



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2024,
Volumen 8, Número 1.

DOI de la Revista: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1

**ANÁLISIS DEL DISCURSO NARRATIVO Y
ESTÉTICO DE UNA PIEZA DE MOTION GRAPHICS
DESDE SUS COMPONENTES**

**ANALYSIS OF THE NARRATIVE AND ESTHETIC
SPEECH OF A MOTION GRAPHICS PIECE
FROM ITS COMPONENTS**

Patricio Ismael Carpio Padilla
Universidad de Cuenca, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10321

Análisis del Discurso Narrativo y Estético de una Pieza de Motion Graphics desde sus Componentes

Patricio Ismael Carpio Padilla¹ismael.carpio@ucuenca.edu.ec<https://orcid.org/0000-0001-7200-9264>

Universidad de Cuenca

Ecuador

RESUMEN

Este artículo busca entender cómo en una pieza de motion graphics se integra el discurso narrativo y estético, y describir los componentes del motion graphics como el movimiento, imagen, sonido, tipografía y su participación desde la perspectiva de varios autores y cómo se construyen dentro de cada uno de los discursos. Desde el discurso narrativo como la construcción de su estructura y sus unidades expresivas para configurar todo el espacio narrativo con un sentido y valor a la pieza. Y el discurso estético desde el uso de los signos verbales, visuales y sonoros participando de manera íntegra en una composición, que van en constante sinergia con el propósito comunicativo de la pieza a través de sus componentes. En este sentido, estos discursos aportan a un adecuado uso del mensaje comunicacional de la pieza de motion graphics para lograr empatizar con el espectador que pueden integrarse con recursos expresivos como la metáfora y la retórica.

Palabras clave: motion graphics, discurso narrativo, discurso estético, componentes, audiovisual

¹ Autor principal

Correspondencia: ismael.carpio@ucuenca.edu.ec

Analysis of the Narrative and Esthetic Speech of a Motion Graphics Piece From its Components

ABSTRACT

This article seeks to understand how narrative and esthetic speech is integrated in a piece of motion graphics, and to describe the components of motion graphics such as movement, image, sound, typography and their participation from the perspective of various authors and how they are constructed within each of the speeches. From the narrative speech as the construction of its structure and its expressive units to configure the entire narrative space with a meaning and value to the piece. And the esthetic speech from the use of verbal, visual and sound signs participating fully in a composition, which are in constant synergy with the communicative purpose of the piece through its components. In this sense, these discourses contribute to an adequate use of the communication message of the motion graphics piece to achieve empathy with the viewer that can be integrated with expressive resources such as metaphor and rhetoric.

Keywords: motion graphics, narrative speech, esthetic speech, components, audiovisual

Artículo recibido 25 enero 2024

Aceptado para publicación: 27 febrero 2024



INTRODUCCIÓN

El motion graphics, según Brada (2016), es una actividad proyectual de diseñar imágenes en movimiento. Es una pieza de diseño que se puede incluir dentro de la comunicación audiovisual. Para Crooke y Beare (2017) abarca movimiento, rotación y escalado de las imágenes, videos y textos a lo largo del tiempo, acompañado de sonido. Según Shaw (2019), sus características se basan principalmente en el tiempo y el movimiento. Por lo tanto, el motion graphics se basa en otras disciplinas creativas, como el diseño gráfico, la ilustración, el cine y la fotografía, esta fusión a través del movimiento es solo un aspecto de lo que lo hace más atractivo, generando emociones y expectativas para una mejor asimilación de la información (Shaw, 2019, p.1).

Así mismo, Shaw (2019) explica que un proyecto de motion graphics debe tener un concepto sólido, estético y narrativo, todo organizado en una composición visual del contenido que pueda generar interés. Shaw habla de lo importante que es manejar el contraste y la tensión para generar dicho interés. El motion graphics permite crear composiciones que pueden aumentar o disminuir la tensión según la narrativa y el mensaje. Dicha tensión se produce a través de las emociones en el espectador. Los proyectos de motion graphics han tomado mayor fuerza en los últimos años, principalmente en videos explicativos y publicitarios (Chávez, 2019), se conforma como una actividad interdisciplinaria, que nace del campo de la comunicación audiovisual (Brada, 2016).

