

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El Motion Graphics como Herramienta en el Diseño de las Infografías Multimedia de Antonio Campollo.

ESTRATEGIA : Carrera Pasos de Superación: Estrategia Creativa

PROYECTO DE GRADO

**VIRGINIA NOHEMÍ OROZCO GONZÁLEZ**  
CARNET 10916-10

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El Motion Graphics como Herramienta en el Diseño de las Infografías Multimedia de Antonio Campollo.

ESTRATEGIA : Carrera Pasos de Superación: Estrategia Creativa

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR  
**VIRGINIA NOHEMÍ OROZCO GONZÁLEZ**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN  
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA  
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

LIC. CLAUDIA MARIA AQUINO AREVALO

## **TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA  
LIC. DAVID ALFARO VALLADARES  
LIC. RITA MARÍA FARFAN RAMÍREZ DE DACCARETT



Universidad  
**Rafael Landívar**  
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Departamento de Diseño Gráfico  
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428  
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.0036-2014

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los ocho días del mes de julio de dos  
mil catorce.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **VIRGINIA NOHEMÍ OROZCO GONZÁLEZ**, carné **10916-10** cumplió con los requerimientos del curso de **Elaboración de Portafolio Académico**. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).



Lic. Claudia María-Aquino Arévalo  
Asesora Proyecto de Investigación



Mgtr. Gustavo Adolfo Ortiz Perdomo  
Asesor Proyecto Digital



Mgtr. Franzine Pinelo Recinos  
Asesora Proyecto de Estrategia

CARTA DE APROBACION  
DE ASESORES



### Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante VIRGINIA NOHEMÍ OROZCO GONZÁLEZ, Carnet 10916-10 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0378-2015 de fecha 7 de julio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: El motion graphics como herramienta en el diseño de las infografías multimedia de Antonio Campollo.

ESTRATEGIA: Carrera Pasos de Superación: Estrategia creativa.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 8 días del mes de julio del año 2015.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar

Orden de  
IMPRESIÓN

# índice

4	—	Resumen de Investigación	56	—	Ilustración
5	—	Introducción	58	—	Storyboard
6	—	Planteamiento del Problema	59	—	Perspectiva Lineal
8	—	Objetivos de Investigación	61	—	La animación
9	—	Metodología de Investigación	64	—	Movimientos de Cámara
13	—	Contenido teórico de Diseño	65	—	Planos y Secuencias
14	—	Comunicación Visual	67	—	Tipos de Ángulos
17	—	Qué es la Semiótica	68	—	Animación generada por el computador
18	—	La conducta semiótica	71	—	Tipos de animación
18	—	El mensaje visual	73	—	Motion Graphics
20	—	Composición del Mensaje Visual	74	—	Diseño Gráfico aplicado en el MG
21	—	La anatomía del Mensaje Visual	76	—	Experiencias desde Diseño
23	—	Recursos visuales dentro de la Comunicación Visual	85	—	Descripción de Resultados
24	—	Elementos de Diseño dentro de la Comunicación Visual	103	—	Guía de Observación
27	—	Módulos	128	—	Interpretación y Síntesis
29	—	Planos Seriados	154	—	Conclusiones
30	—	Textura	156	—	Recomendaciones
32	—	Espacio	157	—	Referencias
35	—	Diseño Gráfico en la Comunicación Visual	159	—	Anexos
37	—	Técnicas Visuales, estrategia de comunicación			
37	—	Tipos de Comunicación Visual			
38	—	Infografía			
39	—	Razón de la Infografía			
41	—	Partes de una Infografía			
42	—	Requerimientos para una Infografía			
43	—	La infografía Animada			
45	—	El Diseño Audiovisual			
46	—	Diseño Audiovisual y medios de comunicación			
46	—	Funciones del Diseño Audiovisual			
47	—	Partes que conforman el Diseño Audiovisual			
48	—	Estructura del Espacio			

# resumen

## INVESTIGACIÓN

El Motion Graphics es una herramienta de comunicación que ha ido evolucionado gracias a los medios y tecnología de los que se ha valido a través del tiempo, así también se puede observar de cómo el diseño gráfico abarca de gran manera en la animación y de cómo los diseñadores se van especializando más en esta área, como Antonio Campollo, que debido a la técnica y al estilo que le brinda a sus animaciones, logra crear una posición como uno de los diseñadores y animadores más relevantes de Guatemala.

# introducción

Hoy en día, la tecnología digital permite la combinación de vídeos, textos, sonidos, ilustraciones e imágenes, creando mensajes potenciales expresivos y multisensoriales. Es así como la multimedia ha logrado superar a todas las formas de comunicación convencionales que son de un solo canal de transmisión de mensajes.

Entre los elementos que se pueden utilizar en un mensaje multimedia se encuentra el Motion Graphics; que es considerado indispensable y de importancia para la transmisión de mensajes. Para este elemento, las posibilidades expresivas de la animación son extensas, es por ello que se encuentra tomando mayor auge en el campo de la comunicación audiovisual. Cabe destacar que el movimiento que se plasma en el Motion Graphics permite dar vida y potenciar la personalidad expresiva del mensaje a transmitir.

El Motion Graphics ha ido evolucionando y cada vez son más los diseñadores que se están especializando en esta técnica; la cual tiene como factor expresivo la animación y el movimiento. Debido a su carácter dinámico y el uso de elementos gráficos en movimiento para dar a entender una idea ha sido empleado por distintas empresas para presentar infografías de una manera más llamativa y que contribuya a que el mensaje sea transmitido con la mayor claridad posible.

En Guatemala existen distintos animadores que se especializan en esta área de la comunicación visual, entre los cuales es posible nombrar a Rodrigo Aguilar y Carlos Jiménez, que hacen uso del motion graphics para enviar mensajes visuales por medio de las infografías animadas. Otro animador guatemalteco que se ha destacado por su técnica y la calidez de su trabajo es Antonio Campollo, esto ya que se ha distinguido por logra crear un impacto visual en sus animaciones al intervenir en cada elemento gráfico de manera minuciosa y poder crear una armonía en cada animación.

El presente documento se elaboró con el fin de conocer cómo una infografía animada puede enriquecer un mensaje, siendo una forma efectiva de transmitirlo a un grupo específico. Esto a través un proceso que orienta la creación de una infografía animada; así también se logra comprender la serie de pasos que utilizan estos animadores para llevar a cabo su trabajo, en donde cada uno brinda un toque personal haciendo que estas puedan ser reconocidas gracias a la técnica y estilo que manejan. Es por ello que el Diseño gráfico toma un papel importante en el área del Motion Graphics, siendo esta la rama principal que ayuda a la obtención de resultados altamente creativos llegando a transmitir un mensaje directo.

# Planteamiento DEL PROBLEMA

El Diseño Gráfico se desenvuelve en muchos ámbitos de la comunicación, desde formas impresas hasta audiovisuales, las cuales pueden transmitirse en periódicos, televisión, libros, revistas, anuncios publicitarios, o en medios digitales. Dentro de las ramas digitales de la comunicación gráfica se puede encontrar el Motion Graphics, que comenzó a partir de 1960 cuando John Whitney empezó a usar el término “Motion Graphics”, siendo uno de los padres de la animación ya que desde los años 60 empezó creando obras. Desde ese entonces se ha convertido en una rama importante del diseño gráfico.

El motion graphics es definido como grafismos en movimiento usados en video o en animaciones para crear la ilusión de movimiento o de un aspecto de transformación; ya sea en los títulos de créditos en las películas. Estas animaciones son lo más común combinadas con audio, para uso multimedia que tienen como soporte una pantalla, sea de televisión, cine o un teléfono móvil. Este tipo de movimiento se mueve gracias a la manipulación digital, ya sea con números, letras o utilizando formas e imágenes ya existentes. Por otra parte el Motion Graphics es utilizado para educar o informar con animaciones infográficas. Las infografías animadas es una forma perfecta para brindar gran cantidad de datos o bien informar a los usuarios con un eje temático puntual, ya sea de educación o publicidad con el fin de que puedan aprender o captar el mensaje de una forma más dinámica e innovadora sin perder o desviarse del tema.

Según Valero (2001), la característica de funcionalidad se entiende en el sentido de que la infografía debe ocupar un papel destacado de servicio al lector, bien sea resumiendo o sintetizando lo más esencial, ampliando complementariamente o sustituyendo al texto de la información.

Las infografías animadas transmiten el mensaje de una forma clara y didáctica para los usuarios, haciendo que este haga el menor esfuerzo posible, pues van acompañadas de una gráfica muy potente, música, efectos de sonido, etc. Las personas reaccionan con más positivismo si se les brinda la información en forma de imagen o video, es por ello que se debe de transmitirle la información a los usuarios de una forma más clara.

Actualmente, en Guatemala, existen algunas empresas que se dedican a realizar motion graphics, empresas reconocidas como lo es MilknCookies, que es una empresa dedicada al desarrollo tecnológico enfocado en mercadeo y publicidad, conformada por un equipo de diseñadores y animadores. Es una empresa destacada por la calidad, innovación y proyectos realizados. Esta compañía desarrolló un pequeño planeta virtual para su correcto reciclaje para la empresa Ecoembalajes España, recibiendo un premio por innovación. Sus clientes incluyen Banco Industrial, Mcdonald's, Grupo Santillana, entre otras.

Así mismo hay jóvenes que están innovando el campo de la animación, destacándose por su talento y técnica que utilizan como lo son Antonio Campollo, Rodrigo Aguilar y Carlos Jiménez. Ellos plasman su talento en las pantallas con una línea gráfica propia que los identifica.

Sin embargo, Antonio Campollo, quien es uno de los animadores más destacados, hace uso de de las figuras geométricas planas o 3D, el uso de colores intensos, contrastantes, ilustraciones, vídeos, etc. teniendo clientes reconocidos como: Cayalá, Tigo, Cerveza Gallo, Agua Salvavidas, Seguros G&T entre otros, Campollo plasma su creatividad a través de animaciones fluidas, que por medio de la abstracción forma figuras e imágenes innovadoras.

La información plasmada debe de reflejar el estilo tanto del creador como de la empresa o institución y que a simple vista pueda ser reconocido. En Guatemala el área de Motion Graphics está abarcando en gran manera tomando una posición importante generando un interés en las personas.

La utilización del Motion Graphics convierte a las infografías en piezas únicas, en dónde la creatividad es lo más importante para hacer la información más atractiva, mostrando más imágenes o ilustraciones que textos, organizando la información utilizando colores y creando imágenes icónicas. Ante lo planteado surgen las siguientes interrogantes.

1. ¿Cuál es el aporte que el Diseño Gráfico le brinda a las infografías animadas de Antonio Campollo?
2. ¿Cuál es el factor diferenciador que Antonio Campollo aplica a sus infografías desarrolladas con el Motion Graphics?

# ObjETIVOS de INVESTIGACIÓN

1. Analizar el aporte que brinda el Diseño Gráfico a las infografías animadas, a través del trabajo de Antonio Campollo.
2. Establecer cuál es factor diferenciador que Antonio Campollo aplica a sus infografías desarrolladas con el Motion Graphics.

# metodología

## DE INVESTIGACIÓN

### 4.1 Sujetos de Estudio:

Para el desarrollo de la investigación cualitativa se establecieron sujetos de estudio seleccionados expertos en el tema, quienes fueron de gran apoyo para la investigación que se realizó sobre motion graphics e infografías animadas, las cuales crean un impacto visual captando la atención de las personas de una forma más fácil. Cada sujeto se desarrolló de una manera profesional y fue seleccionado para resolver dudas específicas sobre el tema investigado.

### ANTONIO CAMPOLLO

Motion Designer y Diseñador Gráfico  
E-mail: [l.campollo@hotmail.com](mailto:l.campollo@hotmail.com)  
Página Web: [www.antoniocampollo.com](http://www.antoniocampollo.com)

Antonio Campollo es Motion Designer residente en Guatemala. Actualmente se desenvuelve en el área de Motion Graphics trabajando para empresas de alto prestigio en Guatemala, como Tigo, Banco Industrial, Cerveza Gallo, Cayalá entre otros, en dónde aportó vídeos publicitarios e infográficos para estas empresas.

Antonio Campollo tiene como lema la libertad de expresión y la excelencia, capturando la atención de las personas por medio de un mensaje técnico, ya que es un experto en el área del motion graphics, por lo que colaboró en el tema de investigación hablando de su técnica y de cómo a través de ella logra crear un alto nivel de calidad en su trabajo.

### RODRIGO AGUILAR

Ilustrador y Diseñador Gráfico  
E-mail: [zapatoverde@gmail.com](mailto:zapatoverde@gmail.com)  
Páginas Web:  
[www.behance.net/zapatoverde](http://www.behance.net/zapatoverde)  
[www.facebook.com/zapatoverde](http://www.facebook.com/zapatoverde)  
[vimeo.com/zapatoverde/videos](http://vimeo.com/zapatoverde/videos)

Rodrigo Aguilar es Diseñador Gráfico en comunicación y publicidad especializado en ilustración y motion graphics graduado de la Universidad del Itsmo de Guatemala y se ha especializado en Buenos Aires Argentina. Actualmente labora como diseñador Senior de la administración cultural de 4 Grados Norte y en 18-50 televisión en dónde aportó montajes, efectos especiales tanto físico como digital en el canal. En cuanto al tema de investigación, Aguilar aportó información acerca de la importancia de los mensajes visuales y el proceso de elaboración de un mensaje visual, así como también el aporte del diseño gráfico dentro del área multimedia.



## CARLOS JIMÉNEZ

Ilustrador y Diseñador Gráfico

Páginas Web:

<http://vimeo.com/conejoloco>

[www.c-jimenez.deviantart.com](http://www.c-jimenez.deviantart.com)

[www.behance.net/cjimenez/](http://www.behance.net/cjimenez/)

[www.cjimenezilustrador.tumblr.com](http://www.cjimenezilustrador.tumblr.com)

Estudia Licenciatura en Comunicación y Diseño en Universidad Galileo donde actualmente labora en el área de multimedia desarrollando y produciendo vídeos, tanto animación computarizada como grabación y edición de vídeos de entrevistas. Perteneció al colectivo de entusiastas de dibujo Los Garabatti. Siendo Jiménez un experto en el área de ilustración y de motion graphics, aporta sobre la integración y adaptación de estas en una animación, así como también aspectos técnicos del proceso de producción.

### 4.2 Objetos de Estudio:

En los objetos de estudio se tomaron como referencias infografías realizadas por Antonio Campollo en Guatemala, en donde se evidencia el excelente trabajo que realiza con la ayuda de los diferentes softwares para su ejecución, manejando técnica digital y desarrollo de ilustración y edición de video.

Se seleccionaron tres infografías animadas, en donde se apreciaron los detalles y de cómo a través de su técnica logra crear su propio estilo haciendo notar y destacar su trabajo a simple vista.

## CERVEZA GALLO (2013)

Seg. 0:17- 0:28

Min. 2:07 - 2:38

Min. 3:02- 3:31

## R-CICLA WORLD (2013)

Seg. 10 - 20

Min. 2:25- 2:45

## HORUS ENERGY (2014)

Seg. 0:00- 0:10

seg. 0:23 - 0:27

Min. 1:17- 1: 23

### 4.3 Instrumentos

Para conocer sobre los sujetos de estudio y con el fin de profundizar y poder extraer la información necesaria para la investigación, se realizaron entrevistas a los sujetos de estudio, enfocándose en sus experiencias y conocimiento en cuando al motion graphics e infografías animadas.

## GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA DIRIGIDA A ANTONIO CAMPOLLO. ANEXO 1

El instrumento consistió en una serie de preguntas abiertas, en forma de entrevista, con el propósito de poder ampliar el tema de elaboración de una infografía animada y de las técnicas que el aplica a la hora de realizarlas.

Se comenzó con una serie de preguntas abiertas las cuales ayudarán a obtener información sobre la comunicación visual dentro del ámbito laboral de Antonio Campollo y datos importantes mencionados anteriormente como el manejo de su técnica y cómo logra crear un alto nivel de calidad.

## **GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA DIRIGIDA A CARLOS JIMÉNEZ. ANEXO 2**

Se elaboró una guía estructurada de preguntas en forma de entrevista en donde se logró obtener información relevante sobre el uso de elementos gráficos como ilustraciones en los mensajes multimedia. Debido a que este sujeto es ilustrador, proporcionó información sobre la integración y adaptación de estas en un motion graphics, así como también aspectos técnicos del proceso de pre-producción, producción y post-producción.

## **CUESTIONARIO ESTRUCTURADO DIRIGIDO A RODRIGO AGUILAR. ANEXO 3**

Este instrumento se realizó vía internet de manera escrita, en donde ayudó a recabar información para comprender la importancia de los mensajes visuales y el proceso de elaboración de un mensaje visual, por lo que este sujeto proporcionó información sobre como el diseño gráfico influye dentro del área multimedia, el proceso comunicativo que utiliza para llegar a la mente de las personas y que estas puedan retenerla por mucho más tiempo.

## **GUÍAS DE OBSERVACIÓN:**

Se realizaron guías de observación con preguntas que concuerdan con los objetivos planteados. El instrumento posee preguntas que permitieron analizar los elementos gráficos y el especial detalle que le brinda a cada infografía permitiendo diferenciar y destacar su trabajo.

### **4.4 Procedimiento de Investigación**

#### **1. Selección del tema**

Partiendo de un problema general bajo el contexto de diseño gráfico, se realizó una preselección de temas que resolvieran dichos problemas a través de la investigación de los mismos en donde se descartaron temas, tomando en cuenta factores de cantidad de información, accesibilidad, tiempo, etc. Teniendo un análisis de esto, se eligió “ El Motion Graphics como Herramienta en el Manejo del Mensaje Visual Aplicado en las Infografías Multimedia de Antonio Campollo.”

#### **2. Planteamiento y objetivos:**

Al ser seleccionado el tema, se consultaron fuentes para fijar la importancia del tema, redactando el planteamiento del problema y las interrogantes que surgen del problema planteado, en base a esto se definieron los objetivos a cumplir con la investigación.

### 3. Metodología

Seguidamente se estructuró la metodología en donde se buscaron los sujetos de estudio para entrevistarlos y poder recaudar información resolviendo puntos específicos de la investigación, así como también los trabajos realizados por los mismos que tuvieran una relación directa con la problemática planteada donde se pudo hacer un análisis. Por otra parte se desarrollaron los objetos de estudio e instrumentos a utilizar para la recopilación del tema.

### 4. Contenido teórico y experiencias de diseño

Se estructuró un índice de temas para el contenido teórico, basándose principalmente en fuentes bibliográficas, en donde permitió construir el contenido teórico que sirvió como apoyo para poder desarrollar los instrumentos, mediante esto se colocaron experiencias de diseño por expertos del tema, que respaldaron la información recabada.

### 5. Implementación de instrumentos, recopilación y descripción de resultados

Tomando en cuenta la información recabada y los objetivos planteados, se implementaron los instrumentos de entrevistas a los sujetos de estudio y posteriormente se realizó en análisis a los objetos de estudio.

### 6. Interpretación y síntesis

Con lo investigado, se realizó una síntesis en donde se tocaron los puntos principales del tema para solucionar las preguntas y objetivos planteados al inicio.

### 7. Conclusiones y recomendaciones

Para finalizar la investigación, se redactaron las conclusiones y recomendaciones, también de acuerdo a los objetivos.

### 8. Anexos

Se integraron los anexos al informe, como lo son los instrumentos utilizados en la investigación.

### 9. Introducción

Por último se redactó la introducción en base a todo el proceso y resultados obtenidos en la investigación.

# CONTENIDO TEÓRICO

## Y EXPERIENCIA DESDE EL DISEÑO

### I COMUNICACIÓN

Según el diccionario de La Real Academia Española (2012), la comunicación es la transmisión de señales a través de un código común al emisor y al receptor al compartir los mismos signos y reglas semióticas.

La comunicación puede ser de diferentes tipos, como: escrita, oral, visual, gestual y acústica.

- **Oral:** esta está ligada a un tiempo, teniendo la capacidad de utilizar la voz, los gestos y todos los recursos de expresividad de movimientos del hablante.

- **Escrita:** está ligada a un tiempo y espacio, es más estática y permanece.

- **Visual:** es todo lo que los ojos ven, siendo esta casual o intencional.

- **Gestual:** es transmitir un mensaje por medio de las señas corporales o gestos sin sonidos.

- **Acústica:** hace referencia al ruido/sonido provocado por las actividades humanas, produciendo efectos positivos y negativos sobre las personas.

Castillo (2004) describe los siguientes elementos :

Signo o señal: informa mediante unidades que se pueden descomponer, es decir, que una misma palabra se puede ver de diferente forma. Como por ejemplo, la palabra “mesa” es el significante, ya que es la imagen que la representa o la palabra que la designa, y el objeto “mesa” es el significado, se refiere a la constitución o construcción del objeto en la mente, como sus características.

- **El mensaje:** es el contenido de cualquier información que se comunica, y que a su vez constituye un acto concreto efectivo y accidental.

- **El canal:** se refiere al soporte a través del cual circula la información; como las señales son de diferente tipo, ya sea sonoras, visuales, táctiles, escritas, etc.

- **Referente o contexto:** se encuentran los que se comunican y gracias a eso el mensaje puede interpretarse correctamente. Como por ejemplo, los semáforos situados en las calles tiene sentido, mientras que si se encuentra en el desierto este no lo tiene.

- **Emisor:** es quien transmite el mensaje, por medio de un proceso de codificación mediante el cual elige algunas señales del código y las introduce el canal. La selección de señales responde a una exigencia previa definida, que esta es posible cuando el emisor tiene conocimiento del código que entiende el receptor para hacer llegar el mensaje.

- **Receptor:** es quien recibe el mensaje, identifica las señales y las comprende gracias al proceso de descodificación descifrado, logrando una respuesta o actitud de su parte.

## I COMUNICACIÓN VISUAL:

Cobley (2004) comenta que la comunicación mediante el lenguaje es aquel que implica la transferencia de contenidos de la mente. Así también menciona que son los signos que conforman el código del circuito de comunicación entre dos personas, la cual “destraban” los contenidos del cerebro de cada uno.

Baldwin y Roberts (2007), explica que dentro de la comunicación visual existe un contexto llamado “polisemia” que se refiere a las imágenes que contienen más de un significado. Es lo que se llama cadena de significantes, que ocurre cuando encontramos un significado para algo y este abre puertas para encontrar muchos más significados para lo mismo.

Torres, (1992) explica que la comunicación comprende todo aquello que capta la vista, desde un dibujo cromático, ropa, telegramas, hasta un cartel. Son imágenes que tienen un valor distinto, según donde éstas se encuentren colocadas dando un mensaje distinto. Todo lo que los ojos ven son emisores potenciales de mensajes, pero la intención o propósito de la información recibida clarifica taxonómicamente el tipo de información enviada por todo lo que nos rodea. Los seres humanos son receptores de mensajes, en donde recaudamos información con nuestros 5 sentidos; pero cada uno tiene una función diferente. Actuando de forma distinta, los sentidos tienen un porcentaje relativo de efectividad; la vista capta un 80% de información, mientras que el resto de los sentidos tan solo un 20%, es por ello la importancia que adquiere cualquier sistema de comunicación catalogada como visual.

La comunicación puede ser intencional o casual; la comunicación casual es aquella que no tiene una intención alguna, mientras que la intencional es aquella que se comunica a través de una serie de códigos precisos, una información precisa; la comunicación intencional, es aquella en donde el mensaje se dirige directamente al grupo objetivo específico.

Por otro lado al combinar los signos y los objetos dan como resultado el icono, índice y símbolo que influyen dentro de la comunicación visual.

-Ícono: es un signo que se refiere a su objeto en función de alguna similitud con este, existiendo una analogía, una similitud que permite asociarlos directamente con su significado.



Uno de los Iconos más representativos son de un hombre y una mujer, utilizados en su mayoría para referirse a los servicios sanitarios.



<http://es.dreamstime.com/web-azul-dropshadows>.

Los iconos son representados de una forma más simple, con el fin de que las personas puedan asociarlos directamente con su significado, como por ejemplo un celular, o una cámara.

- **Índice:** se refiere a su objeto en función de estar necesariamente ligado a él; ya sea por una relación de contiguidad o una relación existencial.



Fuente: <http://imagenyoptica.blogspot.com>

El índice es evidenciado por las huellas en la arena, en donde indica que una persona paso por ese lugar.



Fuente: <http://imagenyoptica.blogspot.com>

El cielo nublado da un índice de que lloverá.

- **Símbolo:** se refiere a su objeto en virtud de alguna convención establecida. Para leer un símbolo se debe conocer el código, en caso contrario, no hay imagen simbólica.



<http://www.artprojectgroup.es/el-uso-de-iconos>

Estos símbolos (Wifi, Facebook, Chat) son asociados con redes sociales o internet.



Caivano (2005), comenta que los signos especiales como aquellos que pueden ser percibidos a través de los canales auditivo, olfativo, táctil y visual clasificándolos en varias subdivisiones, estos pueden aplicarse dentro de la comunicación visual.

