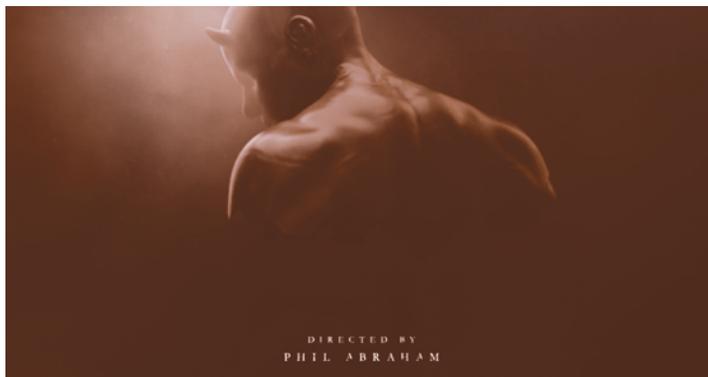


Figura 3. Captura de pantalla de secuencia de títulos de *Daredevil*
Tomado de: goo.gl/5vkSTN

mente en la imagen de canales de televisión. Con el crecimiento de internet y la utilización de videos cada vez más pesados y de mayor calidad, el desarrollo de animaciones para todo tipo de medios de comunicación se convirtió en un recurso visual utilizado en todo tipo de cortinillas o productos diseñados para la web.

El diseño para entradas de televisión y cine se hizo cada vez más complejo gracias a la disminución de los precios tanto de *software* especializado para animación, como del precio del equipo para realizarlo, lo que provocó que cada vez mayor número de personas tuvieran acceso a ellos. La democratización de su uso comenzó a provocar que el diseño realizado para entradas de televisión y cine, a pesar del presupuesto, tuviera un nivel de calidad cada vez mayor. Las secuencias de títulos se comenzaron a enfocar más en la narrativa y en la calidad del diseño, ya que los recursos tecnológicos no representaban un obstáculo. Un ejemplo de esto es la cinta animada *Sita sings the blues*, de la animadora Nina Paley, quien lo realizó en una computadora casera durante cinco años.⁶ Los créditos de la película son animados con un estilo digital



⁶ <http://www.artofthetitle.com/designer/nina-paley/>



Figura 4. Captura de pantalla de secuencia de títulos de *American Horror Story*
Tomado de: goo.gl/xjeVbq

que tiene grandes influencias de *motion graphics*, integrándose totalmente al estilo de la cinta.⁷

El uso de *software* especializado para la composición digital de secuencias filmadas o animadas permitió la creación de contenidos con un alto nivel de complejidad formal y conceptual. Las secuencias de créditos para series de televisión comenzaron a incluir elementos narrativos y formales que antes sólo se veían en diseños para películas, homologándose la calidad entre ambos medios.

Entre los directores creativos y diseñadores, cuyas secuencias animadas son un ejemplo del diseño contemporáneo y que han establecido un estilo visual en donde la técnica y el concepto crean tendencias innovadoras y originales, se encuentra Patrick Clair. Este obtuvo el reconocimiento internacional gracias al diseño de títulos de crédito para series como *True Detective*, para la cadena HBO,

⁷<http://www.artofthetitle.com/title/sita-sings-the-blues/>

en donde hace gala del uso de las nuevas tecnologías digitales para crear ambientes que comuniquen al espectador el concepto central de la serie. Otro de sus diseños son los títulos de la serie *Daredevil*, para Netflix, que, de una forma por demás elegante, hace gala de la animación 3D para comunicar el concepto central del personaje.⁸

Un ejemplo de la versatilidad que da la combinación en el uso de la técnica al servicio de un concepto muy sólido es la secuencia de créditos de la serie *American Horror Story: Freakshow*, realizada en 2014.⁹ Con Kyle Cooper como director creativo, y evocando el género de horror, logra crear una atmósfera que retrata la psicología de los personajes, destruidos por dentro, tratando de encontrarse en un mundo en el que son rechazados. Con técnicas y diseños que recuerdan en ocasiones a

⁸<http://www.artofthetitle.com/title/marvels-daredevil/>

⁹<http://www.artofthetitle.com/title/american-horror-story-freak-show/>



Figura 5. Captura de pantalla de secuencia de títulos de *Visitantes*

Tomado de: goo.gl/H6Bdjt

las animaciones de los hermanos Quay, nos muestra secuencias que combinan animación por computadora y *stopmotion* cuadro por cuadro.

En nuestro país, una de los estudios más representativos de este tipo de proyectos es "diecinueve36", dirigida por la diseñadora Maribel Martínez Galindo, directora creativa de la serie *Imaginantes*, de Televisa, quien con proyectos como la secuencia de títulos para *Visitantes*,¹⁰ del director Jesús Magaña Vázquez, y *La última muerte*, del director David Ruiz, ha puesto el nombre del diseño mexicano en alto en festivales internacionales.

El *motion design*, como observamos, es un ramo profesional muy extenso y de grandes posibilidades creativas para el diseñador gráfico, ya que combina la creación de diseños conceptuales con el movimiento y el estilo visual que da la animación, y que gracias a las tecnologías digitales le otorga la posibilidad

de combinar todo tipo de técnicas en un solo producto. También da la posibilidad al diseñador de intervenir en proyectos complejos en diferentes etapas, ya sea como creativo, director de arte, ilustrador o animador, lo que los hace muy atractivos en el medio laboral. ✂

Referencias

Shaw, Austin, *Design for motion, fundamentals and techniques of motion design*, Focal Press, 2016.

Padilla, Roberto, "La tipografía y el arte de contar historias: diseño de títulos y créditos para películas", *Diseño en Síntesis*, núm. 52-53, UAM-X, México, 2015.

<http://www.artofthetitle.com/designer/nina-paley/>

<http://www.artofthetitle.com/title/sita-sings-the-blues/>

<http://www.artofthetitle.com/designer/patrick-clair/>

<http://www.artofthetitle.com/title/american-horror-story-freak-show/>



¹⁰ <https://vimeo.com/114356933>