Finalmente, Concepción Alonso (2016) describe al motion graphics como una herramienta ideal para comunicar un mensaje utilizando recursos audiovisuales con contenidos atractivos y dinámicos, tratando de llamar al interés del espectador a través de su estética y narrativa. Según el autor, las características que se transforman para convertirse en objetos dinámicos, como la posición, forma, escala, el tiempo y el ritmo, constituyen los componentes de una pieza de motion graphics. Es esencial desglosar estos componentes del motion graphics para comprender cómo contribuyen a la construcción de un mensaje en una pieza audiovisual y cómo aportan a un discurso sólido desde su aspecto estético y narrativo.

DESARROLLO

Componentes del Motion Graphics

Una pieza audiovisual de motion graphics está conformada con varios componentes. Autores como Ian Crook & Peter Beare (2017), María Brarda (2016), Clarisa Carubin (2017), Rafael Rafols & Antoni Colomer (2010) y Concepción Alonso (2016), mencionan diferentes componentes, de los cuales se han seleccionado los más relevantes a considerar al momento de construir una pieza, estas son: el tiempo, el movimiento, la imagen o forma, el sonido y la tipografía.

El tiempo

Una pieza audiovisual tiene lugar durante un período de tiempo específico, definido como tiempo narrativo. Para María Brarda (2016), el tiempo se percibe a través del movimiento de las formas y de lo que se está contando. En el motion graphics las formas cambian de posición en un espacio y se relacionan entre sí con el tiempo. Cada una de estas formas tiene su tiempo de actuación (Rafols y Colomer, 2010). Brarda define, por un lado, al tiempo de la pieza completa, y, por otro, al tiempo de exposición de cada elemento en pantalla, lo que hace que exista un principio y un final dentro de un flujo determinado por el ritmo. Rafols y Colomer describen este proceso como flujo temporal, en el que existen momentos de excelencia y de culminación de momentos parciales, del cual la imagen y el sonido tienen los instantes de mayor encuentro. El ritmo está determinado por esos instantes específicos. Por lo tanto, para comunicarse y mantener el interés del espectador, el diseño en el tiempo debe aportar a la fluidez y al movimiento continuo de las formas dentro de una pieza de motion graphics (Brarda, 2016, p.51). Según Alonso (2016) este movimiento continuo determina lo que observa el espectador, revela su ritmo y la intención del mensaje.

Por lo tanto, el tiempo puede ajustarse según la intención, a través del uso del ritmo, de la interacción de los elementos en pantalla y del movimiento continuo de las formas. Esta situación establece un vínculo con el espectador, que determina si es capaz de comprender el mensaje. Alonso explica que nada puede permanecer estático durante mucho tiempo, solo lo suficiente como para poder captar la idea del mensaje, por lo que se requiere un sentido especial del ritmo.

El movimiento

Para Brada (2016) el movimiento es una forma de expresión cinética y dinámica que ocurre en un momento determinado. Una forma se traslada en tiempo y espacio dando una sensación de continuidad. Por otro lado, Crook y Beare (2016) sostienen que lo que vemos en realidad es una serie de imágenes fijas que se suceden rápidamente. Rafols y Colomer (2010) describen al movimiento como el cambio de la posición de una forma dentro de un espacio-tiempo, donde estas experimentan una transformación con un sentido de metamorfosis. Este movimiento, como proceso de mutación, permite la continuidad de los procesos de composición y la transformación en las formas. Es decir, el término "movimiento" se refiere a las acciones que ocurren en el espacio, en cada escena, y comprende características como dinamismo, dirección, orientación, rotación, proximidad, agrupamiento, capas y transformación (Carubin, 2017).

El cambio de posición generado por el movimiento es esencial para mantener el ritmo de una pieza de motion graphics. Según Brada, este ritmo se produce a través de la percepción de los acentos, pausas e intervalos que ocurren durante el movimiento y que tiene como objetivo dotar de dinamismo a la composición y romper con la linealidad. La autora afirma que este movimiento en pantalla determina la velocidad, la relación y la dirección entre sí, que, de acuerdo con la sincronización con el sonido, producirá un ritmo visual que permita identificar la intención de la pieza de motion graphics, así como la lectura de la información mediante la marcación de pausas y acentuaciones. Rafols y Colomer, coinciden con Brada y definen a este ritmo como la coordinación de la velocidad, dirección y parecido formal entre los elementos de la composición que establecen vínculos entre ellos.