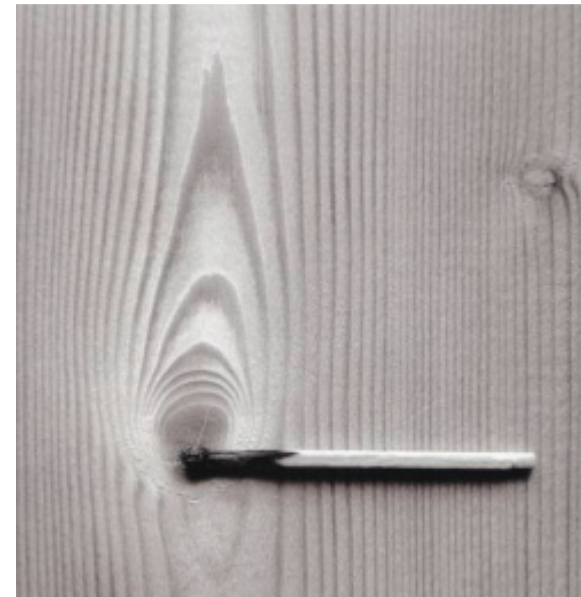
- **Signos especiales auditivos:** son sonidos que permiten detectar la distancia entre un objeto, la dirección en que se encuentra; sonidos que permiten hacerse la idea del tamaño del objeto, sonidos que son reconocibles permitiendo que las personas puedan imaginarlo.



Fuente: <http://redaccionpublicitaria01.blogspot.com>

En esta fotografía se puede percibir el sonido de la lata al ser abierta.

- **Signos espaciales táctiles:** Son las características de una objeto que permiten reconocer su forma o textura, modelos tridimensionales, o maquetas que pueden ser reconocidas por el tacto.



Fuente: <http://publicidadresumida.wordpress.com/1->

El ojo puede percibir diferentes texturas, como lo es esta textura de madera y la del fósforo.

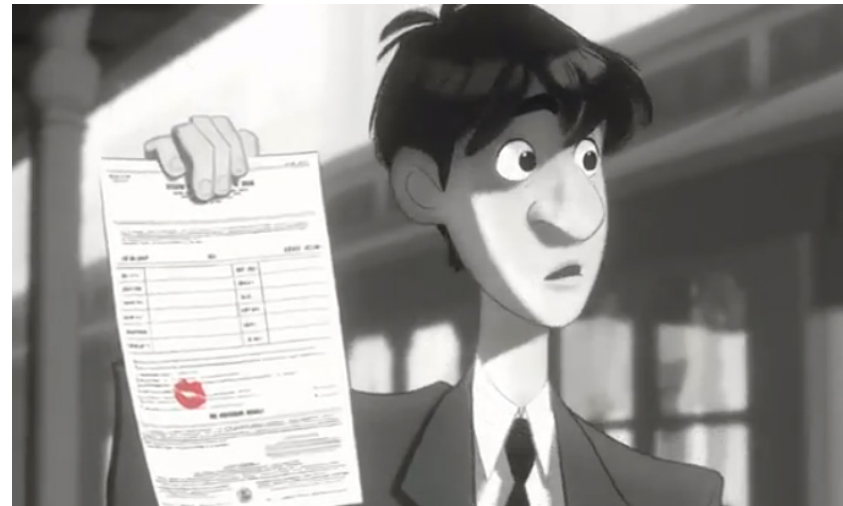
### - Signos espaciales visuales:

Son por ejemplo dibujos, pinturas, fotografías, filmaciones, modelos bidimensionales o tridimensionales, etc. Estos últimos pueden estar subdivididos a su vez en signos espaciales visuales atemporales, aquellos que son estáticos y donde el factor tiempo no tiene cabida; signos espaciales visuales temporales, aquellos que involucran un desarrollo temporal. Estos signos incluyen el color, texturas, forma y movimiento que forman parte de los elementos de la retórica y el diseño gráfico para la comunicación visual.



Fuente: <http://publicid./redbull/wordpress.com/1->

Publicidad de Red Bull, esta conformado por los signos visuales fotográficos e ilustrativos, haciendo esta publicidad temporal.



Fuente: <http://adrypublicitario1.blogspot.com/ejemplos-de-tecnicas-de-comunicacion>.

La bidimensión y tridimensión son considerados signos espaciales visuales, en donde se incluye lo que es el color, textura, movimiento. Cortometraje "Paperman" de Disney.

## I QUÉ ES LA SEMIÓTICA

Se conoce como la teoría que tiene como objeto de interés a los signos, como base para la comprensión de toda actividad humana. Cobley (2004), comenta que la semiótica proviene de la raíz griega "seme", interprete de signos. También mencionan que la semiótica como disciplina es el análisis de los signos o el estudio de funcionamiento de sistemas de signos.



## I LA CONDUCTA SEMIÓTICA

El objetivo de la semiótica es estudiar todos los signos, que de forma espontánea nos envían mensajes visuales. Dentro del extenso campo de la semiótica, lo que al diseñador gráfico le interesa es el estudio de la comunicación por medio de imágenes. Serrano (2001) explica que la semiótica contiene elementos que permite explorar los distintos tipos de información. La conducta de la semiótica establece tres campos distintos de investigación con características definidas en cada uno de ellos, de acuerdo al tipo de información que se establece. Así también explica que existen tres tipos de información:

- **Información directa:** Ésta se efectúa cuando hay un intercambio de información.
- **Información unilateral:** Se establece cuando se envía información en un solo sentido, sin que haya respuesta alguna. Este tipo de información es el que se percibe a través de un cartel o la televisión, es un campo que interesa al diseño gráfico, por sus características en la emisión del mensaje siempre en una dirección.
- **Información inocua:** Este tipo de información transmite mensajes subjetivos, cuyo significado depende totalmente de las persona que lo este observando.

## I EL LENGUAJE VISUAL

El lenguaje visual es la base de la creación del diseño, en donde existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, que pueden importar a un diseñador. Así también existen numerosas formas de interpretar el lenguaje visual. A diferencia del lenguaje escrito o hablado, cuyas leyes gramaticales están establecidas, el lenguaje visual carece de leyes obvias.

### I EL MENSAJE VISUAL:

Dondis (2002) menciona que una de las características de los mensajes visuales es la conexión entre la estructura verbal y visual que en algunas razones es por naturaleza, mientras que Munari (1980) y Garcia (2009) explican que el mensaje visual actúan en todos los sentidos, como sonoros, térmicos, dinámicos, etc. Por otra parte Torres (1992) explica de una forma detallada lo que es un mensaje visual, mencionando que el emisor es el gráfico, el mensaje es el significado portado por la imagen y por último, el receptor es la persona que completa la imagen ya que es la que obtiene indirectamente el mensaje.

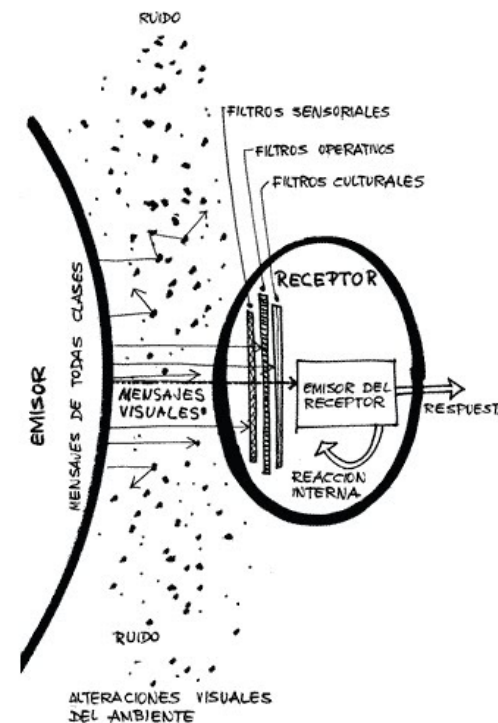
Existen filtros que influyen en la proyección del mensaje, ya que dependerá de cada persona y sus percepción que el mensaje no se deforme. Estos aspectos son:

- **Sensoriales:** estos dependen de los cinco sentidos de cada persona en particular.
- **Operativos:** dependen de la edad y de las características psicológicas de las personas.
- **Culturales:** dependen que el emisor utilice aquellas imágenes, colores y mensajes que sean parte de la cultura del receptor

Todo tipo de comunicación contiene elementos principales como: el emisor, el mensaje y el receptor, permitiendo que el mensaje se lleve a cabo. La comunicación puede expresarse mediante el uso de imágenes, dependiendo de las formas empleadas y el color utilizado, del espacio utilizado y de la claridad de expresión de estos elementos. Torres, (1992)

El emisor se encuentra en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar o anular el mensaje que este desea transmitir. Por ejemplo, un afiche puesto en una pared que está llena de publicidad, quedara casi automáticamente anulada debido a que no existe un contraste o una anomalía donde las personas puedan notarlo. Es por ello que se busca crear un mensaje visual bien proyectado, de manera que este no sea deformado. El mensaje visual también puede dividirse en dos partes: en soporte y en información. En este caso el soporte tiene más peso que la información, ya que el soporte es el que hace una mayor parte del trabajo ya que es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, y son aquellas que se analizan para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información, como por ejemplo: la textura, forma, estructura, modulo o un movimiento.

En cuanto a la información, esta debe de tener un tema, es decir, que existe una variedad inmensa de temas por hablar, explicar o transmitir, como por ejemplo, si se trata de informar sobre una evento juvenil, ésta tiene que contener un impacto visual con colores llamativos o figuras orgánicas, mientras que si se desea informar sobre una empresa ésta cambia con elementos gráficos más formales, sin dejar de ser creativos e innovadores. Es ahí donde se puede observar que el soporte y la información van de la mano, ya que sin información el soporte no tendría razón.



Proceso de Comunicación- Según Munari (1980)

Fuente: [http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/comunicacion\\_visual/index.html](http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/comunicacion_visual/index.html)

Costa (2007), menciona que todo mensaje es al mismo tiempo semántico y estético, debido a que se estudia la relación entre los signos y se obtiene características más específicas haciendo que la lectura sea leída de una forma diferente de cómo se lee un texto impreso, ya que las imágenes son mensajes de superficie, como las formas, líneas, colores, por las cuales el ojo se desplaza a placer. Así también menciona que entre más icónica o figurativa sea la imagen es más fácil de captar, ya que el espectador debe de hacer un mínimo esfuerzo o una casi nula capacidad de abstracción. Percibir imágenes es reconocer formas, colores, texturas y sus efectos; son elementos gráficos que retenemos en la memoria a través de una especie de matriz. La percepción icónica consiste en reconocer formas que ya se han visto anteriormente en la realidad, o en las otras imágenes.

## COMPOSICIÓN DEL MENSAJE VISUAL

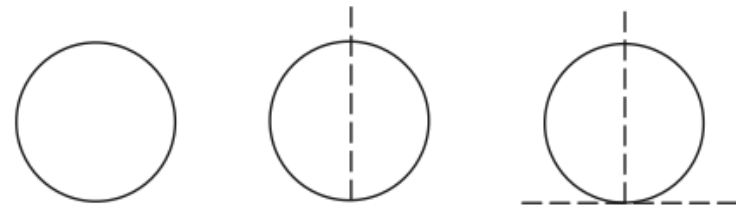
Dondis (2002) comenta que es importante el proceso de composición de los mensajes visuales, para la solución de un problema visual. Existen ciertos elementos basados en la sintaxis, donde existe una disposición ordenada de palabras logrando llevar un mensaje. Este tipo de comparación es válida dentro del mensaje visual, en la que el emisor usa diferentes elementos para obtener esa disposición ordenada de imágenes. Esta conformado de los siguientes elementos:

**-Equilibrio:** es la referencia visual más fuerte y firme del hombre. Además de ser el estado opuesto al colapso, dando una seguridad si se usa el mensaje visual.



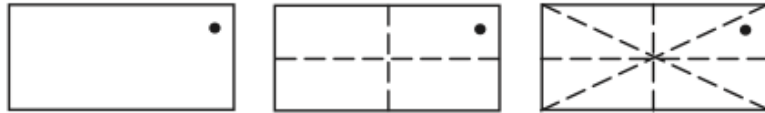
El equilibrio (Dondis 2002)

**Tensión:** es el medio visual más eficaz para crear un efecto de respuesta al propósito del mensaje, lo que otra crear un efecto estabilizador en el mensaje.



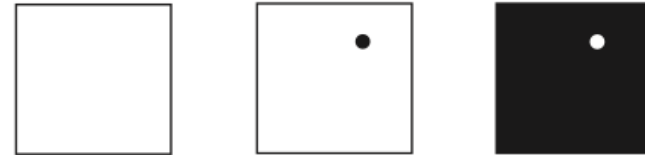
Tensión (Dondis 2002)

-**Nivelación y aguzamiento:** estos aspectos logran crear armonía dentro de la composición, dependiendo de donde se coloquen logran establecer equilibrio, la utilización de este elemento debe de ser sutil, y debe lograr contrastar.



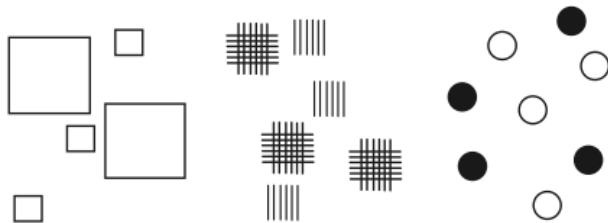
Nivelación (Dondis 2002)

-**Positivo y negativo:** presenta una relación con intensa conexión con la secuencia de ver y absorber información. También constituye un acercamiento a elementos individuales que integran un todo coherente.



Positivo y Negativo (Dondis 2002)

-**Atracción y agrupamiento:** este constituye un valor dentro de la composición, el agrupamiento tiene dos niveles de significado para el lenguaje visual, interacción relativa y agrupamiento.



Atracción y Agrupamiento (Dondis 2002)

## I LA ANATOMÍA DEL MENSAJE VISUAL

Dondis (2002), explica que los seres humanos reciben los mensajes visuales a través de tres niveles: representacionalmente, que es todo aquello que se ve y se reconoce en base a la experiencia; abstractamente, es reducir un hecho visual a sus componentes visuales y elementos básicos, haciéndolos primitivos; simbólicamente, que comprende el vasto universo de sistemas de símbolos que el hombre ha creado y que tiene un significado.

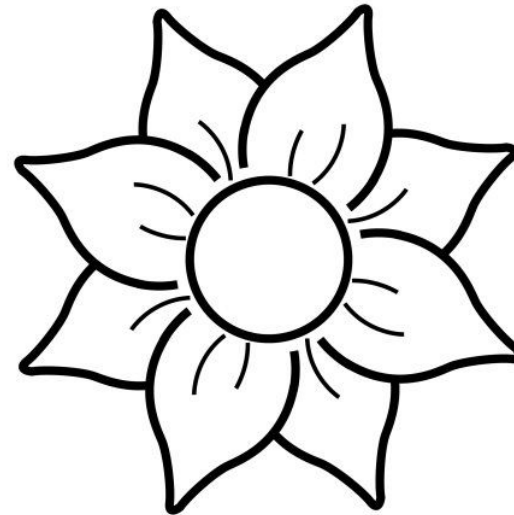
- **Representación:** se refiere a la realidad, a la experiencia visual básica de todo ser humano, el observar detalladamente y como a través de la información visual primaria, se logra que un público entienda perfectamente el mensaje visual transmitido. La fotografía es la técnica más utilizada para esta representación, ya que el lente actúa como el ojo para llevar al papel o cualquier superficie, mensajes que parecen lo más natural posible.



<https://orienteoccidente.wordpress.com/2011/05/27/a-flor/>

Flor real, referencia donde surge un tipo de abstracción.

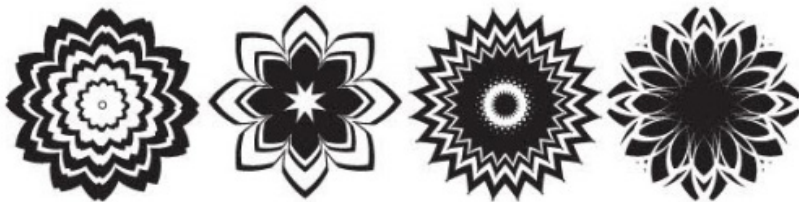
- **Simbolismo:** está relacionado con la abstracción de las imágenes reales, hacia símbolos entendibles para el hombre. Se trata únicamente de la reducción del detalle visual al mínimo irreductible, según Dondis (2002). La reducción de un objeto real a un símbolo, implica educar al público para que este reconozca dicho símbolo y sepa su significado.



Fuente: <http://www.imagui.com/a/dibujo-de-flor-hawaiana-para-colorear-iMdXK6Bd9>

Símbolo de flor real.

- **Abstracción:** este tipo de nivel no tiene que guardar relación alguna con la simbolización real, ya que se puede reducir todo lo que se ve a elementos visuales básicos y son de mucha importancia para llevar a cabo la estructuración y comprensión de los mensajes visuales. La abstracción es una simplificación par llevar a un significado más intenso.



Fuente: [www.freebievectors.com/visualizacao-do-item/-design-flores-abstrato-branco](http://www.freebievectors.com/visualizacao-do-item/-design-flores-abstrato-branco).

Tipos de abstracción de una flor.

Estos tres niveles pueden unirse creando una interacción. Todos los niveles de estímulos visuales causados por estos tres, contribuyen al proceso de concepción y re concepción de un determinado mensaje. En base a estos resultados, el comunicador visual tiene una cantidad infinita de opciones para controlar los resultados tanto de la técnica, como de los distintos estilos.

## RECURSOS VISUALES DENTRO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Swan (1995), afirma que la base del diseño es la unión entre varios elementos en una misma área, que logra una interacción a la hora de transmitir un mensaje dentro de un contexto determinado. Así también expresa que esos elementos son palabras, ilustraciones, fotografías e imágenes gráficas, que se combinan con una fuerza que controla, ya sea blanco y negro o a color.

El mismo autor menciona que dentro del proceso de diseño habrá que seleccionar recursos visuales que son importantes y esenciales o deseables, para la composición. La decisión a la que puede llevar una composición es siempre subjetiva, es decir que en el campo de la comunicación visual y la utilización de elementos gráficos no existen decisiones correctas o erróneas, solo existen las decisiones que servirán al tema, al cliente y al juicio creativo; debido a todo esto es conveniente presentar más de una idea, logrando que todas las opciones tengan un nivel alto de calidad y así el cliente también pueda observar distintas composiciones, por otra parte recomienda que no se deben de llevar una cantidad exagerada de propuestas a presentar.

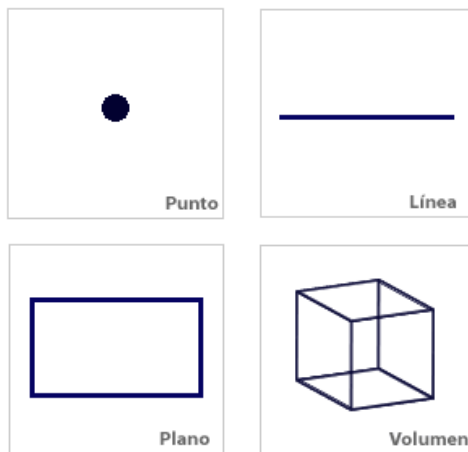
# I ELEMENTOS DE DISEÑO DENTRO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Los elementos están muy relacionados entre sí y estos no podrían separarse de forma fácil, pero tomados por separados, pueden parecer abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño. Dondis, (2002) menciona que en los elementos existen cuatro grupos importantes:

- Elementos conceptuales
- Elementos visuales
- Elementos de relación
- Elementos prácticos

## - Elementos conceptuales:

Éstos no son visibles, de hecho no existen, aparecen sin estar presentes. El punto, la línea, los planos y volúmenes no están realmente allí; si lo están, estos ya no son conceptuales.

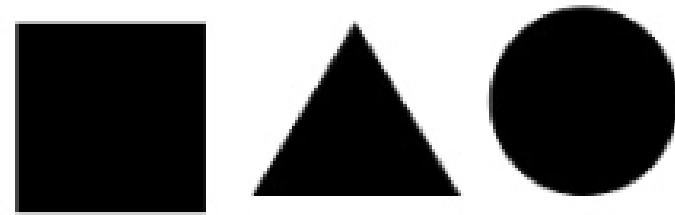


Elementos Conceptuales (Dondis, 2002)

## - Elementos visuales:

Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente se ve. Algunos de los elementos más reconocidos son: la forma, medida, color, textura.

**-Forma:** es todo lo que puede ser visto, poseyendo una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.



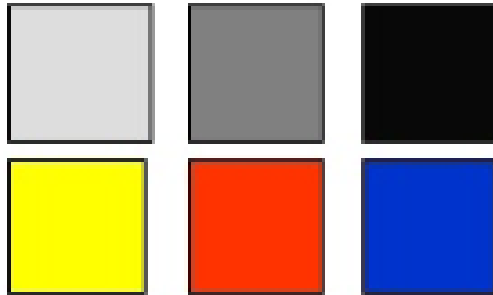
Tipos de forma (Dondis, 2002)

**-Medida:** Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si se describe en términos de magnitud y de pequeñez, así mismo es físicamente mensurable.



Tipos de medida (Dondis, 2002)

**-Color:** Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar, si no también los neutros, cómo el blanco, negro, grises y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas.



Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. (Dondis, 2001)

**- Textura:** La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma, esta puede ser plana, decorada, suave o rugosa, atrayendo al sentido de la vista.



La Textura. (Dondis, 2002)

**- Elementos de relación:**

Es el que gobierna la ubicación y la interpelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

**-Dirección:** la dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.



Dirección de la forma. (Dondis, 2002)

**-Posición:** la posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño.



Posición de la forma. (Dondis, 2002)



**-Espacio:** las formas de cualquier tamaño, por muy pequeñas que sean están ocupan un espacio. Así el espacio, puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio para seguir una profundidad.



Espacio. (Dondis, 2002)

**-Gravedad:** esta sensación no es visual sino psicológica.



Gravedad (Dondis, 2002)

**- Elementos Prácticos:** Estos se clasifican por función, significado y representación.

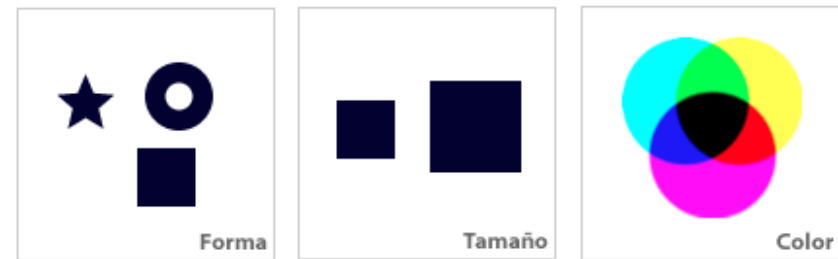
**-Función:** Se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito.

**-Significado:** Se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

**-Representación:** Grafismos para dar la idea de un concepto determinado.

**- Formas y estructura:**

Todos los elementos visuales a lo que se le llama “forma”, es un objetivo primario del lenguaje visual. La forma no es sólo una forma que se ve, si no una figura de tamaño, color y textura determinada. La manera en que una forma es creada, construida u organizada junto a otras formas, es a menudo gobernada por ciertas disciplinas a la que se denomina “estructura” .



Formas y estructura. (Dondis, 2002)

## I MÓDULOS

Los módulos son las formas unitarias, formas que aparecen más de una vez en el diseño que estas compuestas por una cantidad de formas idénticas o similares, que tienden a unificar el diseño, evidenciándose en casi todos los diseños. Dondis (2002), afirma que, un diseño puede contener más de un conjunto de módulos, estos deben ser simples, los módulos demasiados complicados tienden a destacarse como formas individuales, con lo que el efecto de unidad puede ser anulado.

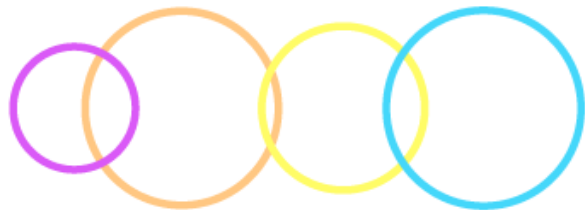
### - Repetición de módulos:

Esta suele aportar una inmediata sensación de armonía. Cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo dado. Cuando los módulos es utilizado en gran tamaño y pequeñas cantidades, el diseño puede parecer simple y audaz; cuando son infinitamente pequeños y se utilizan en grandes cantidades, el diseño puede parecer un ejemplo de textura uniforme, compuesto de diminutos elementos.

### Tipos de repetición:

Según Wong (2001) la repetición se considera respecto a cada uno de los elementos visuales y de relación:

**-Repetición de figura:** la figura es siempre el elemento más importante. Las figuras que se repiten pueden tener diferentes medidas, colores, etc.



**-Repetición de tamaño:** la repetición de tamaño sólo es posible cuando las figuras son también repetidas o muy similares.



**-Repetición de color:** se refiere a que todas las formas tienen el mismo color, pero que sus figuras y tamaños pueden variar.



**-Repetición de textura:** todas las formas pueden ser de la misma textura, pero estas pueden ser de distintas conformaciones, medidas o colores.



**-Repetición de dirección:** esto es posible cuando las formas muestran un sentido definido de dirección sin la menor ambigüedad.



**- Repetición y gradación:**

La figura es el elemento visual más importante de los módulos, y así se puede tener módulos repetidos en figura pero no en tamaño. Por otra parte Pino (1982), menciona que la gradación significa transformación o cambio, de una manera gradual y ordenada. Se puede tener una gradación de figura, en la que ésta cambia de módulo al siguiente, o gradación de tamaño, con las unidades repetidas o graduadas en su figura.

**-Submódulos y supermódulos:**

Un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños que son utilizados en repetición, estos elementos los llamamos “submódulos”.

Si los módulos, al ser organizados en un diseño, se agrupan juntos para convertirse en una figura mayor que es utilizada en repetición la cuál se denomina “supermódulos” a las formas nuevas. Así como se puede tener más de un solo tipo de módulos, se puede tener también una variedad de supermódulos.

**-Dominación y énfasis:**

Existen dos factores que deben ser considerados a la hora de estructurar los módulos:

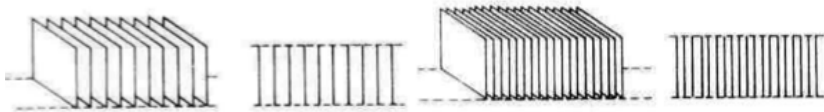
Dominación de una mayoría: esta se obtiene por un tipo de módulos que ocupen más espacio en un diseño que otros tipos, estos se distinguen por figura, tamaño, color, textura, dirección, posición, espacio y gravedad, en donde se encuentran en mayoría debido a que lleva al diseño a un conjunto integrado. Por otro lado, se encuentra la Énfasis de una minoría, que esta queda enfatizada y exige mayor atención, es un tipo de anomalía a la que se ve más prontamente.

## I PLANOS SERIADOS

Wong (1991) menciona que cuando un volumen es representado por una serie de planos, cada plano es una sección transversal del volumen, por lo tanto para construir una forma volumétrica, se piensa en como la forma puede ser dividida en distintas partes. Cada plano seriado puede ser considerado como un módulo, que podrá ser usado en repetición o en gradación.

### - Variación de posiciones:

La posición tiene relación, ante todo, con el espacio entre los planos, si estas no cuentan con dirección, todos los planos seriados serán paralelos entre sí, cada uno de ellos siguiendo al otro sucesivamente, con un espacio igual entre ellos. Sin necesidad de cambiar el espacio entre los planos, la posición de cada uno puede ser trasladada gradualmente hacia un lado o hacia adelante y atrás. Esto provoca que la figura volumétrica experimente varias distorsiones. Asimismo, sin cambiar el espacio entre los planos, la posición de cada uno de ellos puede ser trasladada gradualmente hacia arriba o hacia abajo.

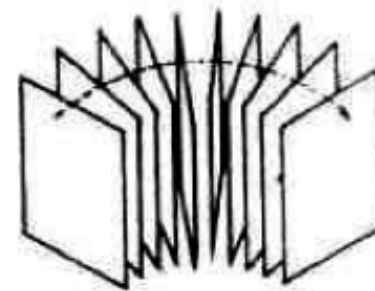


Planos Seriados. (Wong, 1991)

### Variación de dirección:

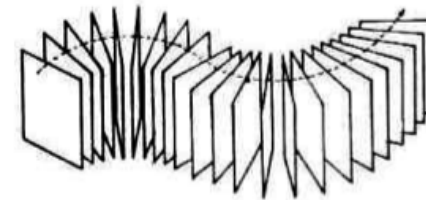
La dirección de los planos puede ser variada de tres maneras:  
-Rotación sobre un eje vertical, rotación sobre un eje horizontal, rotación sobre el mismo plano.

La rotación sobre un eje vertical requiere desviar a los planos de su disposición paralela. La posición queda modificada, ya que cada cambio de dirección exige simultáneamente un cambio de posición. Los planos pueden ser dispuestos en radiación, formando una figura circular.



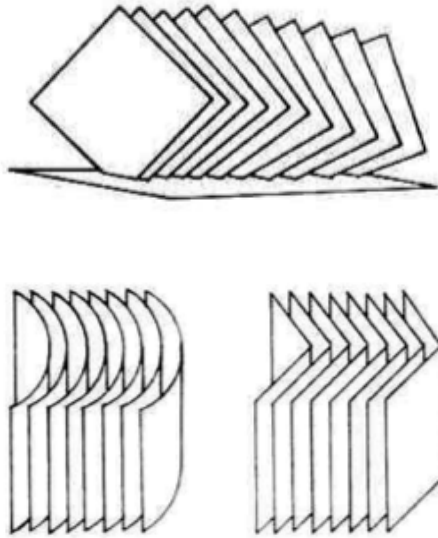
Dirección (Wong, 1991)

La rotación sobre un eje horizontal no se puede hacer si los planos están fijos sobre una base horizontal. Si estas se encuentran en una base vertical, su rotación sobre un eje horizontal será esencialmente la misma que la rotación sobre un eje vertical.



Rotación (Wong, 1991)

La rotación sobre un mismo plano, es cuando las esquinas o los bordes de cada plano se mueven de una posición a otra, sin afectar la dirección básica del mismo plano.



Rotación (1991)

## TEXTURA

La textura contiene aspectos singulares que son esenciales en ciertas situaciones de diseño en donde no se pueden descuidar por el mismo hecho de que es parte de una composición, comenta Pino (1982). La textura es una característica de superficie de una figura, en donde toda figura tiene una superficie y toda superficie debe de tener algunas características, como: rigurosa, suave, lisa o decorada, opaca, brillante, blanda o dura. Munari (1980) afirma que la textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: textura visual y textura táctil. La textura apropiada añade riqueza a un diseño.

### -Textura visual:

La textura visual es bidimensional, aunque pueda evocar también sensaciones táctiles. Se distinguen tres clases de textura visual: textura decorativa, textura espontánea y textura mecánica.



Fuente: <http://estherguanchedorta.com.fundamentos-del-diseno-la-textura.html>

**-Textura decorativa:**

Como bien lo dice la palabra, esta decora; la textura es solo un agregado que puede ser omitido sin afectar a las figuras y a sus inter-relaciones en el diseño. Esta puede ser rígidamente regular o irregular, pero generalmente mantiene cierto grado de uniformidad.



Fuente: <http://hdw.eweb4.com/out/90621.html>

Textura decorativa con efecto de "spray"

**-Textura espontánea:**

Esta no decora una superficie, esta es parte de un proceso de creación visual. La figura y la textura no pueden ser separadas, porque las marcas de las textura en una superficie son al mismo tiempo las figuras.



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/imagenesDiseno-Grafico-Cierra-tus-Ojos.html>

Textura Espontánea



-**Textura mecánica:** este tipo no se refiere a la textura obtenida con la ayuda de instrumentos mecánicos como la regla o los compases, la textura mecánica se refiere a lo obtenido por medios mecánicos especiales y en consecuencia, la textura no está necesariamente subordinada a la figura. Esta textura puede encontrarse así mismo en los diseños creados por la tipografía y en los gráficos de computadoras.



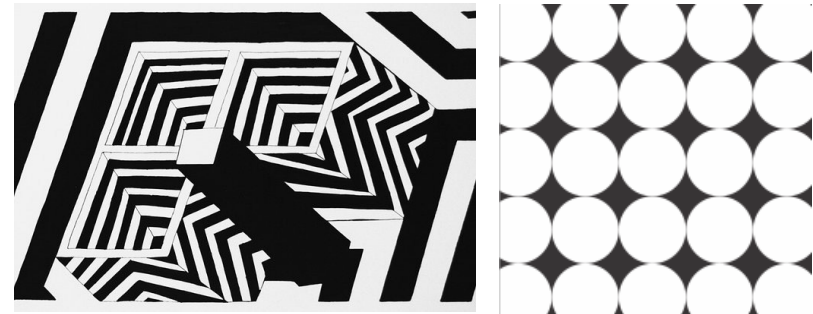
Fuente: <http://estherguanchedorta.fundamentos-del-diseno-la-textura.htm>  
Textura creada con letras.

## ESPACIO

El espacio es esa distancia que existe entre las cosas, teniendo en cuenta en donde se van a colocar los elementos y a que distancia uno de los otros, como el tipo de imágenes, la dimensiones de ésta, el texto, lo que habrá al rededor de ellas, etc. Chávez (1997) define que la naturaleza del espacio es muy compleja, debido a que existen muchas maneras de verlo, que este puede llegar a ser positivo o negativo, liso o rugoso, ambiguo o colectivo.

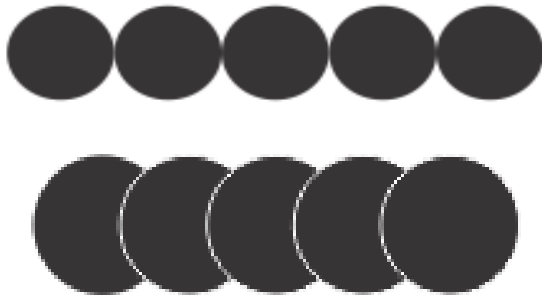
### -Espacio liso e ilusorio:

Este espacio es liso cuando todas las formas parecen reposar sobre el plano de la imagen y ser paralelas a él. Estas formas deben ser lisas y aparecer equidistantes del ojo, ninguna de ellas más cerca, ninguna más lejos. En un espacio liso, las formas pueden encontrarse entre sí, por medio del toque, la penetración, la unión, la sustracción, la intersección, la coincidencia, o estas también pueden estar alejadas, estas nunca se pueden encontrarse superponiéndose entre sí.



Fuente: <http://estherguanchedorta.fundamentos-del-diseno-la-textura.htm>  
Espacio liso e ilusorio. (Wong, 2001)

La superposición sugiere que una forma está más cerca de nuestros ojos que de otra, con lo que cierto grado el espacio se hace ilusorio. Las variaciones en figura, tamaño, color y textura pueden anular la lisura del espacio, sin embargo esto no siempre pasa.



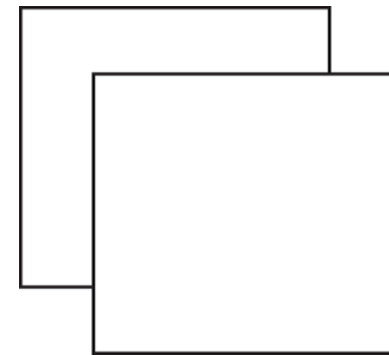
Algunas formas parecen avanzar, otras retroceder y otras que se presentan de manera oblicua o frontal, las formas mismas pueden ser lisas o tridimensionales. La zona del diseño se abre como una ventana o como un escenario donde las formas quedan expuestas en diversas profundidades o con ángulos diferentes o ambas cosas a la vez.



### Formas lisas en espacio ilusorio:

Newark, (2002) comenta que las formas son lisas cuando carecen de grosor. Su visión frontal es la más completa, ocupando una zona mayor. Sus visiones oblicuas son estrechadas y ocupan una zona menor. Estas son algunas de las maneras en que las formas lisas pueden ser usadas en un espacio ilusorio:

**-Superposición:** se define cuando una forma se superpone a otra, es vista como si estuviera delante o encima de la otra.



**-Cambio de tamaño:** el aumento de tamaño de una forma demuestra que esta se está aproximando, mientras que a disminución de ese tamaño demuestra que se aleja. Cuanto mayor sea la escala de cambio de tamaño dentro del diseño, será más profunda la ilusión de profundidad espacial.

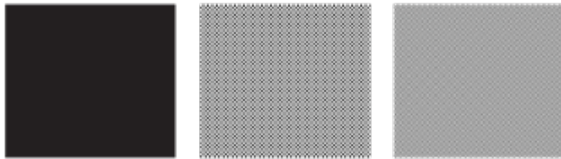




**-Cambio de color:** estando sobre un fondo blanco, los colores oscuros se destacan más que los claros, por lo que se percibe más cerca de los ojos; ocurre lo contrario cuando el fondo es oscuro. Si existe colores cálidos y colores fríos en un diseño, los cálidos parecen generalmente avanzar mientras los fríos retroceder.



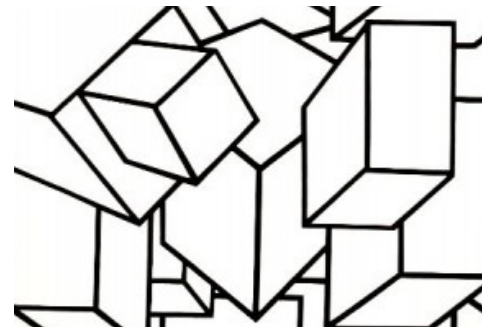
**-Cambio de textura:** las texturas gruesas suelen parecer normalmente más cerca de los ojos que las más finas.



**-Agregado de sombra:** al agregar sombra a una figura enfatiza la existencia física de la forma. La sombra puede ser colocada delante o detrás de la forma, unida o separada de ella.



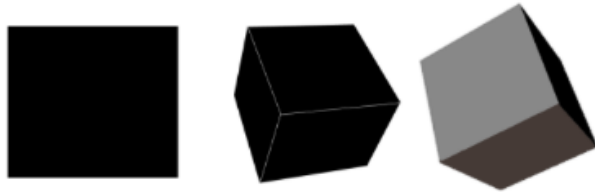
**Volumen y profundidad** en el espacio ilusorio, todas las formas lisas pueden convertirse en formas tridimensionales, con la sugestión de un grosor, que solo requiere perspectiva suplementaria agregada a la parte frontal. Una forma tridimensional nunca es vista de frente en su totalidad, existen muchos ángulos y puntos de vista desde los que puede ser mirada y representada con convicción sobre una superficie lisa.



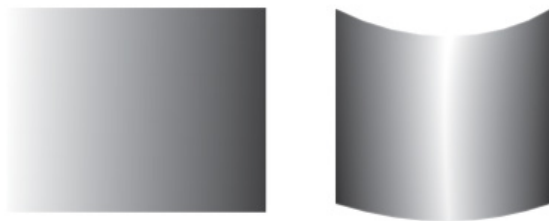
### Representación del plano en el espacio ilusorio:

El volumen está contenido por planos que pueden ser representados de varias maneras:

**-Planos sólidos:** son planos sin ambigüedad, son planos de un mismo color que pueden ser utilizados como formas lisas para sugerir una profundidad ilusoria. Estos planos con variaciones de color pueden representar el volumen con gran eficacia.



**-Planos de color o de textura en gradación:** tienen un efecto diferente en la creación de la ilusión espacial. Los planos de textura perspectiva deben de ser presentados de tal forma que los esquemas de textura sean también vistos en perspectiva. Estos planos no son uniformes sino de gradación y aún de radiación.



## I DISEÑO GRÁFICO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Baldwin y Roberts (2007) mencionan que el papel de diseño gráfico es muy importante desde la comunicación visual, ya que el mensaje o idea del cliente son codificados por el diseñador, menciona. La forma de como se difunde el mensaje tiene un efecto y es el grupo objetivo quien descodifica dicho mensaje. Así también describe que el diseño gráfico trabaja la comunicación desde un nivel semántico, cuyo papel es transmitir el significado deseado, cuidando de no cambiar y de no añadir nada.

Los mismos autores comentan que el diseñador gráfico juega un papel muy importante dentro de la comunicación visual, haciendo énfasis en el diseño y publicidad, en la toma de decisiones, basándose sobre un grupo de personas en particular. Dependiendo de este grupo de personas, se pueden tomar varias opciones técnicas, como por ejemplo: la tv, la radio, carteles, revista, prensa, internet, ofertas, etc. Es importante tomar en cuenta para qué personas se esta dirigiendo los distintos mensajes visuales, ya que dependerá de cada grupo objetivo de personas la técnica que se utilizará para dar determinados mensajes.

Por otra parte Chavez (1997), también menciona que el objetivo del Diseño Gráfico es la comunicación visual en donde interviene con la vida cotidiana de las personas. Los mensajes visuales aparecen de todas las formas en la vida, ya sea en la calle, en centros educativos o incluso en los hogares. El ser humano se comunica de muchas maneras: Mediante el habla, la mirada, la escritura, el dibujo.



Fuente: <http://mott./un-anuncio-hecho-para-que-solo-pueda-ser-visto-por-los-ninos.html>

Fundación ANAR, lanza este tipo de publicidad va dirigido a los padres, mostrando el maltrato infantil, utilizando como medio los mupis y periódicos.



Fuente: <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/publicidad/>

Dove lanza este tipo de publicidad que va dirigido a toda las mujeres de mayor edad, utilizando como medio las revistas o redes sociales.



Fuente: <http://www.conexioncentral.com/blog/2012/11/30/campanas-btl/>

Folliderm utiliza el BTL para llegar a su grupo objetivo que son los hombres con problemas de calvicie.

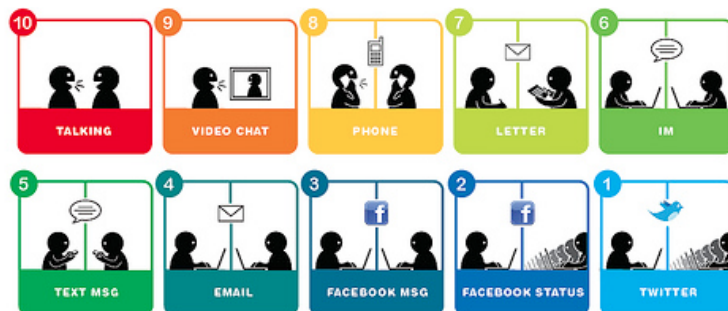
## I TÉCNICAS VISUALES, ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Wong (2001) menciona que el contenido y la forma son los componentes básicos e irreductibles de todos los medios, el contenido es fundamental ya que es lo que se esta expresando directa o indirectamente; el mensaje es el carácter de la información, así también menciona que un mensaje se compone con un fin, que es el decir, expresar, explicar, dirigir, instigar, aceptar. La composición es el medio interpretativo destinado a controlar la reinterpretación de un mensaje visual por sus receptores, mientras que el significado está tanto en el ojo del observador como en el talento y capacidad del creador.

## I TIPOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

Biagi (2006) explica que dentro del proceso de comunicación existen tres términos para describir como las personas se comunica y estas son:

-**Comunicación interpersonal:** es la comunicación que se da entre una o más personas, a través del habla o por medio de mecanismos o aparatos.



Fuente: <http://induccionsena.comgestion-de-la-comunicacion.html>

Comunicación de persona a persona

-**Comunicación intrapersonal:** es un tipo de comunicación que realiza una persona consigo misma. Consiste en un tipo de reflexión interno, la cual es consciente de sus emociones ideas y acciones.



Fuente: <http://induccionsena.comgestion-de-la-comunicacion.html>

Comunicación interna que se tiene con uno mismo .

- **Comunicación masiva:** esta se da desde un grupo de personas o simplemente una persona, a través de un medio transmisor a públicos o mercados, como la publicidad, diseño editorial, vallas, mupis, tv, radio, audiovisual.



Fuente: <http://sinredmedio.wordpress.com/category/prensa/>

## INFOGRAFÍA

La infografía puede ser un acrónimo de información informática por un lado, y gráfica por otro. Esta reúne en una palabra tanto las prácticas como las tecnológicas de la información, además de la representación gráfica, menciona Bruke, (1998). Es la aplicación de la informática a la creación y el tratamiento de la imagen o a la representación gráfica. Proporciona las herramientas más potentes para la sintonización de la información y por ello se ha convertido en un instrumento imprescindible. La infografía ha provocado que todo el proceso creativo se haya tecnificado mucho, pero a su vez, que la imagen haya alcanzado un gran desarrollo como lenguaje. Por otra parte Díaz y Rodríguez (2002), mencionan que la infografía es una ayuda para que el lector pueda entender de una forma más fácil e interpretar instantáneamente determinada información. Estos mismos autores indican que el objetivo de las infografías es explicar, permiten que materias complicadas -que de usar elementos verbales se perderían en un cúmulo de palabras- puedan ser comprendidas de manera rápida y entretenida.

Éstas son resultados que se le presentan al lector, espectador o usuario. Así como también estas pueden ser tomadas como una práctica de los diseñadores o ilustradores y también a un ámbito de investigación aplicada en la comunicación visual, en un termino resumido, la infografía es la representación gráfica de la información como la creación de gráficos con medios informáticos. Entre las aportaciones de la infografía destacan dos: la posibilidad de trabajar la imagen en movimiento y la de crear una imagen sintética 3D. Así también Contreras (2001), menciona que la infografía disponible en la red, expone la información a través de varios elementos que ha revolucionado el concepto, la mentalidad y e diseño en el periodismo.



Según Knemeyer (2003), el diseño de información se dirige a grandes problemas de comunicación de información para intentar ofrecer la mejor solución con respecto a claridad, comprensión y eficacia. Para conseguir esto, el diseño de información puede hacer uso de cualquier herramienta y se debe abrir a cualquier disciplina o campo de pensamiento. Existen muchas formas de elaborar una infografía, estas pueden ser simples o más elaboradas. Las infografías que contienen más detalles, ya sean ilustraciones o fotografías logran captar más la atención de las personas, así también logran transmitir un mensaje más claro. Emerson, (2008) explica que las infografías tienen un propósito o bien una utopía, que es conseguir una forma de comunicación que sea universal, que sirva para informar y comunicar a personas de todo el mundo independientemente de la lengua que hablen y de la cultura a la que pertenezcan.

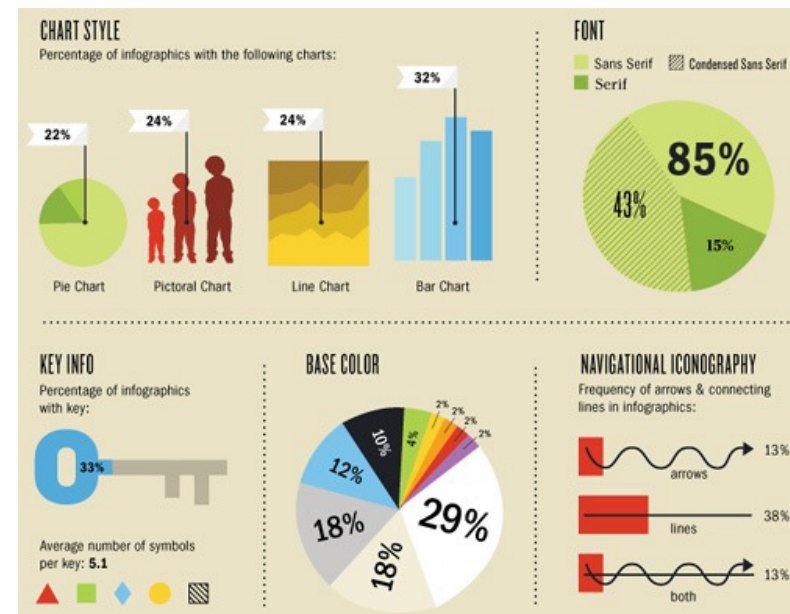
Los diseñadores son los encargados de organizar la información en cualquier proyecto que se presente, la cuál exige una disciplina específica que se encarga de la presentación de información ya sea en estadísticas, resultados de investigación, comparación de datos, formulación entre otros. Presentar el tipo de información de una forma más eficiente y que sea de fácil comprensión.

## RAZÓN DE LA INFOGRAFÍA

Se pueden citar diversas razones que dan lugar al incremento de gráficos informativos utilizados como una herramienta funcional en el diseño de un periódico, revista, libro, manual o digital.

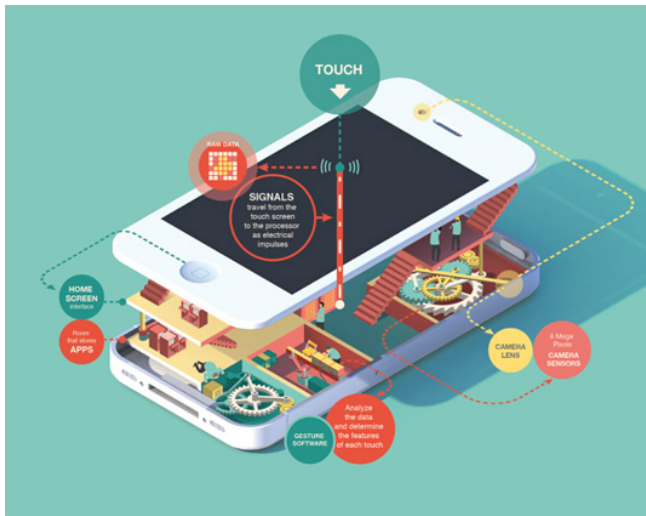
Estas son algunas de las ventajas de la infografía:

- La información es más clara y directa.
- Los gráficos ofrecen información de forma rápida.
- El lector obtiene la información importante en menos tiempo.
- Puede añadir interés al texto aburrido pero de contenido importante.



Fuente: <http://www.microsiervos.com/disenio/infografia-sobre-infografias.html>

Infografía con gráficos simples.



Fuente: <http://www.mazakii.com/2011/archives/900>

-Infografías ilustradas por el artista Jing Zhang. Este tipo de infografías contiene un alto nivel de detalle.



Fuente: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/nfografias-para-saber-mas.html>

-Infografía con fotografías, con estilo collage.



# PARTES DE UNA INFOGRAFÍA

Según Goertzen (2000) explica que para que una infografía sea considerada completa, debe de poseer un titular, un texto explicativo corto, un cuerpo de información, una fuente y un crédito de autor.

-El **titular**: debe ser directo preferentemente sintetizar el contenido.

sintético a la vez que exprese el contenido del cuadro.

-El **texto**: debe ser sucinto y proveer al lector de toda la explicación necesaria para la comprensión del cuadro.

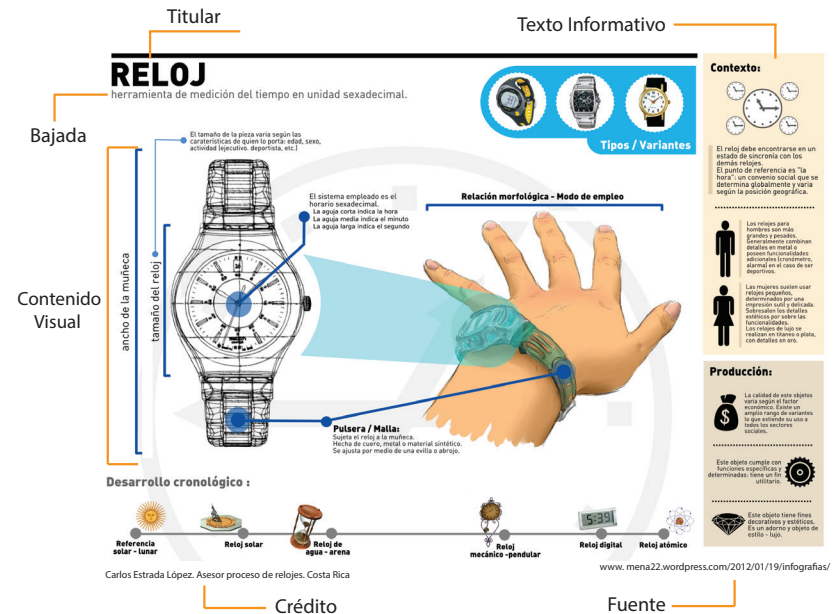
-El **cuerpo**: es la esencia misma del cuadro, la propia información visual.