La imagen / forma

La imagen es cualquier elemento visual dentro de una composición en una pieza de motion graphics, ya sea una fotografía, una gráfica, una ilustración, un video o cualquier forma 2D o 3D que puede contar historias a través del tiempo y el movimiento. Las ideas, emociones y experiencias que ayudan a transmitir un mensaje se representan en estas imágenes. Se clasifican según los distintos niveles de iconicidad y se definen por su técnica de representación (Brada, 2016). Acota Carubin (2017) que la imagen está llena de comunicación denotativa del objeto al que representa.

Los elementos de diseño como el punto, la línea y el plano componen una imagen. Estos se utilizan con frecuencia en una pieza de motion graphics para componer un mensaje. Como resultado, la imagen crea jerarquías y ayuda a organizar la información, dirigiendo la mirada del espectador. Al igual Rafols y Colomer (2010), Alonso (2016) afirma que las formas tienen la capacidad de transformación como una metamorfosis, es decir que estas formas se transforman en otras mediante transiciones que permiten que la animación fluya. Alonso explica que la forma o la imagen, al tener las características del color y la textura, también pueden cambiar y adquirir nuevos significados.

Por lo tanto, Crook y Beare (2016) concluyen que al hablar del significado que puede tener una imagen, denota el sentido de comunicación de la forma que se quiere representar y aporta al discurso estético y narrativo para informar y comunicar un mensaje.

El sonido

Al igual que la imagen, el sonido produce significado y se usa con un valor semántico dentro de la narrativa. En el motion graphics, el sonido da vida y significado a la pieza y una carga emocional al espectador (Brarda, 2016, p.54), pudiendo adoptar diferentes formas, estas son: la voz en off, la música y los efectos (Crook & Beare, 2017).

Alonso (2016) afirma que la voz en off es un recurso de sonido donde un narrador cuenta la historia o mensaje complementando los elementos en escena. La música tiene la habilidad de crear un estado emocional y receptivo en el espectador, lo que le permite comprender su significado. Y, los efectos sonoros ayudan a crear un entorno específico, dar credibilidad al movimiento de los objetos y, ocasionalmente, exagerar ciertas acciones. Por lo que el sonido tiene una capacidad icónica al estar conectado con la imagen que representa (Rafols y Colomer, 2010). Brarda incorpora al silencio, como recurso que permite cambios de ritmo y estados de ánimo en el espectador, y como afirman Rafols y Colomer, puede generar misterio o ser la antesala de una sorpresa.

El sonido en una pieza de motion graphics contribuye al discurso narrativo porque tiene una estructura rítmica que ayuda a enfatizar las diferentes instancias narrativas. Debido a su estructura temporal, es capaz de crear narrativas que aportan al mensaje cambiando su estructura rítmica y enfatizando las distintas instancias narrativas (Brarda, 2016, p.50). Para Rafols & Colomer los sonidos se asocian con algunas imágenes, lo que les da un mayor protagonismo, unificando planos o separando escenas según

la intención expresiva y comunicativa. Como resultado, el sonido asociado con la imagen debe articularse de manera formal y semántica para contribuir al discurso narrativo. Cuando hablamos del sonido y su definición temporal, nos referimos a un componente fundamental en la elaboración del discurso narrativo porque impone a las imágenes una idea de sucesión y linealidad (Rafols & Colomer, 2010, p. 36).

La tipografía

La tipografía en el motion graphics puede aportar con múltiples formas para dar movimiento, pero al igual que en el diseño gráfico requiere de un orden compositivo para poder transmitir un mensaje. Tiene una cantidad de recursos expresivos que con la correspondencia con el resto de imágenes dentro de la composición, el uso del tiempo y el movimiento pueden alterar su legibilidad. Brarda (2016, p.116) explica que para garantizar una buena legibilidad y comunicación del mensaje dentro de una pieza de motion graphics se deben cumplir ciertos órdenes compositivos espaciales y temporales para permitir una lectura eficaz del mensaje en pantalla.

Así mismo, la autora manifiesta que la tipografía se relaciona con el resto de las imágenes en movimiento en una relación de figura-fondo, determinada por el encuadre del texto en la composición y por el tiempo, tanto del texto en pantalla como de la pieza en su totalidad. Además, considera que la tipografía en movimiento debe integrarse sinérgicamente con el sonido para agregar dinamismo. Según Shaw (2019), citado por Carubin (2017), la tipografía sirve como medio para transmitir el mensaje y, en el motion graphics hay que trabajarla de manera adecuada y efectiva desde el momento de su ideación. Debe contener palabras o frases redactadas cuidadosamente, lo que permite al diseñador reforzar el mensaje mediante el uso estratégico de la tipografía (Crook & Beare, 2017, p.70).