-La **fuentes**: es la que indica de dónde se ha obtenido la información que se presenta en la infografía, la cuál es importante.

-El **crédito**: es el que señala al autor o autores del infográfico, tanto de la configuración como la de la investigación.

## - Diagramación:

En diseño gráfico es, en sí, el orden que se le da a los elementos dentro de un espacio determinado, contemplado dentro de éstos los títulos, cuadros de texto, imágenes, etc. Según Ráfols y Colomer (2003) el carácter de la diagramación dependerá del tipo de diseño que se quiera lograr, el grado de importancia que tenga cada uno de los elementos, el grupo meta a quien va dirigido.



Fuente: <http://infografilandia.blogspot.com/2012/02/el-controlador-del-tiempo.html>

## I REQUERIMIENTOS PARA UNA INFOGRAFÍA

Escribir una historia o un texto con palabras ilustradas con dibujos es lo que se debe de hacer un buen infografista. Existen niveles para la catalogación de los infografistas y esto depende de sus habilidades para trabajar los gráficos. Actualmente, las computadoras con sus programas Photoshop e Illustration ayudan a organizar en ilustrar un gráfico con mucha mayor facilidad que hacerlo manualmente.

El elaborar este tipo de información requiere de mucha habilidad, creatividad y pensamiento crítico. Igualmente de una capacidad para trabajar en equipo, ya que el artista (diseñador o infografista), editor (instructor o consultor) y computadora deben de trabajar en armonía para obtener impactantes, llamativos y elaborados gráficos informativos.

Goertzen (2000) comenta que el infografista o diseñador tiene como misión facilitar la comprensión mediante metáforas ilustradas que atraigan al lector y le hagan perder ese miedo a la cantidad de cifras. Así mismo, se puede decir que es hacer “divertido” un gráfico en un afán de diferentes y menos solemnes, cualquier decoración accesoria sólo puede contribuir en volver confusa aquella información que el lector busca entender de la manera clara.

### CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES DE LA INFOGRAFÍA:

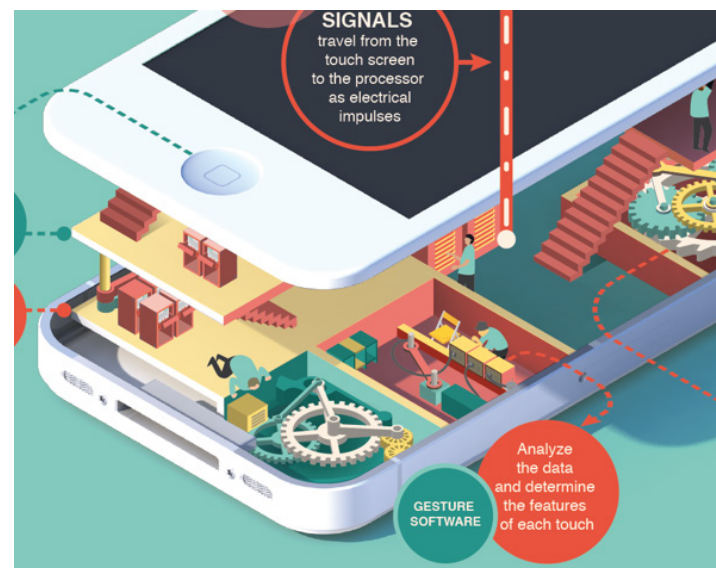
- **Tiene que dar significado a una información:**

La infografía debe destacar lo más importante de los acontecimientos, aportando la actualidad suficiente y proporcionar una sensación visual agradable.

- Tiene que ayudar a comprender el suceso acontecido, mediante explicaciones y detalles para que el lector pueda ampliar y precisar sus conocimientos.

- Tiene que realizar funciones de síntesis o complemento de la información excita, para la cual un dibujo o un gráfico permiten resumir lo más esencial.

Esto es una forma de atraer la atención del lector, menciona Emerson (2008), si la estética es adecuada, la iconografía reconocible, la tipografía familiar, para una fácil comprensión y con un tamaño apropiado.



Fuente: <http://www.mazakii.com/2011/archives/900>

- Detalle de infografía de Iphone. Por Jing Zhang.



Fuente: <http://www.creativedesignshowcase.com/showcases/infographics>

- El uso de distintos colores, tipografías y elementos gráficos pueden hacer más comprensible la información.

## LA INFOGRAFIA ANIMADA

La convergencia de la tecnología audiovisual está produciendo profundas y constantes novedades en las formas de producción y de difusión.

La animación infográfica se realiza a partir de la intersección de la línea de tiempo o “timeline” como cada uno de los parámetros que se tenga bajo control. El timeline esta compuesta por los “frames” que dure la animación, de manera que el frame es la verdadera unidad del tiempo. Cada punto de intersección en el que se introduce una orden es un “keyframe”. Habrá instrucciones, como el movimiento de las formas principales, que necesiten ser modificadas cada frame, pero otras, como el color de una superficie o sólo necesiten un keyframe para todo el tiempo. Wildbur y Burken (2001) mencionan que toda infografía animada conlleva un gran procedimiento, pero no solo se trata del procedimiento de elaboración, si no que también la capacidad de expresión narrativa, ya que la animación permite la creación de espacios imaginarios y de acciones imposibles, siempre que las formas parezcan posibles físicamente y mantengan cierto grado de credibilidad. En algunas ocasiones resulta difícil el explicar la información, es por ello que se recurre a un video, a una infografía animada, ya que resulta muy atractiva, clara y sencilla de entender.

La infografía puede intervenir de diferentes maneras en la animación. Puede utilizarse una “tablet” como herramienta de dibujo, en donde tiene una gran utilidad a la hora de realizar el proceso de elaboración, ya que ahorra mucho el esfuerzo manual; cuando se trata de colores planos y uniformes, su aplicación es mas sencilla.

Emerson, (2008) explica que la animación tradicional predomina la habilidad manual muy por encima de la habilidad tecnológica, en el caso de la infografía es la habilidad en el uso de la tecnología lo que está muy por encima, sin embargo el concepto de animación es el mismo, ya que la habilidad que poseen algunas personas para hacer que las formas se muevan como si fuera natural en ellas.

1.



2.



3.



Infografía Animada. “AFRICA”

Fuente:<http://www.pearltrees.com/maurodp/infografias/id6814605>



1.



2.



3.



Infografía Animada. "TRABAJO"

Fuente: <http://www.reintegracion.gov.co/Lists/Contenido/DispForm1.aspx?>

## EL DISEÑO AUDIOVISUAL:

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño, naciendo en el cine y luego se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Ráfols y Colmer, (2003) comentan que el diseño audiovisual es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se ha desarrollado a lo largo de la historia, desarrollando en grandes medios de comunicación audiovisual. Su objetivo principal es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos. Este se ha desarrollado debido a los continuos avances tecnológicos en material audiovisual, así como también ha tenido una gran influencia debido al desarrollo y progresividad en la creación de la consciencia estética de la sociedad. Krasner (2008) explica que el talento y la capacidad creativa se reúne para llevar a cabo un determinado proyecto a través de las personas que intervienen en él. Llegar a construir un buen diseño audiovisual, que cumplan su función y que sean atractivos en su trabajo complejo.

El diseño audiovisual tuvo una evolución lenta durante el siglo XX, en dónde se inicia con el cine, utilizando la forma narrativa como medio de expresión, sin embargo a mediados de los años cincuenta, surge la aparición de los títulos de crédito gracias a Saúl Bass, quien fue uno de los diseñadores más conocidos gracias a su trabajo cinematográfico. Como se menciona antes, gracias a su trabajo, Bass marcó un antes y un después en el diseño audiovisual. En aquellos años, la televisión empieza a tener un peso importante, por lo que Bass se dejó notar desde el primer momento. A partir de ello se observa que las personas tenían una mayor necesidad de diseño audiovisual, por lo que la animación tuvo una gran demanda por parte de las audiencias infantiles, pero también como medio de creación de diseño, tanto para la propia televisión como para la publicidad.

La progresiva implantación de la cultura audiovisual, de la cultura mediática y de la cultura de la imagen ha creado nuevas formas de comunicación, como el diseño audiovisual. Ráfols y Colomer, (2003) comentan que la sociedad de hoy en día tiene como satisfacción principal el consumo, que la industria del entretenimiento tiene cada vez mayor presencia; es decir, una sociedad con un desarrollo tecnológico de alto nivel y en la que los medios de comunicación audiovisual, en tanto que medios de comunicación de masas, define una influencia creciente.

El medio audiovisual es el marco de actuación del diseño audiovisual, y el origen mismo de su existencia; pertenece a él y a cada una de sus distintas manifestaciones. Krasner, (2008) comenta que el diseño audiovisual se convierte un campo para la experimentación, a la vez que se comporta como un motor de renovación del lenguaje audiovisual. Este medio puede utilizar todos los medios expresivos propios y añadirles de una manera sustancial el sentido gráfico de la forma. Como ya se sabe, la función principal de diseño es resolver problemas comunicativos, y en el audiovisual, sólo pueden resolverse con la utilización del diseño.

## **I DISEÑO AUDIOVISUAL Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

Curran, (2000) menciona que el principal objetivo es captar la atención del público y que estas puedan observar la programación, ventas de productos, servicios o bien, informar. Es una forma de comunicación que tiene una vertiente económica y otra cultural. Este no se trata de “adornar” o “hacer más bonita” la información, es un mecanismo de producción con un profundo trasfondo social y económico.

El diseño audiovisual agrupa diferentes tipos de productos que con distintas finalidades, estos comparten un mismo sistema de comunicación o los mismos medios de producción, en algunos casos. Estos productos están definidos por los grandes medios de difusión como lo son el cine y la televisión, pero el proceso evolutivo en el que se encuentra sumergidos traen nuevos cambios y la aparición de nuevas formas de comunicación y creación.

## **I FUNCIONES DEL DISEÑO EN EL AUDIOVISUAL**

Ráfols y Colomer (2003) explican que el diseño audiovisual es un valor añadido que da prestigio pero que existe en función de otras realidades. El diseño audiovisual tiene un carácter funcional, que no tiene autonomía. Así también estos autores mencionan algunas funciones genéricas del diseño audiovisual, aquellas que, sin ser necesariamente comunes si que expresan su carácter funcional intrínseco, las cuales son:

### **- Información:**

El diseño audiovisual es un sistema de signos que conjuga estética y semántica, puede hacer visible y comprensible aquello que de otra manera no se puede visualizar, utilizando distintos procesos que pueden ser simultáneos, como la simbolización de la realidad, la esquematización y la síntesis informativa. La imagen más efectiva será aquella que tenga mayor capacidad de comunicar y hacer comprensible aquello que se quiere comunicar.

Se debe de respetar el tiempo, es decir los tiempos mínimos para que la información se interiorice y se asimile. El emisor debe de respetar esa concentración que necesita el espectador para asimilar la información.

#### - Persuasión:

Consiste en despertar la curiosidad del espectador y atraer su atención. Por su función persuasiva, el diseño audiovisual tiene un carácter positivo al hablar bien de aquello a lo que se refiere resaltando sus virtudes, debe de conseguir atraer la tensión dl público, despertar su interés y provocar el deseo. La persuasión busca la relación emotiva con el espectador, brindando una imagen agradable a los ojos, ya que es lo que atrae a la mirada y lo que gusta a los ojos y despierta otros sentidos.

#### - Simbolización:

Algunos símbolos sirven para que el publico se identifiquen con ellos, en dónde con el símbolo se le puede dar una forma, una imagen y sonidos que construyen una realidad de esa abstracción, una realidad que se asocia un producto o servicio. El diseño audiovisual proporciona símbolos en color, con movimiento y con sonido, que de tal modo otorga mayores posibilidades a esa asociación de significación.

## I PARTES QUE CONFORMAN EL DISEÑO AUDIOVISUAL

Ráfols y Colomer, (2003) hacen referencia a la palabra forma para los distintos elementos expresivos propios del audiovisual que son la materia prima con la que se construyen discursos. La naturaleza de la forma es la mezcla y la interacción, así como también la imagen y los sonidos, que está construida por una suma de imágenes que se yuxtaponen, se superpone, etc.

El espacio utilizado es ambiguo por definición. Byrne, (2012), explica que las pantallas son planas y tienen sólo dos dimensiones (2D), pero las imágenes las leemos en tres dimensiones (3D) al introducir nosotros mismos la lectura en profundidad. Esta ambivalencia es parte fundamental del diseño audiovisual, en donde utiliza un espacio abstracto, que no se rige por las leyes de la perspectiva y en el que los elementos se sitúan según el orden establecido por sus creadores. Wong (2001), comenta que este espacio es una noción de flexibilidad y que no tiene ninguna realidad absoluta. Es un espacio imaginario, mental. En el diseño audiovisual se asigna cada objeto una posición en un espacio imaginario, así también necesita un espacio estructurado para que pueda establecerse la comunicación.

#### -La forma como plano:

Según Wong (2001) la característica del contorno que define la forma como plano pueden ser: Geométrica, irregular, orgánica, rectilínea, accidental o manuscrita. Cuando la configuración es definida se le llama figura y cuando es indefinida, mancha.



Este tipo de formas son utilizadas para las transiciones entre una forma a otra. (Wong, 2001)



## I ESTRUCTURA DEL ESPACIO

Cada elemento plasmado debe de tener un orden jerárquico en su organización. Establece una relación de subordinación con el objetivo de creación de un orden interno y de una coherencia expositiva. Algunos elementos gráficos, deben de estar en primer plano, otras en segundo y otras en tercero; no puede girar todo a la vez ni con la misma intensidad. Ciertos elementos deben de tomar el protagonismo, mientras que otras un papel secundario, ya que si estas se emplean al mismo tiempo entraran en competencia anulando los otros elementos. Para que algo destaque lo otro debe silenciarse.

Pascual, (2005) habla sobre la estructura, que sirve para que el conjunto se entienda como un todo teniendo cohesión, si esta no existe, no hay discurso, ya que la cohesión abarca el espacio y el tiempo, porque en una obra en movimiento el espacio se puede recrear continuamente, las relaciones espaciales se reelaboran con la entrada y la salida de nuevas imágenes, con cambios, ya sean sutiles o radicales.



Fuente: [http://moblog.whmsoft.net/m\\_images\\_search.php?keyword=figuras+solidas](http://moblog.whmsoft.net/m_images_search.php?keyword=figuras+solidas)

- Las figuras que se encuentran en primer plano toman más relevancia que las que se encuentran en el fondo.



Fuente: <http://weandthecolor.com/a1-reel-2013-motion-graphics/23893>

-El segundo plano también puede ser relevante, dependiendo de que intensidad se encuentre.

### Estructura de la superficie:

El espacio natural del diseño audiovisual son las pantallas, ya sea de cine, televisión o de un ordenador. Estas pantallas son el soporte por el medio en el cual se transmite imágenes o información deseada, es el medio físico por el cual se produce el acto comunicativo.

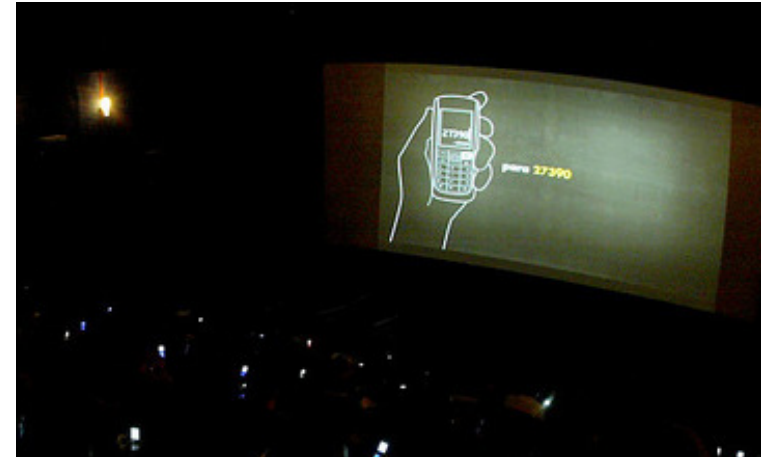
Las pantallas pueden variar sus medidas pero sus proporciones están estandarizadas en unos pocos modelos. Las proporciones se establecen a partir de la relación constante existente entre la anchura y la altura, por la proporción entre los lados de la imagen, sin embargo el rectángulo de la pantalla establece sus propios ejes visuales: las diagonales, los ejes horizontales y verticales, los cuatro lados y los ejes de cada esquina. Estos centros de interés son reforzados, lo que se disponga en ellos tomará con facilidad una mayor relevancia. El centro, por ser el punto de cruce de los ejes visuales de la pantalla, automáticamente se convierte en el punto focal de interés.



Fuente: [http://www.territoriocreativo.es/etc/2007/05/publicidad\\_movi.html](http://www.territoriocreativo.es/etc/2007/05/publicidad_movi.html)

-El centro es el punto de cruce de los ejes visuales de la pantalla, es por ello que MTV en su mayoría concluyen en el centro sus animaciones.

Medios físicos por el cuál se produce un acto comunicativo.



Fuente: <http://roxannesilverwood.com/2MOTION/showimaging.html>



Fuente : <http://www.corel.com/corel/product/>

### El tiempo:

Cada una de las formas tiene un tiempo determinado de presencia en la pantalla, de tiempo de actuación, obligando a que cada una de ellas tenga un principio y un final, dentro de un flujo determinado por el ritmo de acontecimientos que debe de tener un carácter coherente y global. Castro y Sánchez (1999) Hablan sobre la trayectoria del mensaje, que debe de haber momentos de excelencia, de culminación de procesos parciales internos de construcción, aquéllos en los que la imagen y la música tienen los instantes de mayor encuentro, estos instantes son los que darán la pauta en cuanto al ritmo general de todo el flujo de imágenes.

La animación es una forma específica de creación de movimiento, es una característica que siempre aparece unida al diseño audiovisual, ya que es una forma de expresión dinámica, que se expresa con el tiempo, con el fin de poder mantener la atención y expresar un contenido. En el audiovisual narrativo es la propia estructura del relato la que crea el ritmo; la estructura se basa en la propia estructura del sonido y en el movimiento de las imágenes.



Fuente: <http://sicksauce.com/75108/667445/work/monster>

La animación tiene que tener un movimiento constante, con el fin de poder mantener la atención y expresar un contenido.



Fuente: <http://reem-ali-adeeb.blogspot.com/2011/03/motion-graphics.html>

-El tiempo en la animación. El tiempo de acusación debe de tener un principio y un final, manteniendo en el transcurso un tiempo adecuado a la vista.

### El sonido:

El sonido influye en la sensación de espacio, los sonidos ayudan a darle un mayor protagonismo a la animación, así también para llegar a esa “lectura animada”. Normalmente también puede relacionarse con el fondo. La palabra tiene habitualmente una función informativa, se usa cuando se busca la precisión comunicativa, explica Rafols y Colomer, (2003). Así también menciona que el texto oral como narración tiene una gran fuerza, es capaz de estructurar tanto la visión como la audición, su presencia se antepone a cualquier otra forma de comunicación y sus contenidos determinan la descodificación del receptor.

La presencia del sonido influye en la percepción de las imágenes modificando y reforzando el ritmo visual, de forma que todo queda encadenando aumentando la continuidad. Los movimientos de los objetos visuales son más ligeros con música que sin ella, existe una mayor cohesión que refuerza los lazos de unión entre las márgenes y aumenta la sensación de flujo de todo el conjunto, de manera que los cambios y los movimientos de las formas adquieren un mayor sentido.



Fuente: <http://vimeo.com/44903856/> Antonio Campollo

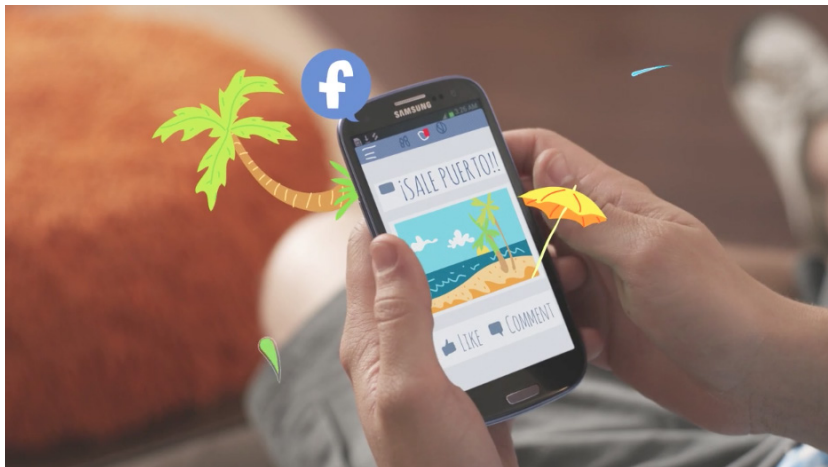
Los sonidos aplicados en la animación, deben de tener coherencia con estas mismas. Estimulando los sentidos de las personas.





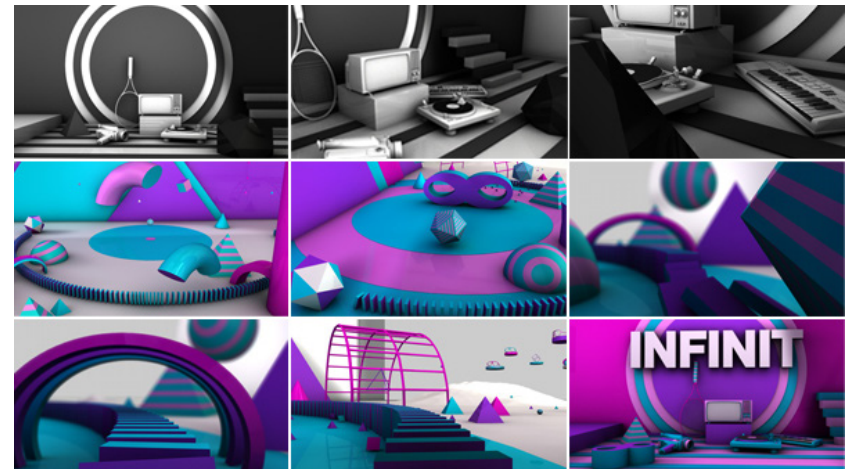
### Estructura de la profundidad:

La profundidad tiene una gran potencial visual y muchos más matices que el espacio plano, que cuya lectura se agota antes. Byrne (2012) habla sobre la tridimensionalidad realista que es la más compleja, pero media vez a encontrado su ubicación, no existen variaciones posibles. Todas las características visuales de las formas influyen en la definición de la mayor o menor importancia en el conjunto visual, dependiendo también de su relación con las características de las demás formas que lo rodean. Estas formas tienden a agruparse, ya sea por el parecido o similitud, luminosidad, color, tamaño, etc. Como también la disposición espacial, como la proximidad, la superposición, la disposición ordenada, etc.



Fuente: <http://vimeo.com/44903856/> Antonio Campollo

-El sonido refuerza el ritmo visual. Dando más protagonismo a la animación.



Fuente: <http://designyoutrust.com/2010/05/motion-graphics-work/>

-La profundidad crea un potencial visual que un espacio plano.

### El movimiento:

Newark, (2002) aclara que el movimiento significa variación de posición en el tiempo y en el espacio. No se puede entender de la misma manera la relación de la imagen con el espacio en una imagen estática que una en movimiento. Los movimientos aparecidos en una pantalla tienden a unirse, aunque provengan de imágenes distintas. Al igual que las formas se crean, el movimiento también lo hace, ya que las formas no tiene movimiento por si mismas. El movimiento también tiene sentido, el sentido de la metamorfosis, ya que con él las formas se transforman. Es el movimiento como proceso de mutilación, que puede ser evidente o pasar mas o menos desapercibido.

La metamorfosis da continuidad a los procesos de composición, que proporciona suavidad de transformación. A todo esto, se le suma una parte importante al movimiento que es la animación. La animación es una de las partes más importantes del movimiento, es la manera más interesante y creativa de generar un tipo de movimiento. Por otra parte, el movimiento es una sucesión continuada que da esta sensación. Cada "frame" es ligeramente distinto del anterior y del posterior, y vistos en una sucesión constante estas desaparecen en su totalidad o parcialmente. Por otra parte Donis (1976) menciona que el movimiento visual está presente con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente, siendo una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana.



Fuente: <http://delirium.sg/v1/2008/11/>

- La animación debe mantener un constante movimiento, para mantener la atención de las personas.



Fuente: <http://www.mariaskaleris.com/index.html>

- Las animaciones deben de abarcar toda da pantalla con un tipo de posición y movimiento.

#### -Simetría:

Es el estudio de las formas, que a través de su acumulación surgen nuevas formas utilizando la misma. Es tanto la relación entre la forma básica , repetida y global.

En la simetría existen cinco términos básicos que son: identidad, traslación, rotación, reflexión especular, dilatación.

#### -Jerarquía Visual:

Según Jesid, (2009) La jerarquía, en términos de lógica visual, es una manifestación de las relaciones que se produce en las cosas que vemos o para ser más exactos, entre las cosas, su significado y el espectador. La jerarquía visual es de particular importancia, ya que influye de manera determinante en la información que una persona recibe.

#### -Jerarquía arriba/abajo:

Se manifiesta como la prioridad de lo superior en el espacio o en el plano, en donde presenta una conexión directa con lo superior en el orden de las ideas o en el orden moral.

#### -Jerarquía grande/pequeño:

Es en donde abundan las situaciones en las que el valor de las cosas es proporcional a su tamaño físico, respecto a las cosas que existan a su alrededor.

#### -Jerarquía centrado/periférico:

Es una de las más utilizadas debido a que su primer fundamento se denomina “fuerza del centro”, es su mismo nombre que lo describe en donde toda la composición es directa en el centro.

#### -Jerarquía de lo contrastado:

Actúa mediante la percepción, debido a que el contraste viene hacia la persona sin necesidad que la persona se acerque.

#### - Jerarquía de lo separado frente aló grupal:

Es en donde se observa lo separado y luego se observa lo grupal, o si bien los grupos tienden a formar unidades de mayor nivel en donde se presta la mayor atención.

## EL PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO AUDIOVISUAL

Vilchis, (2002) considera que el proceso creativo es esa relación entre el diseñador y el objeto diseñado, en donde el diseñador se encarga de recoger diversa información con las que trabaja para solucionar un problema de diseño, en donde son indispensables las facultades creativas para seleccionar los datos correctos y aplicados en distintas situaciones.

La heterogeneidad y la complejidad de la elaboración de un proyecto de diseño audiovisual impone el uso de metodología para que el proceso no resulte demasiado caótico. Así también Ráfols y Colmer, (2003) comentan que un proyecto no necesariamente puede requerir mucha metodología, aunque siempre será necesario hacer uso de ella. El proceso creativo empieza en la preproducción, en la delimitación del proyecto y la planificación de la producción, que es la parte central del proceso creativo. Un proyecto puede llegar a ser algo de gran importancia, en donde la metodología y la organización ocupen un lugar muy destacado.

Las características principales de la creatividad son tres, en donde la primera es la novedad de la propuesta, es decir, su grado de originalidad, la segunda es la calidad de las soluciones, que deben de tener un elevado nivel, y la tercera es que las soluciones sean adecuadas al problema planteado, que sean eficaces y cumplan la función para la que han sido requeridas.



### - El estilo:

Los estilos genéricos son aquellos asociados a la misma raíz de la cultura occidental y que perduran a lo largo de la historia, como pueden ser el clásico, el emotivo, el elegante, etc., estos estilos plasman una síntesis de tal forma que los caracteriza, sin embargo una cosa muy distinta es el estilo desarrollado por una fuerte personalidad creadora, es decir, una persona que es capaz de crear sus formas de tal manera que cuando las vemos, incluso sin saber de quién es, las intensificamos rápidamente como si fueran suyas, menciona Wong, (2001). Sin embargo, existe esa persona que tiene la capacidad de adaptarse a la demanda del trabajo, la cual suelen llamarse personas con estilo flexible, que responden a diferentes exigencias de demandas y otros estilos que consiguen que todas las demandas obtengan resultados parecidos. Entonces el estilo se convierte en lo primordial por encima de la finalidad del producto.

### - La Narrativa

La narrativa es un método de crear imaginación, emociones y entendimiento de eventos a través de la interacción entre un narrador y una audiencia. Esta es utilizada para enganchar a la audiencia en un diseño que puede evocar una respuesta emocional específica o proveer de un contexto fértil para fomentar el aprendizaje.

### - Composición cromática:

Edwards (2004) afirma que la composición cromática busca crear la armonía a través del color. En toda obra pictórica se deben considerar las relaciones entre los colores, los “acuerdos y desacuerdos” que se generan al emparejar distintos tonos y explorar las posibilidades armoniosas que ofrecen las diferentes gamas de color. (Sanmiguel, 2005).

Edwards (2004), explica que para generar una buena composición, es importante ver los colores en términos de su valor debido a que los contrastes entre luz y oscuridad son elementales para generar balance en una composición cromática. El mismo autor señala que es necesario tener conocimiento sobre las ideas y principios que se aplican al color a la hora de pintar, dibujar, ilustrar, etc.

### Complementariedad y armonía del color:

La armonía en el color generalmente se define como el arreglo placentero de colores. Independientemente si una persona tiene conocimiento o no sobre el “arte del color”, las personas están conscientes de que algunas combinaciones de colores generan placer.

### Colores Análogos

Estos colores son aquellos que producen una sensación de armonía, obteniendo efectos más o menos suaves o contrastantes.

### Colores complementarios:

Estos colores no intervienen en la mezcla o formación de su color correspondiente, es decir que se encuentra a una distancia de 180 en el círculo cromático.

## I ILUSTRACIÓN

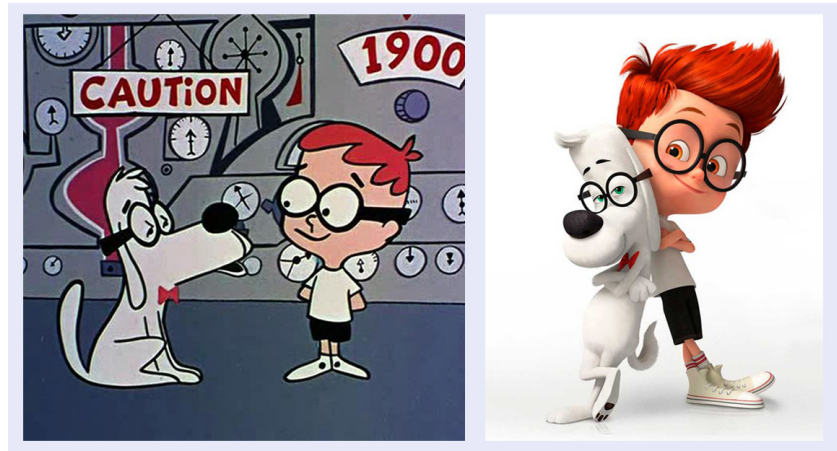
La ilustración es una forma de creación de imágenes detallistas y laboriosa. Male (2007) define la ilustración como: “Imaginería aplicada, un arte trabajada que comunica visualmente un contexto a una audiencia”. Se trata de una disciplina que genera el mejor compromiso intelectual entre el tema, la solución del problema y comunicación visual.

La ilustración puede tener muchas definiciones, explica Wigan (2008), que cumple con el imperativo de comunicar, combinando la imaginación, creatividad, habilidad y técnica para poder contar una historia visualmente. Las posibilidades creativas de la ilustración no tiene límites. Por otra parte Zeegen (2009) comenta que la ilustración es un tipo de disciplina, que se encuentra entre el arte y el diseño formando un papel vital en la comunicación entre personas, siendo una de las formas más directas de comunicación visual. Los ilustradores pueden comunicar, persuadir, informar, educar y entretener, haciéndolo con claridad y estilo.

Munari (1980) explica la sensibilización visual en el sentido artístico, es conocida como un elemento en el que se transmite de una forma distinta, como son colores utilizados con transparencia, da resultados interesantes y otro tipo de aplicación en las ilustraciones que se proyectan se les da un tratamiento como textura que hace que vibre desde el punto de vista óptico haciendo un atractivo visual. Este mismo autor explica que es una de las disciplinas importantes dentro del ámbito gráfico, artístico y empresarial. Es una herramienta fundamental en muchas aplicaciones profesionales ligadas al mundo de la publicidad, el diseño y la moda. Esta potencia las técnicas clásicas del dibujo a la vez que se alimenta de las últimas tecnologías digitales.

### - Ilustración Digital:

Male (2007), explica que el impacto y avance de la tecnología digital han instigado una cara cambiante en relación a la disciplina de ilustración. Los ilustradores no fueron los que primero se integraron al mundo de la tecnología digital en medio de la ilustración; fueron los diseñadores gráficos. Dado que los diseñadores tenían un fácil acceso a las computadoras y se mantenían en par a los avances tecnológicos, con todas las facilidades que ofrecía el medio digital, se asentaron al campo de la ilustración. El medio digital ofreció a los diseñadores la oportunidad de involucrarse en gran parte del proceso ilustrativo.



Fuente: <http://blog.arteneo.com>

- Ejemplo de avance y evolución de la ilustración. Animación tradicional y 3D

Según Caplin (2003), afirma que pueden existir cuatro divisiones en la ilustración digital:

#### - Pintura digital:

Esta técnica se acerca a simular los métodos de un dibujo tradicional/manual. El usar una “tablet” es una de las opciones más utilizadas para este método, para pintar directamente en el lienzo digital. Goldman (s. f.).



Fuente: <http://martasantos14.wordpress.com>

#### - Dibujo digital:

Goldman (s.f.), menciona que es una de las técnicas más modernas y reconocibles en el arte digital. Los colores planos son clave y líneas definidas son fáciles de notar y actúan de una manera rápida para atraer la atención.

Con este tipo de técnica se obtiene lo que se conoce como una “imagen vectorial”. Una imagen vectorial contiene muchos objetos escalables, llamados vectores, que son definidos por fórmulas o guías matemáticas en lugar de píxeles, afirman Ambrose y Harris (2008). Debido a esto, los vectores son escalables e independientes de la resolución; las ilustraciones vectoriales pueden agrandarse infinitamente manteniéndose nítidas y claras. Goldman afirma que las guías son fáciles de editar posteriormente, lo que hace a las imágenes vectoriales rápidas de modificar y reordenar si es necesario.

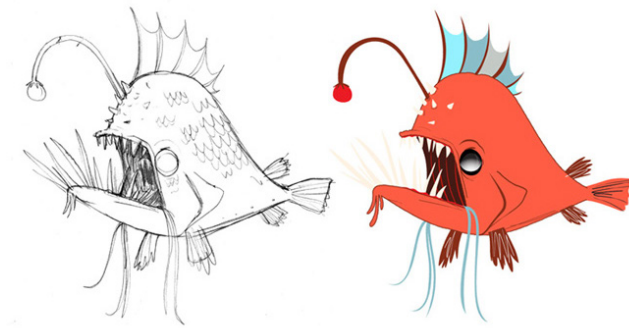


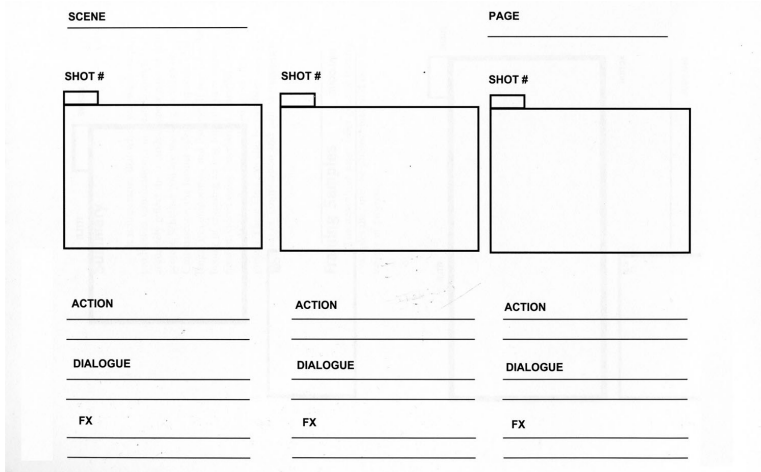
Ilustración por Christopher Lee.

Fuente: <http://www.thebeastisback.com/work/five-food-chain/>

# STORYBOARD

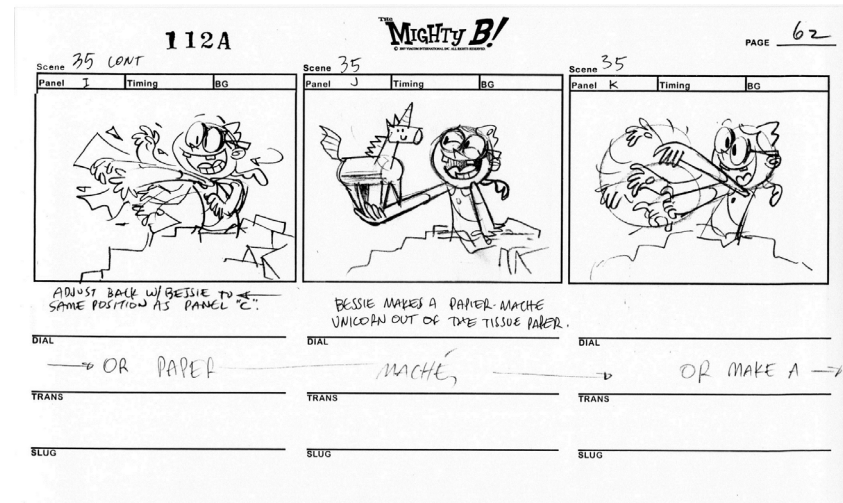
Este no es más que un guión descrito a través de viñetas (bocetos hechos a lápiz), en la cual se muestra a los personajes de la historia en los momentos más cruciales con rápidos esbozos, que deben reflejar la fluidez de la acción. Hart, (2008) aclara que los objetivos del storyboard es explicar el proyecto de una producción en continuidad y ser la guía visual del equipo que la realizará. El número empleado en el storyboard dependerá de la producción; en las secuencias más complicadas pueden ser de treinta a cuarenta dibujos, los cuales no son estilizados. Para muchos animadores independientes el storyboard no es una pieza de arte, sino una herramienta, así también menciona que, no hay que ser el mejor dibujante para hacer un storyboard, lo importante es que se pueda interpretar la secuencia.

Anderson (2007) explica que es necesario tomar en cuenta las siguientes indicaciones a la hora de elaborar un storyboard.



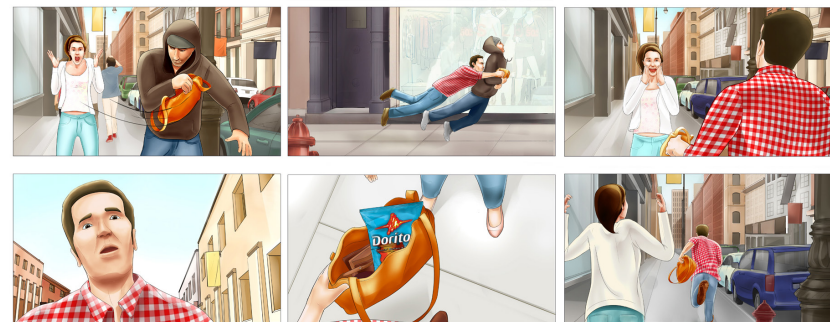
Fuente: <http://programming.mrmclaughlin.com/storyboardtemplate/>

- Template. Se colocan los tipos de movimientos y especificaciones de que sucederá en cada escena.



<http://cartoonsnap.blogspot.com/2010/05/start-of-storyboard-week.html>

- Storyboard a borrador.



Fuente: <http://vu-do.com>

-Storyboard a color con más detalles.



## I PERSPECTIVA LINEAL

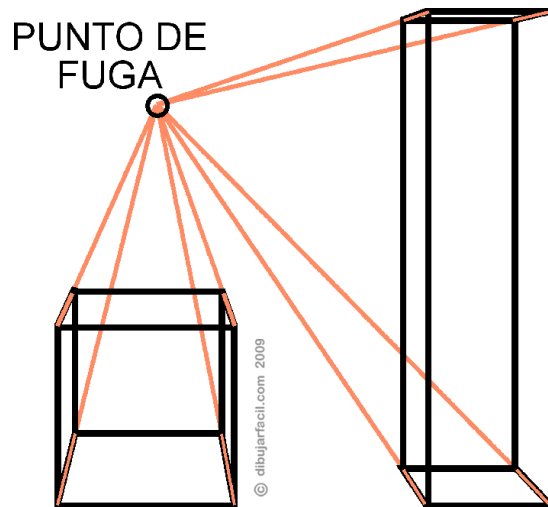
Para percibir profundidad en una superficie plana se desarrolló la perspectiva lineal. Schiffman (2000), afirma que al utilizar este sistema se reduce sistemáticamente el tamaño de los elementos que se encuentran más lejos, así como el espacio que los separa hasta que se reducen y estos se desvanecen; de esta manera que sucede cuando se percibe el espacio tridimensional y se proyecta en la retina.

- **Elementos de la perspectiva:** Es necesario localizar tres elementos esenciales de la perspectiva para definirla.

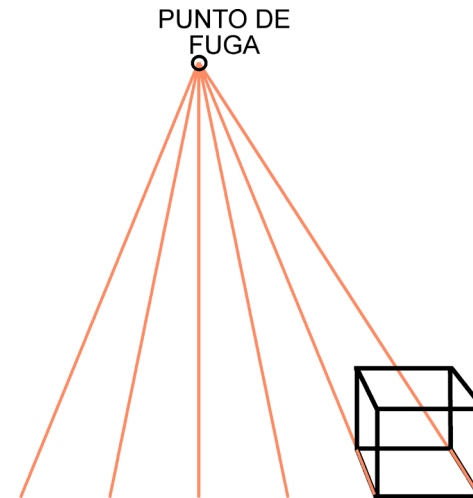
- **La línea del horizonte:** Es una línea horizontal imaginaria que equivale al nivel en que se encuentran los ojos del espectador.

- **Líneas de fuga:** Son las líneas rectas que se trazan desde el objeto y se prolongan a la línea del horizonte.

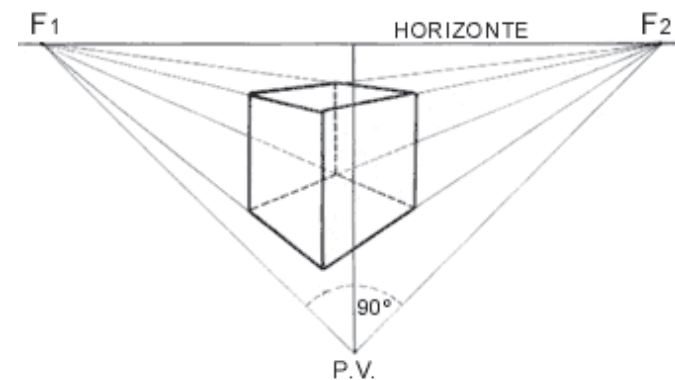
- **Punto de fuga:** es en donde se convergen las líneas de fuga.



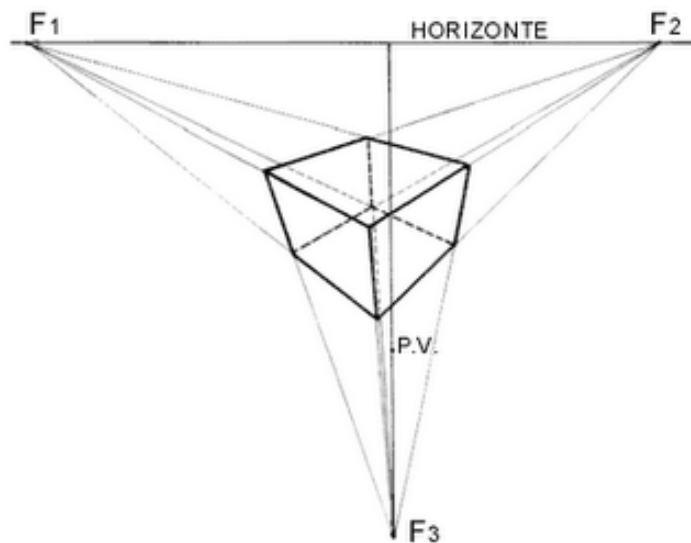
- **Perspectiva de un punto de fuga:** Fichner-Rathus (2010) menciona que esta perspectiva las líneas de fuga son paralela, y se proyectan y convergen en un solo punto de fuga.



- **Perspectiva de dos puntos de fuga:** Esta perspectiva utiliza dos puntos de fuga para representar los objetos de lado, oblicuamente. En esta perspectiva, las líneas paralelas solo son las verticales.



- **Perspectiva de tres puntos de fuga:** Esta perspectiva es la que proporciona una mayor sensación de volumen, sin embargo es la que más distorsiona los objetos que representa. Fichner-Rathus (2010), denomina la perspectiva como la que produce trabajos tridimensionales en vista de pájaro o vista de gusano. Sanmiguel (2005) menciona que este tipo de perspectiva supone que el objeto está inclinado con respecto al plano del cuadro, esto resulta en el uso de tres puntos de fuga que genera esta perspectiva y resulta en que ninguna de las líneas de fuga sea paralela.



### Énfasis y puntos focales:

Ficher-Rathus, (2012) menciona que el énfasis es la dominancia que se le da a un elemento en una composición que se utiliza para persuadir al espectador a dirigir su mirada a partes específicas del trabajo o para crear uno o más puntos focales. Los puntos focales es como el lugar en el plano de la imagen utilizado para atraer y para retener la vista de las personas, en donde están las principales áreas de interés o den donde se lleva a cabo la acción principal.

Las personas tienen un modo específico de observar las composiciones, leen las composiciones de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, siguiendo el patrón de lectura, en donde es posible guiar al ojo del espectador a través de la manipulación de los elementos de la composición. Medlen, (2008) explica que la clave es darle énfasis a los puntos focales y a los elementos circundantes para producir el “camino del ojo”.



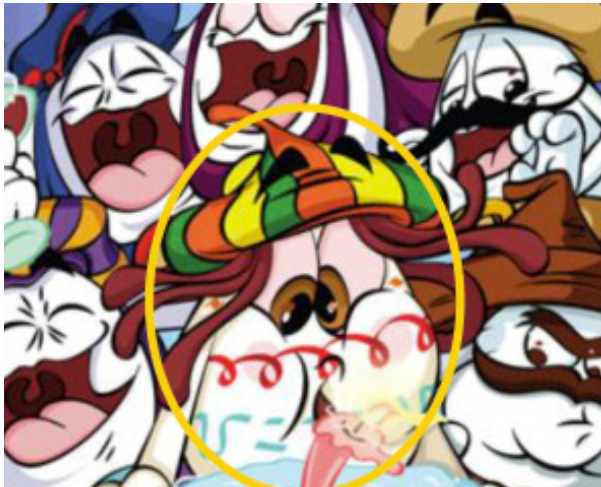
Fuente: <http://www.preciolandia.com/ve/sueteres-de-capucha-kolokio-6nad6g-a.html>

Punto focal en la letra “k” debido al color contrastante.



Fuente: [http://majoguerrat.blogspot.com/2010/04/kit-de-diseno-grafico\\_20.html](http://majoguerrat.blogspot.com/2010/04/kit-de-diseno-grafico_20.html)

- Punto focal en “Tinkerbell”, debido a que está en primer plano y ocupa un mayor tamaño en la composición.



Fuente: [http://majoguerrat.blogspot.com/2010/04/kit-de-diseno-grafico\\_20.html](http://majoguerrat.blogspot.com/2010/04/kit-de-diseno-grafico_20.html)

- Punto focal debido a que tiene otro tipo de expresión en el rostro.

## I LA ANIMACIÓN

Se define como animación a cualquier objeto o forma que pueda ser animada actuando como si este tuviera vida propia. Castro y Sánchez (1999), definen la animación como un sentido narrativo, en donde pueden utilizar sus recursos expresivos con un sentido más gráfico, en función del contexto. Se dice que la creación de una animación es compleja, ya que requiere un estudio de movimientos, su observación y su coordinación. La complejidad de los movimientos de la naturaleza es tal que a pesar de su simplificación está llena de matices y detalles, es por esto que es compleja. La animación consiste en definir la trayectoria de los modelos, sus acciones principales y en dotarlos de la expresividad necesaria para poder transmitir lo que deseamos. En el trabajo de la animación el control del tiempo es importante como definir la forma del objeto o personaje que se va a animar.

Existen personajes que alcanzan un máximo parecido a la realidad, mientras que otros se alejan de esto, no importa que tan parecido este puede llegar a ser, pueden ser formas en dos dimensiones como imagen sintética en 3D. (Wong, 2001)

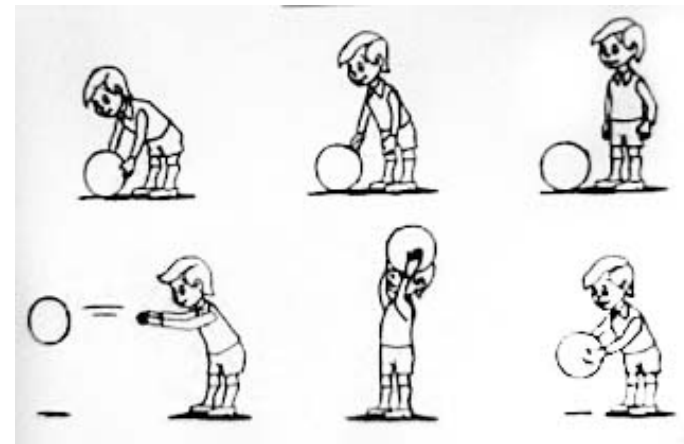
Por otra parte Castro y Sánchez (1991) mencionan que los filtros que puedan distorsionar o cambiar el mensaje según el animador Robi Engler la animación es “el lenguaje visual universal, que penetra un mensaje de forma compacta y firme, gracias a que es la visualización de la música y de la poesía”.



Así también mencionan que todo lo que experimenta movimiento está animado. No obstante, la palabra animación en el séptimo arte tiene una connotación especial. En consecuencia, la animación es, según Laybourne “el arte en movimiento. Pero más aún: es el arte del movimiento”. También menciona que la animación no es el arte de trazar figuras que se mueven, sino es el arte de trazar el movimiento. La animación consta principalmente en inyectarle vida a los personajes que en ella actúan.

### Semi animation y Full animation:

Según el Director de Cinearte, Edgar Cevallos, la animación puede ser total (full animation) o limitada (semi animation). El carácter de ésta depende del número de movimientos que son dibujados. Si se cuenta con mayor número de movimientos, la animación será total, lo que hará parecer más real el movimiento; en cambio si se proyecta menos cantidad de dibujos, el realismo disminuye (si la cantidad de movimiento es escasa, el personaje podría visualizarse realizando movimientos bruscos).