Esta interrelación entre cada uno de los componentes del motion graphics permite crear composiciones armónicas con mensajes claros. De esta manera, podemos comprender la integración del tiempo, las formas y las tipografías, que se mueven en el espacio compositivo con una intención, creando ritmos visuales, en el que Rafols & Colomer lo definen como momentos de excelencia y culminación de momentos parciales. Además, se integra el sonido variando su ritmo de acuerdo a la intencionalidad de la pieza y su mensaje, marcando momentos de pausas y acentuaciones como lo menciona María Brarda.

Se puede concluir que cada uno de estos componentes buscan enfatizar las diferentes instancias narrativas y aportar a la comunicación del mensaje imponiendo a las formas una idea de sucesión y linealidad con una intencionalidad clara dentro de la composición. Esta intencionalidad se define a través del discurso narrativo y del discurso estético, los cuales construyen con dichos componentes una pieza de motion graphics adecuada al tono y al objetivo de comunicar un mensaje.

Discurso narrativo

El discurso narrativo forma parte del lenguaje literal, y se basa en una historia, un guión, es decir, en cómo se cuenta dentro del espacio y tiempo, y los elementos narrativos que utilizamos. Brarda (2016) considera que los elementos narrativos son como unidades expresivas que configuran todo el discurso audiovisual con un sentido y valor expresivo. Estos elementos incluyen el sonido, las imágenes, la tipografía y el movimiento, como elementos sonoros y visuales que contribuyen a la construcción del relato dentro del espacio narrativo. Además, el tiempo narrativo que sirve como base para toda comunicación discursiva (Brarda, 2016, p. 50), y que abarca desde el principio al final de la obra y que depende del movimiento de los elementos de acuerdo a la intención del mensaje. Dentro de este discurso Rafael Rafols (s.f.) explica que el espectador tiene un papel activo en la transmisión de conceptos e información, por lo tanto, solo se puede hablar de un discurso polisémico o abierto en el que el espectador puede comprender y decodificar el mensaje de manera diferente a través de sus conocimientos, experiencias y estados de ánimo. Mientras más claros sean los signos y símbolos utilizados, más se orientará el espectador en la lectura.

Estos elementos narrativos utilizados deben ser contruidos dentro de una composición en la que Brarda lo denomina el espacio narrativo, haciendo referencia al lugar donde ocurre la historia, y donde se aplican todos los elementos visuales, auditivos y narrativos que suceden en la pantalla. Brarda afirma que trabajar en un espacio narrativo requiere comprender los componentes que conforman una pieza de motion graphics y que depende del sentido y el valor expresivo que se le dé al discurso. Dicho espacio organiza el campo visual y su relación con las jerarquías de cada elemento audiovisual (Brarda, 2016, p.59). Por lo tanto, se reconoce la importancia de distribuir adecuadamente los elementos audiovisuales en escena para crear una composición que sea coherente con el propósito del mensaje y para establecer un discurso dentro de un espacio narrativo que dé sentido a la obra de manera secuencial.

Al momento de crear una pieza de motion graphics se debe identificar los criterios comunicativos que forman parte de una construcción del discurso narrativo (Rafols, s.f), el cual tiene una interacción entre el lenguaje y la imagen. Para Rafols el lenguaje tiene sintaxis por su concepción temporal, mientras que la imagen tiene un carácter espacial, esta definición puede aplicarse tanto en el discurso narrativo como en el estético. En el caso del discurso narrativo, los criterios comunicativos deben, además de dar a conocer un mensaje, intentar contar una historia utilizando los elementos narrativos, esto se logra a través de la técnica del *storytelling* que permite conectar con el público. Esta técnica narrativa se define como el arte de contar historias a través del uso de un lenguaje emocional en el cual el espectador pueda conectar, generar confianza y recordabilidad del mensaje. Para aplicar el *storytelling* se debe utilizar la estructura narrativa para generar conflictos e intrigas, además de usar recursos expresivos como la retórica y la metáfora para agregar mayor valor narrativo que permita comprender mejor el mensaje. Shaw menciona que la técnica del *storytelling* es de las estructuras más creativas dentro del motion graphics.