Fuente: <http://garabarte.blogspot.com/p/animacion.html>

- Animación semi animation es la que tiene un menor número de movimientos.



Fuente: <http://garabarte.blogspot.com/p/animacion.html>

- Animación full animation presenta un mayor número de movimientos.

### Animación Computarizada:

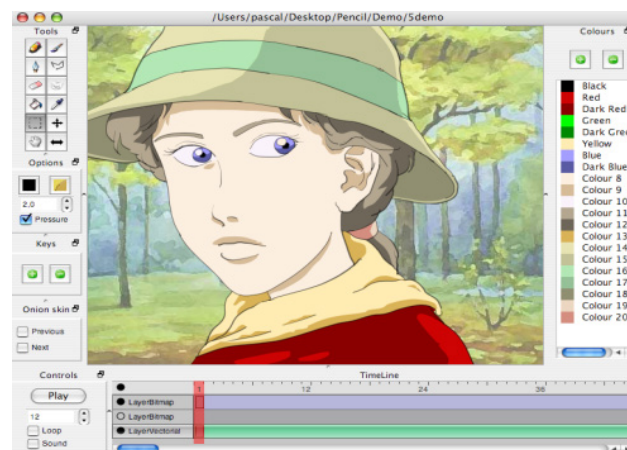
La animación computarizada puede ser definida como la simulación del movimiento o de las acciones que crean la vida gracias a la manipulación de objetos digitales; por lo tanto, la animación computarizada se resume como la simulación digital del movimiento explican Castro y Sánchez, (1999)

Por otra parte Byrne (2012) comenta que con los programas de computación, hoy en día, se puede realizar no solo animación bidimensional, sino también tridimensional. La animación bidimensional es la técnica más comúnmente usada para realizar dibujos animados, esto gracias a los sofisticados programas que existen se hacen animaciones 2D y 3D. Así también Ross, (2012) menciona que la animación 2D se genera cuando el animador dibuja un objeto o personaje a mano o digital (computadora) y utilizando un software para animación 2D, posiciona movimientos relevantes en “keyframes”.



Fuente: <http://www.adictosalared.com/software-gratuito-para-crear-animaciones-2d-cartoons/>

-Las animaciones 2D logra la sensación de profundidad por medio de la perspectiva, color, etc.

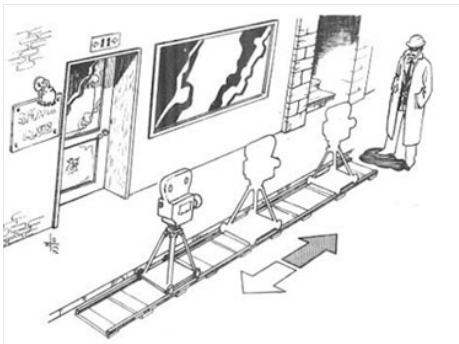


Fuente: <http://www.adictosalared.com/software-gratuito-para-crear-animaciones-2d-cartoons/>

## I MOVIMIENTOS DE CÁMARA

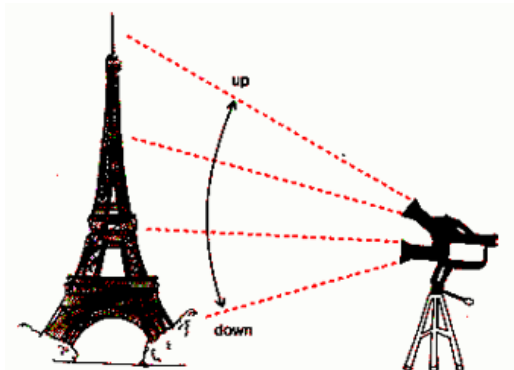
Por estos movimientos se puede insinuar movimiento o desplazamiento dentro de la cámara dentro de una secuencia. Este sirve para crear interés en los encuadres, personajes como complemento de una acción o de una secuencia.

- **Paneo (pan):** movimiento horizontal de la cámara que puede ir de izquierda a derecha o viceversa.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>

- **Tilt up, tilt down:** movimiento vertical de cámara que puede ir de arriba hacia abajo o viceversa.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>

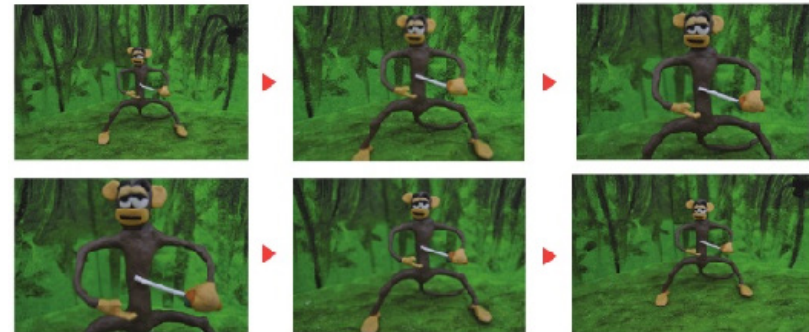
- **Acercamiento (zoom in):** sirve para incrementar el dramatismo y consiste en un movimiento óptico por el cual se puede acercar determinada parte de la imagen.

- **Alejamiento (zoom out):** no es más que un movimiento óptico por el cual el campo visual se amplía.



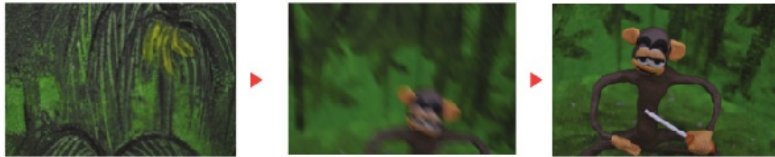
Fuente: <http://monkeyzen.com/2013/03/sticky-monsters>

- **Traking in:** La cámara se desplaza físicamente dentro y afuera del escenario, creando dinamismo, profundidad y diferentes perspectivas dentro de un paisaje.



Fuente: <http://monkeyzen.com/2013/03/sticky-monsters>

**-Barrido:** Es una toma panorámica a corta distancia y a gran velocidad creando un efecto de “filling” dentro de un movimiento de cámara.



Fuente: <http://monkeyzen.com/2013/03/sticky-monsters>

**- Shake:** Movimiento de cámara que crea la idea de un temblor o sacudida, ere pude crear el movimiento en el escenario/ paisaje o en el mismo personaje de una acción violenta o muy fuerte.



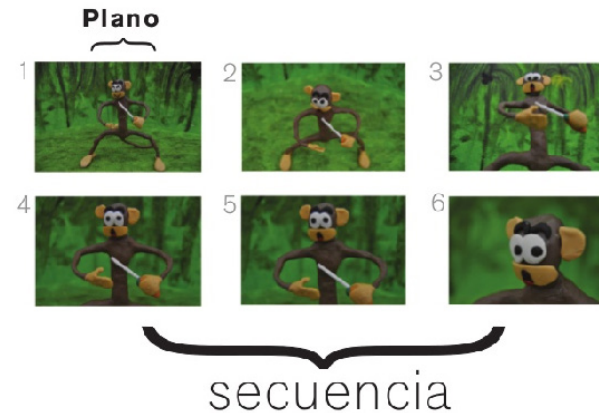
Fuente: <http://monkeyzen.com/2013/03/sticky-monsters>

## PLANOS Y SECUENCIA

### Plano:

Es una parte de película o video de cualquier duración, que ha sido filmado en una sola toma sin interrupción o corte. McCormick (2004), afirma que los planos simples pueden clasificarse según la relación entre la cámara y el sujeto. Usualmente es recomendable que exista entre plano y plano una continuidad para evitar la brusquedad o saltos dentro de una secuencia.

**Secuencia:** Es un grupo correlativo de planos, donde tienen en común la duración continua de una acción desde que este se inicia hasta que termina dando un salto en el espacio o el tiempo y a una nueva secuencia.



**Gran plano general:** muestra un escenario amplio o una multitud. Su función es descriptiva y también puede tener una función dramática cuando se quiere representar la soledad o pequeñez del protagonista o como el paisaje en el que este se encuentra.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>



**-Plano General:** Es plano que muestra un escenario amplio, la mayoría de veces los personajes se muestran de cuerpo completo. Debido a la cantidad de elementos que se encuentran en este plano, es conveniente que este tenga una duración amplia en la pantalla para que las personas puedan situarse.



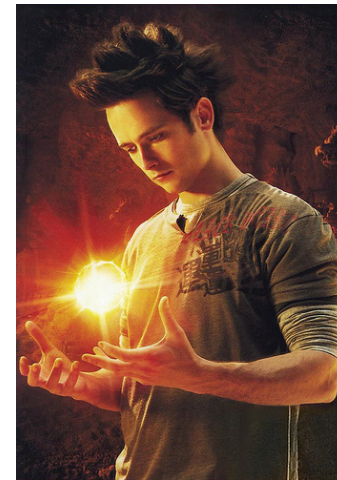
Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>

**-Plano americano:** Este plano es caracterizado por que los límites superior e inferior coinciden con la cabeza y las rodillas del personaje.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>

**-Plano medio:** es un encuadre más reducido que centra la atención en el personaje. Dirige la atención del espectador hacia el objeto. Este puede llegar a llenar la pantalla haciendo que los personajes sean reconocibles y los objetos puedan diferenciarse mejor.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>

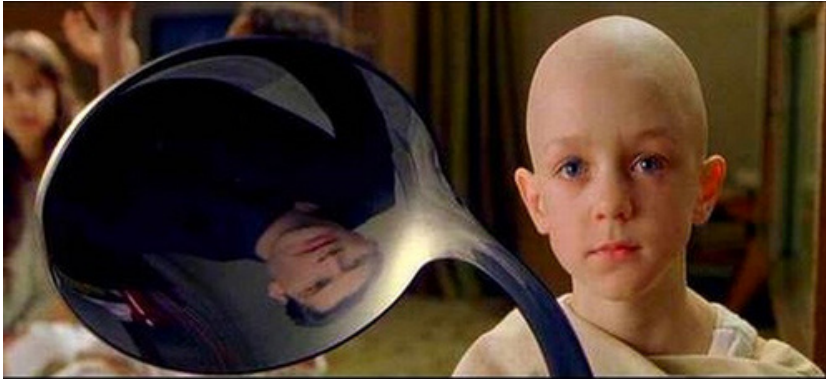
**-Primer plano:** es el plano del rostro completo del personaje incluyendo los hombros. Es un plano expresivo, más íntimo con el personaje llenando por completo la pantalla.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>



- **Plano detalle:** este muestra el detalle de un objeto, sirve para enfatizar un elemento y destacar un detalle para que al espectador no se le pase desapercibido.



Fuente: <http://cineando.wikispaces.com/Tipos+de+planos>

## TIPOS DE ÁNGULOS

Ráfalos y Colomer (2003) Menciona que los ángulos son una parte muy importantes la hora de animar, ya que puede mostrar las distintas expresiones o la tensión de alguna escena haciendo que las personas las puedan sentir. Así también muestra los tipos de ángulos que son:

- Horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

-**Horizonte:** la cámara se encuentra posicionada a la altura del horizonte del paisaje o de los ojos del personaje. Es el ángulo más parecido al ángulo de la visión humana.



Fuente: <http://www.slideshare.net/planos-angulos-y-movimientos-decamara>

-**Picado:** crea una sensación de inferioridad en el personaje, ya que por el ángulo disminuye su volumen en el plano.



Fuente: <http://www.slideshare.net/planos-angulos-y-movimientos-decamara>

-**Contrapicado:** crea una sensación de superioridad en el personaje, de volumen e importancia dentro del plano.



Fuente: <http://www.slideshare.net/planos-angulos-y-movimientos-decamara>

-**Oblicuo:** este ángulo se basa en la inclinación del ángulo de la cámara en sus diagonales, sea a la derecha o a la izquierda, torciendo la imagen. Este ángulo sirve para la sensación de inestabilidad, nervioso, suspenso, o desequilibrio emocional.



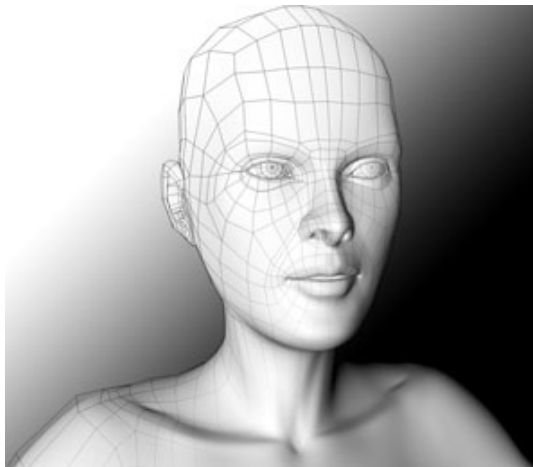
Fuente: <http://www.slideshare.net/planos-angulos-y-movimientos-decamara>

## ANIMACIÓN GENERADA POR EL COMPUTADOR

Ross (2012), menciona que la animación 3D consiste en animar objetos generados utilizando solo la computadora. Luego de modelar los objetos, el escenario y los personajes, se sigue con el “rigging”, que es el proceso en donde se construye el esqueleto de los personajes u objetos que habilita y limita los movimientos que pueden realizar; seguido está el proceso de la animación en sí, en donde se mueve la cámara y los personajes definiendo tiempos, medidos por keyframes, para cada acción.

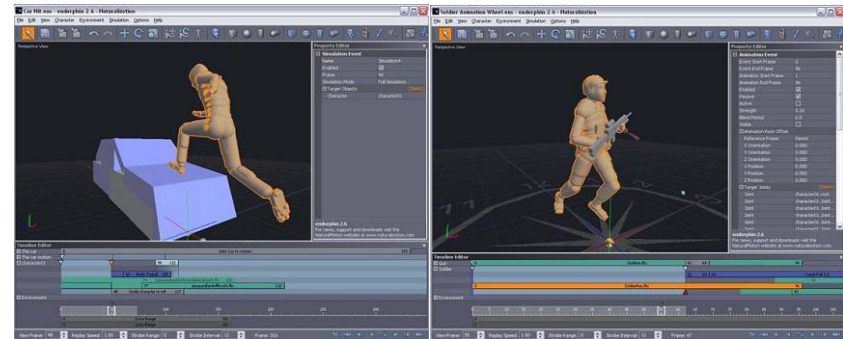
La animación 3D es utilizada para crear realidad virtual, que es la representación de la realidad en la computadora; es la construcción de una realidad. Byrne (2012) aclara que los objetos que se construyen en los programas de animación 3D se modelan de diversas maneras: una de las más usadas es empleando como base figuras geométricas, que estas son ubicadas en el espacio de dibujo tomando en cuenta distintos ejes, que sirven para visualizar los diferentes perfiles de una figura, ya sea de frente, de perfil, desde arriba, y desde abajo, tomando en cuenta el largo, ancho y profundidad.

Tanto los programas de animación 3D, como los que sirven para animar en forma bidimensional, emplean y respetan, en general las mismas leyes que tienen los dibujos animados, inclusive usan algunos términos de lenguaje que pertenecen a esta técnica de animación.



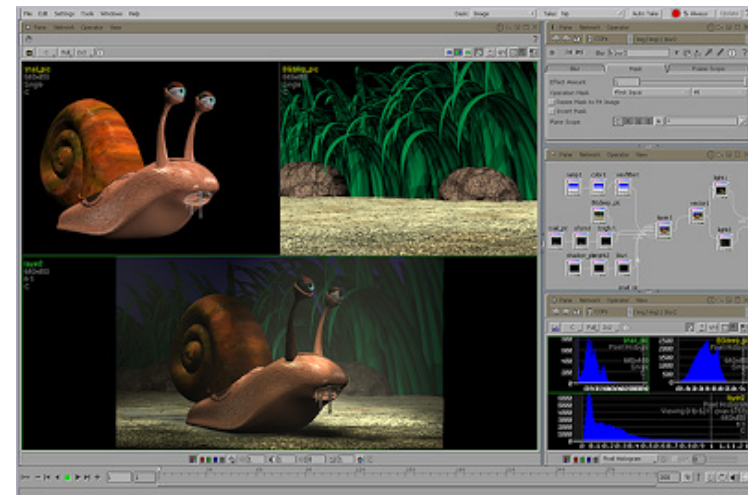
Fuente: <http://creatividadnatural.blogspot.com.poderosa-herramienta-de-efectos.html>

-Construcción del esqueleto y texturas, dándole personalidad, así también objetos que habilitan el movimiento.



Fuente: <http://sabia.tic.udc.es/gc/trabajos/3D/endorphin/tEscenas.html>

- Simulación de movimiento.



Fuente: <http://creatividadnatural.blogspot.com/-herramienta-de-efectos.html>

-Procedimiento de animación, tiempos, movimiento de cámara, etc. Programa: Side FX

Cuando en el campo visual se produce un estímulo que provoca la atención de las personas, ocurre un proceso natural que abarca a la vista. Arnheim, (2002) comenta que este proceso contiene las siguientes etapas:

#### -La sensación:

Esta etapa es la inicial, que es la impresión primaria y momentánea del estímulo externo y este depende de la potencia del mismo.

#### -La atención:

Sin ella solo se llega a un conocimiento imperfecto de las cosas y estas no serían factibles una selección y percepción adecuada. Existen dos formas de atención: una espontánea que es natural y primitiva, esta se puede realizar sin esfuerzo y está marcada por el hábito o la necesidad. La otra es una atención voluntaria, producto de la educación, que se asocia con todas las tareas que tienen en carácter forzado o deliberado en la percepción.

#### -La selección:

Permite la diferenciación de la parte que más interesa del campo visual, es decir, que es el hecho de que el sujeto percibe aquellos mensajes a que está expuesto según sus actitudes, intereses y necesidades.

#### -La percepción:

Esto es gracias a la cual la imagen correcta es reconocida por la mente. La facultad de “ver” depende de la percepción. Ver es percibir claramente las cosas. Por otra parte, es captar la atención y conseguir esa atención del público a través de un anuncio o mensaje gráfico.

-La memoria: influye en la percepción al registrar y reproducir las imágenes vistas o las experiencias pasadas en la mente.

#### -La imaginación:

Representa imágenes de cosas reales o ficticias. Esta puede percibirse a través de la fotografía, la ilustración, el grafismo o la combinación de estas, cumpliendo la función de llamar la atención, informar, motivar, etc. Debido a esto hace que las personas usen su imaginación debido a las composiciones.

#### -La exploración

Activa, selección, captación, de lo esencial, simplificación, abstracción, análisis, síntesis, etc., abarca en lo que se llama pensamiento, no es un privilegio de los procesos mentales que supuestamente están más allá de la percepción, sino que forman parte de la misma percepción. Esto significa que la percepción visual no puede realizarse sin ser paralela a un proceso inteligente, porque desde el momento en el que el ojo se posa sobre una imagen empieza por ejemplo, a seleccionar la parte que más le atrae; es decir, existe una síntesis del todo visual, en la que el ojo elige lo que más le llama la atención.

## I TIPOS DE ANIMACIÓN

Lo que los seres humanos vemos delante de nosotros no es una imagen lisa, que tiene sólo largo y ancho, sino una expansión con profundidad física. Existen muchos objetos más lejanos que se hacen tangibles si se trata de llegar hasta ellos. Byrne, (2012) menciona que cada movimiento del objeto muestra una figura diferente, porque ha cambiado la relación entre el objeto y los ojos. Si se camina directamente adelante hacia una escena, no sólo los objetos que están a la distancia se vuelven gradualmente más grandes, sino que sus figuras cambian, porque se ven más de ciertas superficies y menos de otra.

### - El diseño Bi-dimensional:

Este diseño concierne a la creación de un mundo bi-dimensional mediante esfuerzos conscientes de organización de los diversos elementos. López y Marvick, (2012) explican que una marca casual como un garabato en una superficie lisa, puede dar resultados caóticos ya que este puede estar lejos del diseño 2D, en donde su principal objetivo es establecer una armonía y un orden visual o generar una agradable imagen visual dotada de un propósito. Existen tres grandes grupos de elementos:

### - El diseño Tri-dimensional:

Es similar al 2D, el diseño 3D procura establecer una armonía y un orden visual, o generar un agrado visual dotada de un propósito, excepto porque su material es el mundo 3D. Es más complicado que el diseño 2D ya que debe considerarse simultáneamente varias perspectivas desde ángulos distintos y porque muchas de las complejas relaciones espaciales no suelen ser de fácil visualización. Sin embargo es menos complicado que el diseño 2D ya que trata de formas y materiales tangibles en un espacio real, así que todos los problemas relativos a la representación ilusoria de formas 3D sobre cualquier superficie pueden ser evitados.

Campbell, (2000) explica que la diferencia entre el 2D y 3D es que el diseñador 3D debe de ser capaz de visualizar mentalmente la forma completa y rotarla mentalmente en toda dirección como si la tuviera en sus propias manos, el diseñador no debe de reducir su imagen a una o dos perspectivas.

### - Forma y estructura:

Una forma 3D puede tener múltiples figuras bi-dimensionales, cuando se ve sobre una superficie lisa, esto supone que la figura es sólo un aspecto de la forma. Cuando una forma es rotada en el espacio, cada paso de la rotación revela una figura diferente, ya que aparece un nuevo aspecto entre los ojos.

La forma es así la apariencia visual total de un diseño, aunque la figura sea su principal factor de identificación, es por ello que se puede identificar la forma por el tamaño, el color y la textura. Todos los elementos visuales son mencionados colectivamente como forma. Wong, (1991) menciona que a apariencia externa de una forma puede ser muy compleja, mientras su estructura es relativamente simple.



Cosshal, (2005) aclara que los tres elementos básicos de la realización 3D son:

**-Modelado:** es el acto de modelar o tallar una “malla” conocida en 3D como mesh; son tramas compuestas por secuencias de vértices, bordes, caras y polígonos que conforman el objeto tridimensional y le dan volumen.

**-Texturizado:** en el modelado 3D solo se traban con colores sólidos, lo cuál es necesario colocar una textura para darle realismo al objeto.

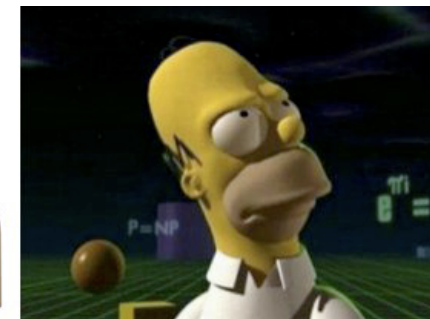
**-Renderizado:** se refiere al proceso de determinar la localización de la cámara. Se consideran todas las características de los objetos, las fuentes de luz, sombras, reflexiones, transparencia y efectos especiales.

Jacob, (2007) habla sobre las técnicas de animación pueden clasificarse en dos grupos: las animaciones hechas manualmente a partir de la manipulación de los más diversos tipos de materiales, y las que están generadas por ordenador y por lo tanto son una imagen sintética. Estas son algunas técnicas de animación: Técnica manual: se basan en el dibujo de mano alzada, animan de forma manual objetos físicos. Técnica de la animación tradicional: también se le llama “stop motion”, basada en la grabación de cuadro por cuadro. Así también existe la animaron infográfica, por excelencia es la de l imagen sintética 3D. La animación infográfica también puede ser 2D e incluso una combinación de ambas.



Fuente:<http://wasabepictures.blogspot.com/caracteristicas-de-animacion-en-3d.html>

Animación 3D. Aplicación de modelado, texturizado y renderizado.



Fuente:<http://animacion2dtradicional.com/historia-de-la-animacion-2d-tradicional.html>

Animación 2D Y 3D.



Fuente: <http://www.sccg.sk/~varhanikova/fmfi/pgkzvi/kzvi4.html>

Stop Motion.

## **| MOTION GRAPHICS**

El motion graphics es un término en inglés que traducido significa “Gráficos en Movimiento”. Se trata de una animación que puede combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el video y el audio con el fin de comunicar un mensaje, es una pieza de video corta que combina las técnicas del audiovisual con el diseño gráfico, originalmente estático, según Planet Motion Graphics (2014). El motion graphics hace referencia a la animación gráfica digital multimedia, digital por realizarse con software y de forma no lineal. Existen algunas características que representan al motion graphics, como:

- Son de dos dimensiones pero aún así, puede crear ilusión de tres dimensiones el movimiento de elementos de diseño.
- Los motion graphics no tienen que moverse, siempre y cuando el cambio se produzca de alguna manera con el tiempo.
- El formato en el diseño gráfico audiovisual está sujeto al formato rectangular apaisado.

Actualmente se utilizan algunos tipos de Motion Graphics, la cual se clasifican según la técnica:

**Kinetic/Motion Graphics:** Es una combinación entre el texto y el diseño gráfico que juegan entre sí, acompañados generalmente de música. La clave se encuentra en poder mezclar los elementos consiguiendo un diseño seductor.

**Kinetic Typography (tipografía cinética):** Se trata del texto en movimiento, que aunque este puede parecer simple, puede llegar a ser una técnica atractiva. Usualmente este va acompañado de un audio de voz, reforzando lo que se está leyendo.

**Stop Motion:** es una técnica que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

Combinado con imagen real: este crea un efecto impactante de modo que la imagen interactúa con el motion graphics.

Campbell (2000) menciona que el motion graphics es una combinación de elementos gráficos, bien sean gráficos vectoriales, bitmap, video o animación 2D y 3D. En ellos predomina por lo general, colores planos, aunque siempre hay excepciones.

El 2D tiene cosas en común y claras diferencias con el motion graphics, el 2D es algo bidimensional, como por ejemplo el ancho y el largo pero no profundo

Por otra parte, el 3D hace que cada uno de sus puntos pueda ser localizado especificando tres números dentro de un cierto rango.

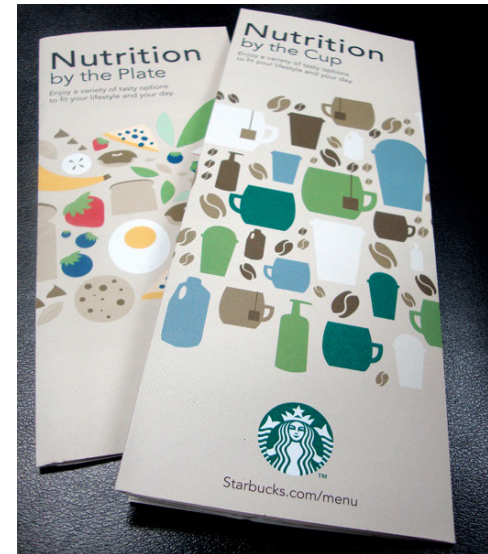
El entorno digital adquiere valor el contenido audiovisual, en donde el diseño gráfico sigue siendo el eje central. Curran, (2000) explica que las personas son exigentes y uno de los retos es poder generar contenidos creativos adecuados a este medio que vaya más allá de las propuestas de diseño estáticas. Las herramientas de motion graphics permiten crear piezas visuales donde el factor tiempo, la narrativa y el movimiento forman parte fundamental del proceso creativo.

## ¡ DISEÑO GRÁFICO APLICADO EN EL MOTION GRAPHICS

Los diseñadores gráficos son los encargados de hacer que una idea se vuelva realidad, de proyectarla realizando acciones determinadas para lograr artículos los cuales están conformados por signos y códigos para afectar el conocimiento.

El diseñador gráfico debe de conocer y comprender diferentes áreas para poder manejar distintas áreas profesiones para realizar un diseño gráfico acorde. Frascara, (2006) menciona que el diseñador, tanto en la concepción de la estrategia comunicacional como en la realización gráfica, más que un solista, es como un director de orquesta, que debe conocer las posibilidades de todos los instrumentos, sin necesariamente saber tocarlos.

Así también Frascara, (2006) menciona que el diseñador gráfico es el que organiza y determina como actúa cada uno e los componentes dentro de la pieza. La idea es producto del diseñador, por lo tanto las demás personas que participan para la concreción del mismo, se ajustan a esa idea dejando por ellos que el diseño gráfico sirva como guía de la composición.



Fuente: <http://25depie.blogspot.com/2012/03/starbucks-diseno-de-informacion.html>  
-Menú de Starbucks, físico.



Fuente: <http://www.behance.net/gallery/Story-board-for-starbucks-event-promotion>  
-Promoción evento Starbucks. Motion Graphics.

Como bien se menciona anteriormente, existen elementos indispensables a la hora de realizar una animación. Una de ellas es el movimiento, que es el que agrega este elemento que es el tiempo. El motion graphic, si se muestra en exceso se vuelve repetitivo y pierde su atractivo y se vuelve hastío.

Así también Curran, (2000) habla del espacio y tiempo, ya que si bien los diseños de motion graphics, se ven cuestiones básicas, como imagen, sonidos, tipografías, etc. Las dos características mencionadas adquieren un carácter importante y definido. El tiempo además del movimiento el otro factor que determina a esta actividad; si bien el tiempo es invariable, es decir que no se detiene en la realidad, en este caso se trabaja con secuencias de imágenes que son observables en determinados momentos y que estrenen al diseño gráfico más allá de su cualidad estática a una en movimiento. Frascara (2006) propone a la sensibilidad visual que debe tener el diseñador como la habilidad para construir comunicaciones visuales que utilizan de un modo impactante y eficaz los lenguajes visuales y culturales del público confrontado y a su vez en el proceso enriquece al esos lenguajes.

# EXPERIENCIAS

## DESDE EL DISEÑO

### I SYNDROME STUDIO

Fue lanzado arte colectiva en el año 2002, en dónde los artistas James Larese , Micah Hancock y Marte Sandoval unieron sus habilidades y potenciales como animadores, teniendo como resultado hoy en día una de las empresas reconocidas de animación, efectos visuales y edición de video.

- Entrevista realizada a los Co-Fundadores de Syndrome Studios, James Larese , Micah Hancock , Marte Sandoval.

- Por Jean-Eric Hénault. (2003)

-Fuente:<http://www.cgchannel.com/2003/01/interview-with-the-co-founders-of-syndrome-studios>.

1. ¿Podrías empezar por decirnos acerca de ti mismo y de tu equipo y el papel que desempeñan dentro de Síndrome de Down?

- El síndrome se compone de tres miembros, Marte Sandoval , Micah Hancock y James Larese . Situado en Los Ángeles , somos un colectivo de diseño multidisciplinar construido sobre la idea de colaboración y se centró en la creación de obras de arte de calidad para todas las formas de medios de comunicación.

Cada miembro del síndrome tiene su propio conjunto de habilidades especializadas , sino por la combinación de nuestras fuerzas , el potencial de lo que podemos crear es ilimitado . Por ejemplo , Marte principales puntos fuertes son el diseño 3D y composición , Micah son la tipografía , vectores, y el diseño de movimiento y de James fortalezas se concepting , ilustración y fotografía. Si bien estos son nuestros principales puntos fuertes , no estamos necesariamente siempre confinados a estas funciones, ya que cada proyecto es un proceso totalmente colaborativa y nos obliga a negociar constantemente sombreros y explorar los demás reinos. Desde el inicio de cada proyecto , hacemos un mapa cómo nuestros estilos funcionan dentro del contexto de la obra en su conjunto y luego se dispuso a combinar de la mejor manera posible. Afortunadamente , trabajamos bien juntos como un equipo y nuestros estilos individuales complementamos el uno al otro .



### 3. Ahora , nos dicen sobre el síndrome , ¿cómo y cuándo empezó todo ?

SS: El ir todo el camino de vuelta , hemos estado creando toda nuestra vida , desde su nacimiento en realidad. Con los años, cada uno de nosotros progresó aunque el arte y el graffiti tradicional , la búsqueda de nuestro verdadero hogar en el arte digital. Es como que encontramos por casualidad y nos conocemos desde hace unos seis años . Habíamos estado siguiendo por separado caminos similares en desarrollo como artistas , por lo que gravitó naturalmente hacia los demás. Grandes fans de la obra de uno al otro desde el primer día, nos motiva y empujaron unos a otros , se estimulan entre sí para llevar a sus propios conceptos , estilos y técnicas para el límite absoluto . La creación de este ambiente de sinergia y energía creativa , que era natural para nosotros para unir fuerzas . Esto provocó la creación del síndrome .

### 4. ¿De dónde viene el nombre?

Síndrome , por definición, es un conjunto de signos y síntomas que se presentan juntos y caracterizan a una enfermedad en particular . Nuestra enfermedad es que todos tenemos el deseo profundo e innegable para crear constantemente , reinventar , y esforzarnos para el siguiente nivel. Es como una adicción ; somos demonios que no pueden parar . . . que es absolutamente necesario para crear . Es la esencia del alma de lo que somos , la pasión que nos mueve , el trabajo de nuestra vida.

### 5. Danos ejemplos de proyectos de alto perfil que has trabajado ?

Tratamos a cada proyecto , sin importar la escala, como un proyecto de alto perfil . Estamos firmemente detrás de nuestro trabajo y tomar una gran cantidad de orgullo en cada pieza que producimos . Algunos proyectos destacados incluyen una pieza gráfica de movimiento que será presentado en una pantalla de video al aire libre masiva que cubre un kilómetro de Fremont Street, en el centro de Las Vegas. También hemos creado una pieza de vídeo , reunimos a un DVD, y produjimos la campaña impresa para la Madmixer ( [www.madmixer.net](http://www.madmixer.net) ) exposición de diseño / del partido en febrero. Este evento comenzó en Los Ángeles, viajó a San Francisco y va a continuar en Sydney, Australia , y Barcelona, España . Además , actualmente estamos trabajando duro para crear todo el embalaje de transmisión para tres espectáculos diferentes que saldrán al aire en MTV y VH1 este verano. Por desgracia , muchos de nuestros proyectos están en condiciones de no divulgación, así que realmente no están en libertad de discutir algunos de ellos aquí .

### 6. ¿Qué te atrae más al mundo de las artes visuales ?

En pocas palabras , la creación ; formación de algo de la nada . Es muy emocionante para nosotros conseguir juntos, formular y explorar un concepto y luego simplemente mermelada y hacer que suceda ; convertir una idea en una realidad visual es una experiencia emocionante . Además , las posibilidades son alucinante , ya que no hay reglas o límites a las artes visuales. Se puede tomar la medida de lo que deseas .

## 7. Usted parece ser capaz de jugar con muchos medios diferentes y combinarlas para crear algo único . ¿Qué son?

Tratamos de traer lo mejor de todo en nuestro trabajo : 3D altamente detallado , ilustraciones vectoriales intrincada , ilustración , tipografía original y las fuentes, nuestra propia fotografía , motion graphics y diseño de sonido . Nosotros nos encargamos de todo y tratamos de sobresalir en la creación de cada uno de estos elementos por separado y luego integrar a la perfección juntos para crear nuestro arte. Nuestro lienzo es básicamente todo lo que tiene una superficie que las ilustraciones se puede aplicar a , ya sea video, impresos, la ropa, la instalación, lo que sea.

## 8.Su obra trasciende , respira “High -Tech “ , ¿dónde encuentras la inspiración para su trabajo?

Suena cliché, pero todo lo que nos rodea nos inspira y nos influye . Hay tantas posibilidades visuales por ahí a veces es abrumador. Todo, desde una etiqueta rasgada hasta gráficos en una camioneta oxidado con el horizonte de la ciudad a la señalización se pasa la conducción diaria . Tratamos de tomar ideas básicas, por lo general derivados de simplemente mirando algo , un objeto , por ejemplo , y ampliar y visualmente construir sobre ellos. Crear una historia detrás de ellos , la construcción de piezas que salen de ellos, o rompiéndolas en formas gráficas ; las ideas están en todas partes , si se mira con suficiente atención . En cuanto a influencias , hay demasiadas personas para tratar de reducir en una única lista sin salir de algunos nombres importantes fuera . Pero , en términos generales , hemos sido sin duda influenciado por la música , el cine , el graffiti , el anime , la tecnología , los cómics , y todo el legado de arte tradicional.

## 9.¿Cuáles son las herramientas que utiliza para poner todo esto junto ?

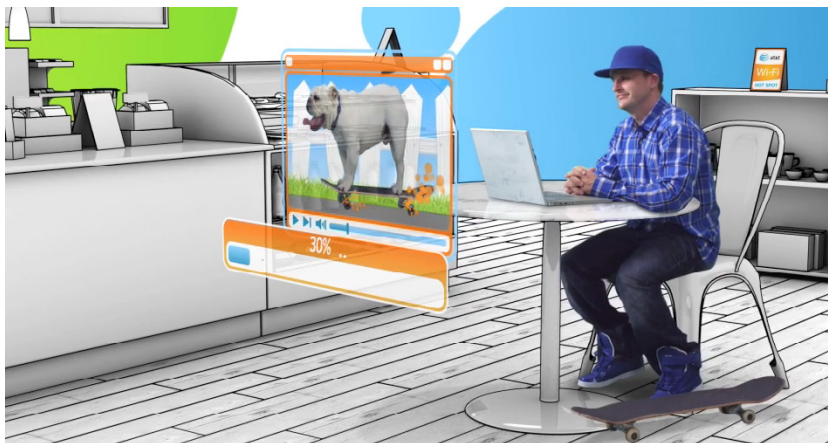
Lo hacemos todo en SimpleText . . . ja, ja , es broma . Básicamente , cuando se trata de nuestras obras de arte de nuestra filosofía es la de crear por todos los medios necesarios. Tratamos de mantener un enfoque práctico y de no quedar atrapados en nuestras herramientas , con lo que limitarnos a lo que estas herramientas son capaces de hacer. En un proyecto único que podemos alternar entre el software de gama alta como Maya y After Effects a más equipos de baja tecnología , como la pintura de aerosol , bolígrafos y plantillas. Dicho esto, casi todo nuestro trabajo no terminan en un formato digital; trabajar digitalmente juega mucho en nuestro proceso de pensamiento creativo y nos permite una gran flexibilidad y control que de otro modo sería inalcanzable. Los programas específicos que utilizamos son Maya , After Effects , Final Cut Pro , Freehand , Illustrator , Photoshop . . . y SimpleText

## 10. ¿Cuál es su mayor logro hasta el momento?

El mayor logro para apenas es la formación de estudio síndrome . Ha sido una experiencia emocionante y gratificante para conectar y colaborar con personas de ideas afines , motivados y con talento que también son grandes amigos. Ha sido muy divertido hasta ahora y no podemos esperar a ver lo que el futuro tiene reservado para nosotros.

11. Durante nuestra conversación telefónica , mencionaste que eras el anfitrión de un evento artístico en Los Ángeles este otoño. ¿Qué es todo esto ?

Una vez al año , tuvimos que crear una exposición de arte llamada No se ha realizado. El primer evento , en septiembre pasado , fue un gran éxito , con una participación de más de 700 personas y una respuesta muy positiva . Comenzó como idea de crear un foro para que podamos mostrar nuestro trabajo digital en el contexto de las bellas artes . Siempre cortar lejos en el estudio, que sólo quería ser capaz de presentar físicamente nuestro trabajo a un público fuera y ver qué tipo de reacción se puso a la gente. Además , hemos querido reunir a una amplia gama de otros artistas cuyo trabajo admiramos y nos hemos inspirado en nuestro propio desarrollo creativo . Nuestra esperanza es encender continuas colaboraciones creativas entre artistas de diferentes campos , desde el diseño a la arquitectura con el arte del graffiti. Mediante la unión de artistas con una amplia gama de talentos , sentimos que muchas nuevas dimensiones de posibilidades visuales se abrirán para la exploración



Comercial AT&T  
Fuente: <http://www.syndromestudio.com/p-17/at-t/>



Videoclip “Summertime” para Disney XD.  
Fuente: <http://www.syndromestudio.com/p-12/disney-xd-summertime/>



Comercial Sprite.  
Fuente: <http://www.syndromestudio.com/p-40/fuse/>

## I ENTREVISTA A CHRISTOPHER LEE.

- Christopher Lee es diseñador, ilustrador y animador, en dónde añade a su trabajo algo fresco y sus innovaciones el arte nunca cesan. Trabajó como Director de Arte en la empresa de Motion Graphics Buck

- Entrevista por Evan Schaible (2009)

- Fuente: <http://cgi.tutsplus.com/articles/interview-withbrbuck-art-directorbrchristopher-lee--ae-1538>

1. Chris, de mirar alrededor de su sitio web, es evidente que su estilo es único y limpio, ¿qué es lo que inspiró su estilo específico de diseño de movimiento?

El estilo que empleo en mi trabajo de movimiento fue el efecto de una transición natural de mi estilo de ilustración. Antes de Buck, no tenía ninguna experiencia en el campo de gráficos de movimiento. Entré en el estudio con la confianza de que podía añadir diversidad a su equipo de diseñadores. Yo estoy enamorado de todas las formas de diseño de personajes y cuando los trabajos que requieren caracteres vienen junto Definitivamente estoy en mi elemento. Yo también soy un fan de formas simples, estilo retro y los efectos de la vendimia. El trabajo rara viene a lo largo de vez en cuando cuando puedo usar todas esas cosas en conjunto con otros, pero cuando los parámetros son limitados, trato de encontrar alguna manera durante mi etapa de resolución de problemas para incorporar al menos uno de esos principios.

2. ¿Cómo se puede recopilar su inspiración durante esos tiempos de secado inevitables? Algunos chicos caminando en el parque, otros observan un buen comercial, así que lo que hace Chris Lee, cuando las cosas se agotan?

El hecho de que tengo los medios para crear lo que sea mi imaginación evoca abre un mundo de posibilidades. Estoy inspirado por ese potencial de nunca acabar. Cuando trabajo para los clientes, ya sea en Buck o en mi propio trabajo ilustración freelance, es agradable para relajarse y disfrutar de mí mismo en las ideas que he estado poniendo en un segundo plano. Y créanme, esa lista se alarga cada día.

3. Según su experiencia, ¿cuáles son los mayores activos para alguien que posee quien está buscando trabajo en el personal con un estudio?

La competencia técnica a un lado, que realmente tiene que ser capaz de fundirse con su nuevo equipo. Si usted es un profesional independiente tiro caliente con un ego tan grande, es posible que obtenga un hombro frío. Como un “director de arte” Creo que cualquier pretensión es opcional. Yo prefiero ser un líder y amigo de mis compañeros de trabajo; ofreciendo sabiduría cuando se necesitan y un aumento de moral en esos trabajos duros y los inevitables períodos lentos. Nunca hay una escasez de chistes en Buck!



4. Me di cuenta de que en su trabajo para los Juegos Olímpicos de Vancouver que hizo extensiva la animación 2D. Este tipo de trabajo puede ser tedioso, y muchas veces muy lento. ¿Cuál es el flujo de trabajo para un proyecto como este? Obviamente no es de adelante hacia atrás, pero ¿cuáles son los puntos clave que se asegure y emplean a la hora de acometer un proyecto de esta magnitud?

El punto clave principal es tener un plan, ja, ja. Tuvimos un poco más de un mes de hacer cinco minutos de animación con un equipo de cerca de 6 personas (incluido yo mismo). Fue un proceso agotador. 7 semanas, los 7 días de la semana. Para que sea más manejable, se decidió no asuste y siga todos los pasos normales para todas las piezas de animación: horario, storyboards, escenas asignación, etc Dado que esta pieza giraba en torno a un estilo muy particular, un estilo que en realidad teníamos que emular de el creador original de los personajes (meomi), que realmente se necesita para confiar en mis ilustradores independientes para adaptarse. Al igual que el Parque del Sur, todos estos personajes fueron animados en Maya para sorpresa de todos. Mis animadores eran absolutamente increíble y requieren muy poca orientación. Se metieron en la cabeza de los personajes y les dieron personalidades que no existían antes de este proyecto. Una vez que tuvimos un ritmo que va todo el mundo terminó siendo completamente autosuficiente que redujo el estrés y aumentar la productividad. Con todo, si tuviera que elegir un único punto clave que hizo este flujo de trabajo un éxito sería el elemento de confianza. Yo seleccionados manualmente los ilustradores y animadores que quería en este proyecto y yo sabía que iban a ser capaz de entrar y hacer lo que mejor saben hacer.

5. Está bien, en los tiempos que estamos viviendo ahora, en 3D se ha convertido en un arte casi insustituible e inevitable. Como artista 2D, ¿cómo es trabajar al lado, y la integración de su trabajo muy de cerca con la de artistas de 3D?

Afortunadamente Buck atrae trabajo muy orientado 2D. Cuando un proyecto intensivo de 3D viene alrededor, tenemos una fuerza 3D realmente talentoso y versátil que puede manejar eso por su cuenta una vez que se han suministrado marcos de estilo y dirección de arte. Sin embargo, donde estoy más involucrado en términos de la relación 2D/3D es cuando necesito algo prestado / modelado para un marco del estilo. Yo no tenía conocimiento en 3D antes de Buck y ahora sé lo que especular, oclusión, mapas normales, Z-profundidad y UVs son, ja, ja.

6. Usted se encuentra el director de arte de Buck TV. Si alguno de nuestros lectores están tratando de entrar en un estudio de esa manera, ¿qué deben estar seguros de demostrar en sus carretes o ilustraciones?

Individualidad. Vemos un montón de trabajo de los estudiantes (tanto movimiento y sin movimiento relacionado) que se centran en un terreno en las tendencias. Tendencias no son una mala cosa, pero cuando carrete de una persona tiene el mismo ambiente como otro, y otro, es difícil diferenciar esa voz visual individual. Sin embargo, entiendo que a menudo los artistas vienen a Buck con una habilidad específica (es decir, animador, generalista 3D, compositor, etc.) Para las personas con esos fondos, contamos con personal con más experiencia en esos campos que saben exactamente lo que están buscando. Para mí, esos carretes acaba de obtener “ooooo” y “aahhs” de mí, ja, ja.



7. Mucha gente piensa que la industria creativa es todo brillo y el glamour, pero hay una tensión considerable, con plazos de entrega ajustados y todo tipo de problemas técnicos y creativos que diariamente necesitan resolver. ¿Cómo relajarse después de un día de tratar de cumplir con una fecha límite?

La cosa es que siempre hay otro plazo que cumplir. Pero cuando yo no estoy obligado a trabajar después del trabajo, se trata de pasar tiempo con la novia. Ella hace los mejores postres. También veo a un montón de HGTV. Soy un adicto a Amazon.com / eBay y siempre trato de encontrar algo nuevo que añadir a mi lista de favoritos / reloj. A veces me arranco MAME y jugar uno de mis de arcade beat-em-ups favoritos como Final Fight o X-Men.

8. Hay muchos artistas jóvenes que están leyendo esta entrevista, si usted fuera capaz de darles el consejo más importante que usted sepa con respecto a la industria de la creación, ¿cuál sería?

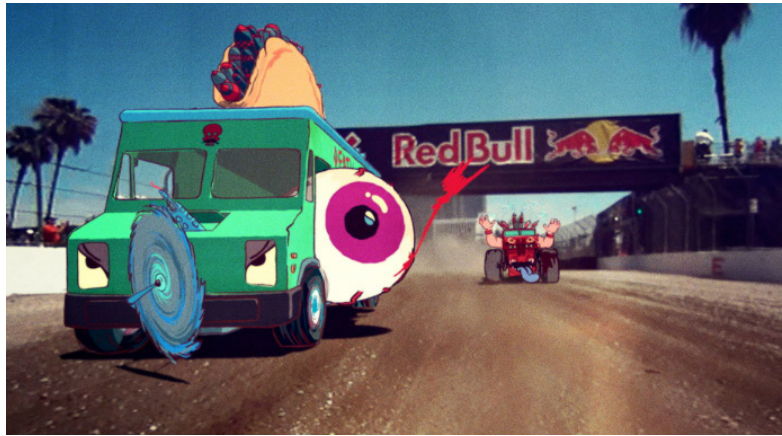
Realmente tienes que amar lo que haces todos los días. Si estás cansado o se aburren o se impacienta con el movimiento de su camino hasta la escalera creativa que esta industria no es para usted. Empecé desde abajo trabajando en un estudio de diseño pequeño en Sacramento creación de folletos, etiquetas colgantes, boletines y logos para nuestros clientes sin fines de lucro por más de cinco años. Esos cinco años me llevaron de un viejo chico naÓve 18 yr en su primer semestre en la universidad de comunidad de tomar "A partir de Illustrator" en el año 2000 a un estudiante de 23 años de edad, sazónada en la industria de impresión. El punto que estoy tratando de hacer es poner en su tiempo, tanto dentro y fuera del aula. No importa a qué escuela decide asistir, se trata de poner en el tiempo.

La tarea es la tarea si se trata de una tarea de la tipografía o ecuaciones químicas. Lo que importa es la cantidad que desea para empujarse fuera del aula. Lo mal que lo quieres y estás dispuesto a sacrificar mucho, mucho tiempo para alcanzar esa meta? Usted debe disfrutar del viaje, ya que el proceso de crecimiento suele ser más gratificante que alcanzar su punto máximo.

9. Una última pregunta, bueno, en realidad dos preguntas en oneo Quién fue la mayor inspiración para usted como un emergente artista que viene, y ¿Qué estudiaste en ellos que era tan inspirador?

En 2004 en el comienzo mismo de la explosión diseñador de juguetes de vinilo en ciernes, un ilustrador especial llamado Pete Fowler, del Reino Unido llamó la atención. Tenía una serie de personajes llamados Monsterisms que era divertida y rica con su propia mitología e incluso la zoología. Cuando vi su trabajo me dije: "sabes, quiero crear un elenco de personajes por el estilo." Nacido eran los habitantes de las ciudades, que utilicé como mi entrada en el mundo del arte y más allá.

También me parece inspirarse en los períodos de tiempo ... momentos de la historia que tenían estilos ilustración / diseño específicos. Me inspiro en el estilo de animación de los años 50 y 60, las formas simples y los patrones que se comunican muy bien. Me encanta la serigrafía y el trabajo de copiar. Me gusta hacer un montón de mis cosas tiene una cualidad "impresión antiguo" sentir a ellos, sobre todo en mi trabajo personal.

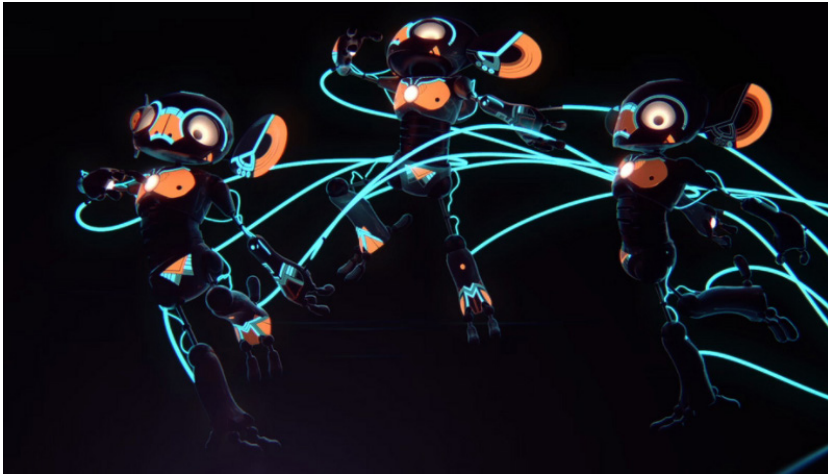


ESPN X GAMES 2012. Animación 2D aplicado en un video.  
Fuente: <http://www.buck.tv/work/x-games-2012/>



Ginger Grouse, A taste adventure. Animación 2D  
Fuente: <http://www.buck.tv/work/a-taste-adventure/>





Telstral Nocturnal. Mezcla entre 2D y 3D  
Fuente: <http://www.buck.tv/work/nocturnal/>

# DESCRIPCION

## DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos en las guías de entrevistas aplicadas a los sujetos de estudio involucrados en el Motion Graphics en Guatemala.