Por un lado, la retórica permite aumentar la capacidad de seducción y convencimiento y hacer que el discurso narrativo sea convincente y persuasivo, que una idea pueda tener mayor capacidad para atraer la atención produciendo en el espectador el efecto deseado (Rafols, s.f, p. 15). Y, por otro lado, la metáfora es un recurso expresivo dentro del discurso narrativo que es capaz de crear contenido de manera diferente pero que sea entendible para el espectador. Rafols y Colomer explican que la metáfora implica el ejercicio de la imaginación y la sensibilidad para poder leer el mensaje de acuerdo con sus conocimientos previos, y que es una percepción intuitiva que responde a una lectura espontánea y natural del espectador.

Estructura narrativa

Dentro del discurso narrativo, se ha hablado de su estructura, es decir de cómo la historia se construye dentro de un espacio tiempo para poder generar conflictos e intrigas a lo largo de la pieza audiovisual. Rafols & Colomer (2010) afirman que el discurso tiene que estar articulado y poseer una estructura narrativa que lo sostenga. Todo producto audiovisual debe estar bajo esta estructura, que permite una lectura ordenada del mensaje por parte del espectador. Brarda (2016) menciona tres momentos como componentes narrativos: relato, estructura y duración. La estructura tiene que ver con los distintos

momentos del relato y cómo se representan cada una de ellas. El relato se define en la duración de la pieza audiovisual y que dentro de ella existe una estructura narrativa (p. 59).

Cuando diseñamos piezas de motion graphics, Shaw (2019) explica que se necesita de un conocimiento básico en narrativa, que contiene una secuencia de eventos relacionados y conectados a lo largo del tiempo, con un comienzo, un medio y un final. Debemos estar familiarizados con esta estructura porque permite aplicar una introducción, un aumento de tensión, un clímax, una caída de tensión y una resolución de la historia.

Para construir una estructura narrativa hay dos estilos, que son lineal o no lineal. La estructura narrativa lineal construida con un planteamiento, nudo y desenlace según Robert McKee (2002) suele tener un conflicto que debe irse resolviendo en el relato hasta su conclusión. Este momento tiende a ser el más importante, porque es donde conectamos con el espectador y tenemos su mayor atención. Esta estructura tiene una progresión limpia, del inicio al final. Para Fernández & Martínez (1999), el proceso para iniciar con la estructura narrativa es definir correctamente el *storyline*, que consiste en la idea a través de los tres actos de la narrativa, en ella, se concretan los personajes principales del conflicto, la línea de acción principal y el desenlace de la historia. Liz Blazer (2016) define esta estructura en tres actos, el primer acto, se presenta el personaje y el conflicto principal; el segundo acto, el progreso del personaje en la búsqueda de la solución, con la aparición de varios conflictos; y el tercer acto, el personaje alcanza la solución y el desenlace de la historia. Blazer aclara que esta estructura narrativa funciona perfectamente en el campo del *motion design* ya que puede estar enfocado al resolver problemas o comunicar, en el primer acto se entendería el problema o la pregunta, el segundo acto estaría la búsqueda de resolver el problema y el tercer acto la resolución del mismo (Blazer, 2016, p.20). Por otro lado, la estructura no lineal es algo más abstracta en relación al tiempo, según lo define Shaw (2019), la historia puede desarrollarse con secuencias de tiempos distintos dispuestos en desorden pero sin alterar la idea principal de la historia. Blazer (2016, p. 28) coincide con Shaw al definir a esta estructura narrativa como abstracta, pero además lo define como poética y que podría parecer algo caótica, esto implica mayor planificación y atención a los detalles que una estructura lineal. Aquí ya no existen los tres actos como guía, donde se puede ir más allá de los límites, jugando con el tiempo, los personajes, el sonido y el diseño.



En una composición de motion graphics, la relación de las unidades formales y semánticas según Brarda es más compleja al crear una historia, independientemente de la estructura narrativa utilizada. Por ello se debe dar sentido a la pieza audiovisual, que se comprenda la estructura, la evolución del relato en el tiempo y de los conflictos, sin desviarnos del mensaje. “Definir un discurso narrativo que pueda impactar, atraer, informar y seducir al espectador” (Brarda, 2016, p.59)

Discurso estético

Para Rafols & Colomer (2010) la estética tiene el objetivo de hacer agradable la lectura del discurso, es decir que una pieza audiovisual pueda existir un discurso estéticamente coherente. Los autores describen como el significado estético a la organización de las formas e imágenes que a lo largo del tiempo varían y se vinculan con el sonido.

El discurso estético es la interacción entre el lenguaje y la imagen, ya que el lenguaje posee una sintaxis y la imagen tiene un carácter espacial (Rafols, s.f), por lo tanto, para que el discurso sea íntegro, se debe encontrar una sinergia entre ambos elementos. Para Brarda (2016) el discurso estético se expresa a través de la forma y consiste en la organización de los elementos compositivos como el movimiento de las formas, los colores, el ritmo visual y el sonido, en constante sinergia con el propósito comunicativo de la pieza audiovisual. El discurso estético es fundamental para que una pieza de motion graphics conserve un lenguaje visual unificado. Al igual que en el discurso narrativo, Brarda considera que debe aportar a llamar la atención del espectador, además de comunicar de manera concisa, adquiriendo una forma estética clara en un equilibrio con la función, es decir entre el discurso estético y el narrativo.

Los elementos formales que contribuyen al discurso estético forman un hilo conductor, que permite que el discurso tenga continuidad y un orden, en el que cada elemento aparece con una consecuencia directa del que le precede (Rafols & Colomer, 2010). El hilo conductor conecta el discurso estético con el narrativo, en el que Rafols lo define como contraste para generar contrapuntos que den sorpresa visual y narrativa a la pieza audiovisual. Según Rafols, este contraste se plantea en corto tiempo y permite dar dinamismo aportando una riqueza visual, contrarrestando la linealidad con giros inesperados. Dentro de una pieza audiovisual, este hilo conductor articula el discurso como un todo. Cada signo, ya sea visual o verbal, adquiere un valor por su relación con los demás elementos, siendo capaces de establecer relaciones armónicas con otros elementos parecidos a lo largo del recorrido visual. Dicha relación de

unidad de formas permite al espectador conectar el discurso estético de acuerdo a los signos que conoce y los interpreta en el mensaje. Rafael Ráfols (s.f.) aclara que los signos o elementos formales utilizados en el discurso estético en piezas audiovisuales de corta duración, pueden provocar la relectura por parte del público, esta situación permite al espectador encontrar nuevas interpretaciones de la historia así como un mayor interés estético.

Signos verbales, visuales y sonoros

El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación, en el que se interrelacionan los signos verbales, visuales y sonoros (Rafols & Colomer, 2010, p.14). En el discurso estético el uso de signos y lenguajes que aportan desde el aspecto formal, se encuentran en el motion graphics al combinarse en un discurso narrativo, formando una pieza íntegra y con sentido. Los signos son esenciales para transmitir un mensaje, que, según Rafols & Colomer, se transmite simultáneamente a través de sus aspectos semánticos y estéticos.

El signo verbal, según Rafols & Colomer, se puede expresar a través de signos lingüísticos, sean estas palabras, frases o discursos, con un significado concreto para poder comunicar. Este puede estar representado como una imagen, como escritura de manera explícita o también como sonido a través de la voz. En este sentido, Brarda (2016, p.49) explica que este signo puede formar parte de una dimensión visual o también sonora, al usarlo como texto o en voz, pasando a a formar parte de las imágenes y de los sonidos que se expresan en la pieza audiovisual (Rafols & Colomer, 2010, p. 16). Cuando en el motion graphics predomina la función informativa, los signos verbales pueden cobrar un mayor protagonismo a lo visual o estético, por ejemplo, cuando el texto es escrito en la pantalla, el tratamiento formal de la tipografía puede llegar a ser fundamental para comunicar el mensaje.

Por otro lado está el signo visual que representa diferentes formas e imágenes que se definen por su técnica de representación, su nivel de iconicidad o realismo (Brarda, 2016), pudiendo ser video, fotografía, como el grado más alto de realismo, la imagen 3D, la ilustración detallada, en el con un grado menos realista, y por último, las imágenes esquemáticas, con nivel más bajo de iconicidad. Para Rafols & Colomer, los signos visuales están conformados por los iconos y los símbolos como signos codificados que producen significados para quien lo lee. En el caso de los íconos, son signos que no precisan de ninguna interpretación por su parecido con la figura que está representada y que nos hace

asociar con su significado. Los símbolos precisan de una interpretación, que puede ser arbitraria con respecto a la convención cultural para poder leer el símbolo y conocer su código. Los símbolos también podrían tener una carga emotiva asociada que depende de la experiencia y conocimiento previo del espectador en lo que simboliza. También se podría incluir a la tipografía como signo visual, al ser un recurso fundamental para reforzar la comunicación del mensaje a través del movimiento de las letras, palabras o frases. Rafols explica que la tipografía tiene un significado preciso que se puede utilizar para decir cosas que la imagen no puede hacerlo.

En cuanto al signo sonoro, Brarda explica que dentro de una pieza de motion graphics se puede recurrir a la voz, la música y los efectos de sonido. Este signo puede tener un significado por sí solo o puede asociarse con una imagen para adquirir un significado. La música puede ser emotiva, según lo explica Rafols & Colomer, porque aporta una mayor o menor frecuencia que genera ritmo e interpretaciones simbólicas en el espectador. La voz por su gran capacidad de transmitir información y por la fuerza se convierte en protagonista siempre que esté presente. (Rafols & Colomer, 2010, p.16). Así mismo, Rafols & Colomer explica que el discurso estético está mediatizado por la capacidad emotiva que transmite el sonido, específicamente cuando éste se produce en forma de música. Es decir, que la percepción visual está condicionada por la percepción auditiva de forma simultánea, por lo tanto, la imagen y el sonido pasan a formar parte de una unidad estética, en la cual el espectador las percibe desde las sensaciones y de su convención cultural. En definitiva, el sonido debe asociarse con las imágenes para tener una convergencia de sensaciones. Brarda (2010, p. 64) coincide con los autores al explicar que un elemento, sea visual o sonoro, tiene su protagonismo y que puede variar de acuerdo a la intensidad de su uso. Si bien los signos verbales, visuales y sonoros participan de manera íntegra en una composición audiovisual, se pueden establecer jerarquías para acentuar el significado del mensaje y determinar la importancia de cada uno de ellos. De esta manera permitirá al espectador una lectura equilibrada de toda la estructura narrativa en donde tendrá momentos donde cada signo o elemento llamará más la atención que otro, reforzando el mensaje.

Rafols explica que el uso de signos en este discurso estético depende de la interpretación que pueda tener el espectador y que adquieren significado en relación con los otros signos que se encuentran, de esta manera realiza asociaciones de ideas de acuerdo a sus aprendizajes previos, otorgando un sentido

al conjunto de la pieza de motion graphics. Este sentido puede apoyarse del uso de otros mecanismos como la metáfora, que, al igual que en el discurso narrativo, los signos visuales pueden ser interpretados para que su significado sea más profundo. Rafols explica que esta interpretación metafórica surge cuando comprendemos que algo tiene un significado y que, aunque puede contener imágenes icónicas identificables, también puede contener otros elementos que le dan un significado diferente. Y si hablamos de la retórica en el discurso estético, ésta tiene que ver con la utilización de los elementos que tenemos a nuestro alcance para comunicarnos, el uso de las palabras y todo lo relacionado con la expresión en el caso del lenguaje verbal, así como el uso de formas, colores y espacio en las imágenes (Rafols, s.f., p.13). El uso de la imagen en la retórica puede ser más emotivo y atraer mayor atención del espectador. Rafols habla del uso de técnicas comunicativas para aplicar la retórica, como la analogía en la que el espectador es consciente y percibe como tal que una cosa, que pueda ser a la vez otra; o la reiteración, que sirve para insistir en una idea desde distintos ángulos para centrar la atención en aquello más importante y, a su vez, como medio para crear la unidad visual del discurso. El autor también menciona la sorpresa, el humor y el surrealismo que pueden ayudar a generar emociones y empatía. Crook y Beare (2017) definen a la imagen como un símbolo cargado de significado que contiene la denotación comunicativa del objeto al cual se quiere asemejar, así pues, entendemos que el discurso estético aporta al mensaje a comunicar en una pieza de motion graphics.

Después de comprender el discurso estético y como el lenguaje verbal, visual y sonoro participan de este, se entiende que existe un sentido común de lo bello, que podrá estar vinculado con la formación cultural, es decir, que lo que para uno es bello para otros no, es un fenómeno de agrupación e identificación cultural. Si pensamos en el discurso estético de una pieza de motion graphics, tenemos que definir a qué público nos estamos dirigiendo, ya que no es lo mismo enfocarnos a un grupo amplio, en donde debemos utilizar una estética menos agresiva, que a un grupo específico, y utilizar recursos estéticos que compartan sus gustos similares (Rafols & Colomer, 2010, p. 23). Brarda (2016, p.20) en su texto sobre el discurso estético del motion graphics, explica que cada pieza se basa en distintas tendencias, y cada una con un estilo propio. Las tendencias en piezas de motion graphics generalmente van de la mano de los avances e innovaciones tecnológicas, pero también, depende del avance en el campo del diseño gráfico, es decir, las tendencias estéticas relacionadas al color, estilos visuales,

tipografías, iconografías, etcétera, no sólo se aplican en lo audiovisual, sino en lo corporativo, publicitario o multimedial.

CONCLUSIONES

El discurso narrativo como el estético aportan a la construcción de una pieza de motion graphics de manera sinérgica, y dentro de estos se encuentran cada uno de los componentes para enfatizar los momentos narrativos y aportar a la comunicación del mensaje. Estos componentes logran formarse con una intencionalidad dentro de la composición generando momentos de picos y valles en la historia aplicando una idea de sucesión y linealidad.

De esta manera, el espectador puede comprender y decodificar el mensaje, pero depende de sus conocimientos previos, sus experiencias e inclusive de su estado de ánimo. Por lo tanto, mientras más claros sean los signos y símbolos utilizados en cada discurso, mejor será la lectura. Los signos verbales, visuales y sonoros se integran en una composición y pueden identificarse en cada componente del motion graphics, sea en la imagen, en el sonido, en la tipografía o en las formas en movimiento, y esta interpretación de dichos signos permite al espectador una lectura equilibrada de toda la estructura narrativa en donde tendrá momentos donde cada signo o elemento llamará más la atención que otro, reforzando el mensaje.

Entonces, con esto permitimos que cada pieza de motion graphics pueda tener su identidad, un discurso estético y narrativo propio que aporte al mensaje, y como lo hemos mencionado en reiteradas ocasiones, que el espectador pueda comprender, y sobre todo, conectar con la pieza audiovisual. Además de utilizar recursos como la metáfora para reforzar el mensaje y la narrativa, es necesario conocer sobre el lenguaje cinematográfico, para utilizar correctamente los planos y el ritmo visual, conocer sobre fundamentos del diseño, elementos de la composición, equilibrio visual o la ley de tercios, entre otros principios que permitan que una pieza audiovisual de motion graphics pueda llegar con un mensaje claro, y que cualquier idea que se tenga que comunicar sea recibido perfectamente por el espectador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, C. (2015). *Enseñar con Motion Graphics*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC, 14(3), 75-84. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.14.3.7>



- Alonso, C. (2016). *Qué es Motion Graphics*. *Con A de Animación*, (6), 104-116. Recuperado de: <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799>
- Blazer, L. (2016). *Animated Storytelling. Simple steps for creating animation and Motion Graphics*. Peachpit Press.
- Brarda, M. (2016). *Motion Graphics Design, La dirección creativa en branding de TV*. Editorial Gustavo Gili.
- Byrne, B. (2012). *3D motion graphics for 2D artists: conquering the 3rd dimension*. Focal Press.
- Carubin Bortolamendi, C. (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. [Tesis de doctorado, Universitat de Barcelona]. Repositorio Digital de la Universitat de Barcelona
- Chávez Mosquera, M. G. (2019). Motion graphics: origen y perspectivas. *Apropiación, generación y uso edificador del conocimiento*, 2 (2), 39-47.
<https://uisrael.edu.ec/wp-content/uploads/2021/02/LIBRO-2-SIAGUEC-2019.pdf>
- Chong, A. (2010). *Animación digital*. Blume.
- Costa, J. (2005). *Identidad televisiva en 4D*. Grupo Editorial Design
- Crook, I., y Beare, P. (2017). *Fundamentos del Motion Graphics: Principios y Prácticas de la animación gráfica*. Promopress.
- Curran, S. (2000). *Motion graphics: graphic design for broadcast and film*. Rockport Publishers.
- Fernández Díez, F., y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós
- Gamonal, R., y García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. *Arte, individuo y sociedad*. 27 (1), 41-56.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi,, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245-1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Mckee, R. (2002). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba
- Ràfols, R. (s.f). *La construcción del discurso*. Universidad Oberta de Cataluña, España.
- Ràfols, R. & Colomer, A. (2010). *Diseño audiovisual*. GG Diseño.
- Shaw, A. (2019). *Design for Motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

Wigan, M. (2007). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