### I ENTREVISTA REALIZADA A ANTONIO CAMPOLLO.

Animador y Diseñador

Esta entrevista se llevó a cabo de forma personal el día 12/4/2014

ANEXO 1

#### 1. ¿Qué es para usted el motion graphics y cómo lo ve en el mercado Guatemalteco?

El motion graphics, para mi es como movimiento, puede ser que para los diseñadores lo vean nuevo o algo difícil, pero en realidad esta en todas partes, es omnipresente, esta en todas partes, en créditos de películas y en la tele. Hay demasiado campo para motion graphics; las agencias están buscando productoras o post productoras para poder hacer anuncios o siempre tratan de buscar a una persona que les trabaje a ellos, porque es demasiado exigente el mercado y hay muy pocos lo que hacen motion graphics.

#### 2. ¿Cómo se inspira para trabajar y cuales son sus principales fuentes de inspiración?

Eso es muy importante, porque por ese motivo estoy viviendo en la Antigua, porque el proceso de trabajo en motion graphics es que primero el cliente te va a dar un script y ese script hay que visualizarlo y hacer un storyboard, pero ese storyboard no lo hago en mi casa, salgo al parque a dibujar en un cuaderno, porque es más, hay personas, miras desde otra perspectiva las cosas y todo alrededor de acá es muy bonito, y ya después de ese storyboar regreso a mi casa y algo que me inspira mucho para no parar es la música electrónica.

#### 3. ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias como animador y cómo se dio a conocer en Guatemala ?

Eso fue bien chistoso, porque cuando empecé yo baje la Master Coleccion CS4 porque quería usar Photoshop, me recuerdo, y empecé a ver y a trastear todos los programas que tenía y de la nada le di After Effects y yo ¿Qué es eso?, lo busque en Youtube y cabal dije, “nombre, no puede ser, esto es como Photoshop pero lo puedes mover, ¡que increíble!”, y empecé a ver tutoriales y tutoriales y miraba tutoriales como todos los días y todos los días, y empecé a hacer una como empresa que se llamaba “Cream Motion” , y así empecé a subir mis vídeos a Vimeo hasta que eventualmente una post productora lo vio y me llamaron, así empecé.



#### 4. ¿Cuánto tiempo le brinda el cliente para realizar una infografía y cuanto tiempo le toma realizarla ?

Depende bastante, porque cuando el cliente a veces no sabe nada, ni lo que quiere y es más difícil cuando el cliente es directo, porque cuando el cliente estas hablando directamente con el, no sabe ni por donde empezar por el script, y no sabe y no tiene nada de diseño, y hay veces que su empresa no tiene ni siquiera una línea gráfica, entonces normalmente como es el proceso es que yo trabajo mucho con post productoras y con agencias, entonces ello normalmente ya te pasan el storyboard hecho, algunos, pero no te pasan las ilustraciones, entonces toca ilustrar y animar, pero más o menos son como dos semanas, porque el storyboard yo empiezo a ilustrar y después ellos te tienen que pasar el audio porque no puedes empezar a animar sin el audio, porque estas animando sobre el audio, y si empiezas a animar sin el audio y después retimrear todo se te va a ser un relajo, entonces más o menos como dos semanas, porque todavía piden cambios y lo quieren para ya y siempre es así, pero hay veces que es menos como 4 días.

#### 5. ¿Ha habido alguna animación que le haya sido particularmente difícil de desarrollar? (si ha habido alguna, mencione por qué)

Sí, la de la cervecería porque todo está en isométrico, todo, entonces el estar haciendo todas las partes, si llevó tiempo, era eso de que se tomaron las fotos de todas las máquinas las empezabas a dibujar en Illustrator, pero habían algunas que si se tuvieron que recalcar, de poner la foto en una layer y en otra layer encima dibujar, porque si tenía cosas muy exactas, además esa animación dura como 5 minutos, era todo un reto porque una animación no puede ser tan larga, porque la gente se aburre, y era eso de ver cómo mantenías a las personas entretenidas, y todo esto se logra en poner todo en movimiento, no dejar mucho tiempo un stop.

#### 6. ¿Qué es lo que busca transmitir en todos sus trabajos multimedia?

Pues más que todo en buscar transmitir, es como depende de lo que el cliente quiera, claro, en todos mis trabajos busco esa calidad, me gusta ver que tanto como el cliente y las personas que lo ven, puedan ver esa calidad, que implica que se entienda, que el mensaje a transmitir quede claro, porque se puede tener una calidad pero si no se entiende tu mensaje de que sirve, es algo que mantengo muy de la mano.

#### 7. ¿Cuál es el aporte que le brinda al diseño gráfico con su trabajo por medio de las infografías animadas?

Más que aporte pienso que el motion graphics es diseño gráfico, porque ahí aplicas todo lo de diseño, como la composición, texturas, ejes, ilustración; en el motion graphics abarcas casi todos los elementos de diseño, la mayoría esta ahí, uno piensa que sólo porque se mueve es motion graphics, pero no se ponen a pensar en el proceso, en que jerarquías se uso, cómo se implemento el color y cosas así.

#### 8. ¿Qué papel desempeña la comunicación visual dentro del Motion Graphics?

Motion graphics creo que fue creado para transmitir los mensajes de una manera menos aburrida. Como por ejemplo hay anuncios de pizza en donde te ofrecen de todo, lo que son sus ofertas, son animaciones que se hacen en media hora, que en realidad si sirven pero en realidad que le va a servir a un consumidor ver eso, entonces es depende de cómo estés transmitiendo el estilo de animación.



Normalmente en ese tipo de anuncios ya te dan todo diseñado hasta en layer separado y todo, entonces ahí si depende de cómo lo vas a animar para que sea más atractivo, para transmitir más lo que se quiera comunicar visualmente. Por ejemplo si una hamburguesa sale así, y uno la divide en layers y le pones queso así con partículas para que se vea chilero, le agregas más cosas de lo que te están pidiendo siempre, porque es la manera correcta de que el consumidor va a entender que el producto si se esta vendiendo bien. Hay que ser detallista con cada elemento para que hable por si solo. El motion graphics como comunicación visual esta en todas partes, todo depende de como tu lo comuniques por medio de las animaciones.

### 9. ¿Cuál es la importancia de los signos visuales en una infografía?

Los signos visuales están en todos lados, desde la introducción de un programa de tv, o anuncios para jóvenes que pueden ser solo loqueras, pero están comunicando algo, hasta una caricatura, películas, cortometrajes, todo todo son signos.

### 10. ¿Cómo aplica la comunicación y el mensaje visual dentro de una infografía?

Para poder trasladarle a las personas un buen mensaje no solo es necesario “hacerlo estético”, aunque eso es esencial para atraer su atención, si no que también uno tiene que saber cómo va a colocar cada elemento, que tipo de movimiento va a tener, como se va a relacionar uno con el otro.. saber como hacer una composición para poder trasladar un mensaje claro, y que la gente lo pueda captar, porque de que sirve hacerlo súper bien si la gente a final de cuenta no va a entender lo que quisiste transmitir. Otra cosa importante es poder organizar muy bien la información, como “quebrarla” y colocarla en su debido tiempo y espacio.

### 11. ¿Cómo aplica la semiótica dentro de sus animaciones, y qué tipo de signos maneja?

Como te decía, los signos están en todos lados y son considerados como instrumento de la comunicación en la sociedad. Pienso que una de las claves cuando hago una animación es la semiótica y utilizo todo tipo de signos y es más fácil por que el cliente te va a pedir animaciones y uno le pide referencias y te va a dar uno de tus propios vídeos. Ya no es como al principio que me decían “mira, haceme un video como este”, si no que me pasan un video mío, entonces ya veo los símbolos nuevos que tengo que realizar o si modificar algunos que ya había hecho en otra animación. Ya es más fácil porque ya tenes un tipo de ilustración predeterminada, no necesariamente significa que va a quedar igual verdad, pero por lo menos el proceso ya es más rápido.

### 12. ¿Cómo y a través de qué genera los signos utilizados en sus mensajes visuales?

Trato de no caer en lo común; me refiero a que si todos usan un signo de color azul y plano, yo le integro variaciones de azul, con volumen y textura. No me gusta que se vea simple, en todos los elementos me gusta integrarle más de algo para que se vea diferente, por medio de jugar con el color, textura y volumen presento de manera original los signos comunes.

### 13. ¿Qué elementos de diseño considera indispensables en las animaciones?

Esos elementos no tienen un nombre específico, pero siempre que tu miras un video de motion graphics de infografías, cuando sale un textito y le salen estrellitas y pops y circulitos y todo eso, esos elementos son como soporte gráfico que te ayudan a complementar lo que quieres transmitir porque si es muy largo solo es aburrido, siempre tiene que estar pasando algo, nunca se puede quedar tu video en pausa, ya sea que tu texto se este escalando o una letra todavía sigue rotando al final y estos elementos no les podría poner un nombre, sólo seria elementos de soporte gráfico, pero yo les digo “pops”. Es como un movimiento, un elemento básico en el motion graphics, que nunca se quede la composición estática = aburrida.

#### 14. ¿Cuáles son las características básicas en las que se basa para elaborar una infografía?

Algo que es bien clásico a la hora de elaborar una infografía es que normalmente el diseño de una infografía siempre va a ser Flat, obviamente si se puede tener sus greetings y todo eso implica que te vas a tardar más, ya sea porque tenes que hacerle los degrados adentro de After o algo así, pero características más básicas, siempre yo trato de que sea Flat, pero encima de todo con una textura siempre o dos para darle más realismo; y otra característica básica es la musicalización, como el Ukulele en los vídeos de infografías.

#### 15. ¿Cuál es el análisis que realiza antes de iniciar con la elaboración de una infografía animada?

El análisis siempre es sobreleer excesivamente el script antes de empezar a ilustrar, es tratar de conocer a la empresa, tratar de entender que es lo que el cliente quiere, porque el cliente tiene una idea de lo que va a ser su empresa, pero a uno le toca, por ejemplo a la hora del script, no es que va a ser literal tal y como el cliente lo puso, si no que me toca cambiar, hay veces que hay un párrafo demasiado abstracto que no se puede ilustrar porque están hablando de algo demasiado centrado en algún tema que no se puede ilustrar entonces siempre toca reescribir el script, leerlo, después de leerlo se empieza con el storyboard, se manda a aprobación el storyboard, te dicen “si esta aprobado, sólo cambiemos esto o lo otro”, luego se empieza a ilustrar, se manda a aprobar la ilustración, porque no vaya a ser que empeces a ilustrar y empeces a animar y al cliente no le gusto algo, entonces otra vez a repetir. Entonces se manda a aprobar las ilustraciones ya que están aprobadas, se pide el audio, sino es que ya te lo pasaron antes, animas sobre el audio.

Yo siempre mando un preview de unos 30seg. para que vean el estilo de animación que estoy haciendo, porque también no vaya a ser que algo no les parezca, pero normalmente el cliente no te puede decir “mira este keyframe bajale un poco a las curvas”, pero normalmente siempre están de acuerdo con el estilo de animación.

#### 16. ¿Cuál es el proceso que realiza para desarrollar una infografía y que técnica utiliza para darle fluidez a la animación?

Eso es súper importantísimo, hay que tener en claro los principios de animación. Yo se los he dado a mis alumnos, que algo que es súper importante para darle la fluidez a la animación. Al tener tus keyframes, no es solo darle F9 para darle easy easy, te tenes que meter a las curvas del keyframe y jalarle un montón para que empiece bien rápido y termine súper lento así súper smooth, porque sino se va a ver bien robótica tu animación bien cuadrada, siempre es bonito darle como que el time in, la anticipación de que algo esta pasando; si vas a animar una pelota, la pelota cae pero cae estirada para abajo por la velocidad que trae cuando cae, se estira y se apache y rebota otra vez, anticipación, squash and stretch, también es súper importante en animación y las curvas, las curvas son súper importantísimo, y el proceso es medio aburrido, al principio porque uno dice “las curvas y que no entiendo bien eso, para donde le jalo”, pero ya después uno lo hace casi que inconscientemente, keyframe y curvas, keyframe y curvas, siempre siempre, súper importante.

Hay procesos más difíciles, como por ejemplo en la cervecería nos dijeron, “queremos esto exactamente”, hay veces que solo te dicen, “mire, no se, no tenemos ni línea gráfica”, entonces le toca a uno graficar el cómo se verían esos elementos, ahí si depende de uno tratar de solucionar de manera más lógica.

17. En el procedimiento de elaboración, ¿cómo mantiene esa sincronización de las transiciones de las imágenes con la narración?

La locución, normalmente te la van a pasar sin musicalización, porque la musicalización está hasta de último, eso si es súper importante porque hay veces o siempre tenes que animar sobre la locución, el locutor esta hablando y lo que diga exactamente eso tenes que hacer, porque tenes tu layer de After, entonces si apachas “L, L” dos veces te salen las ondas de sonido cabal ahí, entonces yo lo que hago normalmente es que le pongo Play solo al audio y mientras va hablando, (porque siempre tiene pausas el locutor) entonces si vas apachando asterisco cada vez que el habla, se va poniendo un “check point” en el audio, entonces cada “check point” le das doble click y escribís lo que dijo el locutor; entonces ya tenes escrito lo que esta diciendo y lo estas escuchando también y ya tenes donde poner la línea del timeline y poner el texto, entonces pones primero todos los textos y las ilustraciones sin animar, sólo para hacer el time in y ya después intentas animar y eso te ahorra un montón de tiempo en el proceso de animación, y hay veces que el locutor le da la intención que uno quiere para la animación y aparte después de el locutor no sólo te pasan el audio, te pasan el audio masterizado ya quitaron todos los respiros largos que el locutor hace, pero a veces se le van unos y hay que quitarlos y hay veces que se queda trabado y habla y se tarde como un segundo después vuelve a hablar, entonces ese tiempo hay que cortarlo, porque igual no es por buena onda con el cliente, si no que es buena onda para mi, porque si no que voy a poner yo en ese tiempo que se queda callado, es mejor, tener siempre algo que poner.

Entonces, antes que nada hay que editar el audio para que este en sus optimas condiciones para realizar el motion graphics.

18. ¿Cómo mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación?

Es como la respuesta anterior, después de tener timeado la infografía, tenes las ilustraciones ya puestas sin animar, solo van saliendo pop up por cortes todas las animaciones, textos y todo eso y después es importante crear transiciones, porque hay veces que no podes pasar por corte a otra, porque no se va a entender mucho, entonces yo siempre normalmente hago unas tres o cuatro transiciones chileras para ponerlas ya encima de la edición que ya tengo formada por cortes y ya después empiezo a animar todo, personajes y cosas así, pero las transiciones sirven para esos momentos en donde en la locución esta hablando de algo que no se puede graficar, entonces así es como se mantiene la sincronía de eso; primero timeas con el audio, después las transiciones y después se regresa otra vez a la animación de lo que ya yenes timeado y eso es lo que te va ha acelerar un montón el proceso .

19. ¿Qué elemento es el más relevante en una animación?

Siempre que yo hago una animación, primero estos trabajos son de que urgen, para ya, entonces siempre busco en una animación donde puedo agregar la parte más chilera, donde me voy a esforzar más, normalmente es al inicio, en el logo de ellos, porque eso es lo que al cliente le encanta, ver su logo vivo y que esta pasando un montón de cosas, entonces lo que trato de hacer yo, últimamente es que empiezo con una introducción de la empresa, con el logo de la empresa y a ese logotipo lo animo con 3D o a veces con un poco de animación tradicional en donde el cliente se sorprenda, entonces si le gusto eso, le va a gustar todo el resto del video, ahí te ganas al cliente. Pero si en lo general el logotipo del cliente, dependiendo del proyecto, pero generalmente es el logotipo.

20. ¿Qué programas utiliza para la elaboración de una infografía? ¿por qué? ¿qué hace que prefiera este programa?

Mira, para hacer animación tradicional que es una de las cosas que más me gusta uso Flash, ya más programas como Toon Boom, pero Flash, a mi nunca me gusto Flash, nunca nunca, “que si, que programa de presentaciones interactivas y botones, que código y programación”, yo odie Flash, pero después con Flash, cabal todo eso de onion-skinning y dibujar frame by frame y ya después solo exporto una secuencia de png para After, eso es lo que me gusta de Flash; Photoshop lo uso cuando hay que pintar, por ejemplo ahorita me salió un trabajo de Jabón Ambar, hecho como que si esta de acuarela, entonces ahí si uso Photoshop, por los brushes con la tablet y todo eso; Illustrator lo uso para los vectores porque en infografía casi va a ser todo vector y Illustrator es en pro a After, porque After detecta que son vectores, entonces puedes humear lo que querrás y nunca se va a pixelear pero tienes que agachar una estrellita que tiene en el layer.

Entonces sería Illustrator, After Effects, Photoshop, Flafh, para audio uso Softonic Studio, para editar audio, porque es el único que se usa, para 3D uso Cinema, Cinema 4D porque es bien fácil porque 3D Max o otro programa de AutoDesk solo te vas a complicar la vida en donde solo quedas hacer primitivos básicos en 3D, no vas a hacer mucho; pero ahora con este nuevo plug in de After que se llama “Element 3D” ya solo exportas en uvj. desde Cinema a Element y ahí lo puedes texturizar, iluminar y todo lo que le puedes hacer en 3D reaccionado con las cámaras de After, se pueden usar más, pero para una inografía si solo esos.

21. ¿Por qué hace la mezcla de la animación 2D Y 3D??

Porque se ve más difícil, se ve más chilero, porque de la nada estas viendo el mapa de Guatemala y de la nada sale en 3D con profundidad, entonces el cliente se asombra, y dice, “estaba viendo 2D o 3D”. Cabal en la infografía de la cervecería se hizo en isométrico y 3D y hay un montón de 2D pero no se sabe ni en dónde porque es isométrico, entonces por ejemplo, en un cuartito de una máquina era todo 2D pero en los ventiladores así que le pusimos en las orillas, eran 3D lo que está rotando en el ventilador, entonces ni el cliente o cualquiera que lo esté viendo ni se va a dar cuenta, va a pensar que todo es 3D, va a pensar que fue más chance de lo que en realidad fue. Yo creo que lo que me gusta de la integración 2D y 3D es que es un reto también porque tienes que ver dónde, que que parte en específico lo tienes que poner y en dónde se va a ver más chilero. Me ha tocado hacer integración de animación tradicional y 3D que se ve increíble. Esta mezcla que hago siempre le da un tipo de valor a las infografías, dándole un aspecto más profesional, más detallado.

22. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores a través de una animación, haciendo que este pueda retener la información?

Yo creo que depende mucho del tipo de ilustración, porque el cliente lo va a ver y se va a recordar de esa animación porque dicen “ay te recordas de aquel muñequito que salió en no se qué..”, entonces depende de uno que la gente se vaya a recordar de lo que hizo, porque si haces un personaje de esos de señalética como los de baños obviamente se les va a olvidar, porque cabal, depende de tu ilustración o depende de los movimientos que haga, porque si tu personaje está hablando y solo hablando y de la nada pega un salto en 3D y se ve la rotación y vuelve a caer, eso es lo que van a recordar.

Ese movimiento va a ser lo más chilero de la animación por donde metiste 3D. Por ejemplo si es tipo Kinetic Typography la infografía, donde solo es por textos, como ese video de “Guate es calidad” creo que depende mucho de, no usar 100 tipografías si no que yenes que usar una familia completa y lo demás, pero cuando querrás resaltar algo en específico donde si se tiene que recordar el cliente o las personas de esta palabra, yenes que darle para resaltar, no es solo poner en bold el texto y en grande en full screener si no que cómo animar también, si le vas a animar letra por letra; hay veces que como por ejemplo en el logo de Tigo anime las letras de Tigo pero me tarde unas 6 horas en hacerlo porque es letra por letra y como que la “T” se va alargando y como cuando llega a un punto todavía se va alargando y saca sus pedacitos decolores, y eso fijo se van a recordar, eso fijo les va a gustar; entonces mientras más paciencia le tengas mejor, muchísimo mejor. La clave aquí es, destacar palabras por medio de movimientos llamativos y que la ilustración sea memorable mediante rasfos y movimientos.

### 23. ¿Qué características considera propias sobre su estilo de diseño que diferencian su trabajo?

Mira, yo tengo una tendencia que por ejemplo, no se si existe, pero como a mi me gusta un montón la música electrónica, siempre que hago propuestas como logos o alguna infografía es como bien hard earth, todos los bordes medio picudos, pero lo que más me gusta a mi de todo el trabajo que yo hago de animación, la ilustración me gusta más enfocarlo en la música electrónica porque es donde me da la libertad de hacer lo que yo quiera, puedo hacer tipografías en 3D, que a mi lo que me gusta es lo robótico y destrucción en el diseño porque hace que se vea más complejo tu diseño. No se cómo se podría llamar esa tendencia, porque si existe y lo he visto en otros diseñadores, no de Guate pero si lo he visto.

### 24. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?

Creo yo que es como, no se podría decir como “todologo” verdad, pero a la hora de que la gente ve mi trabajo dice “a puchica, el sabe diseñar, ilustrar, hacer 3D, animación”, eso es lo que me gusta, que la gente sepa que me pueden pedir desde una imagen corporativa de una empresa de pasteles hasta unos créditos para la película de Transformers, ósea que estoy abierto a todo el campo porque solo me encanta el diseño de verdad, no es como me estoy enfocando solo en animación, obviamente si tengo prioridades. Me gusta la mezcla, la mezclanza de 3D animación, ilustración, diseño, fotografía un poco.

### 24. Su trabajo se caracteriza por ser ser muy detallado tanto en elementos de ilustración como en animación ¿Cómo describiría el desarrollo de estos elementos o puntos claves que brindarán un valor agregado a su trabajo?

Pues la clave está en hacer las ilustraciones o la animación bien, por ejemplo, si ya hice una animación con un movimiento trato de que esa animación no sea la misma en todas porque que aburrido, no tendría una armonía. Ahora en la ilustración es obvio que algunos detalles se van a repetir, pero cada elemento es distinto, ósea con diferente textura, brillo y eso.



25. ¿Cuál es el criterio que toma en cuenta para la elección de estos elementos gráficos o detalles gráficos que brindarán un valor agregado a su trabajo?

Pues primero analizo bien las piezas que voy a poner, veo su forma, tamaño, brillo, veo varias referencias, tanto de fotos como cuando voy a ver personalmente los objetos. En todas mis infografías busco darle ese detalle que los caracteriza, pero en algunas soy aún más detallista no solo porque el cliente a veces a sí lo pide, si no que viendo el proyecto pienso que este tipo de trabajo debería de ir así.

26. En el procedimiento de elaboración de sus infografías ¿qué parte es a la que le dedica más tiempo? ¿Por qué?

En la ilustración y en la parte de animación. Porque es dónde se centra todo. Es lo que hace una infografía, y es a través de eso que uno va a llegar a las personas, a que las personas se interesen o deseen ver la infografía.

27. ¿Bajo que criterios establece el proceso de animación para que su trabajo sea distintivo ?

Como mencionaba antes, trato de que las animaciones no sean monótonas, si no de crear y experimentar distintas formas. Siempre pienso de como me gustaría ver la entrada de este objeto, o como me gustaría que se forme, siempre busco como una forma más chilera y de salir de lo común.

28. ¿Por qué algunas de sus infografías son más detalladas que otras, o porqué el nivel de detalle es distinto?

Porque en algunas ocasiones el cliente quiere lo más detallado posible y otros que me dicen que lo quieren así con ilustraciones planas, pero aunque me pidan algo plano, siempre trato de integrar un volumen. Otra cosa también es por el tiempo que me dan para hacerlas, eso también depende mucho.

## ENTREVISTA REALIZADA A CARLOS JIMÉNEZ

Animador y Diseñador

Esta entrevista se llevó a cabo de forma personal el día 14/4/2014

### 1. ¿Qué es para usted el motion graphics y cómo lo ve en el mercado Guatemalteco?

El motion graphics más que todo es mover elementos dentro de un video, tal vez sea algo muy amplio, pero también se puede referir a mover elementos vectoriales, a mover elementos de ilustrador en un video o por ejemplo generar elementos de Cinema 4D y moverlos, motion graphics se refiere a toda esa gama de elementos que se mueven dentro de un video. Ahora bien, como tal el motion design trata de como hacer un video para que sea entendible para la gente, por ejemplo, no es lo mismo crear un arte para algo que va impreso que para un video, porque los tiempos de lectura son diferentes, en un video jamás se deben de colocar 3 o 4 líneas de texto, eso no se debe de hacer, lo que se debe de hacer es colocar una línea de texto durante un tiempo determinado para que la gente lo pueda leer, después quitar esa línea de texto con un fade out o que se mueva a algún lado y poner otra línea de texto, entonces el motion design se trata de eso, de como diseñar algo visual que se mueva para que la gente lo pueda entender, sentir la naturaleza del mundo en esos videos, tiene que ser natural y seguir las leyes para que sea ameno para la gente.

En el motion graphics hay un elemento que es el principal, hay una acción, lo que esta realizando y el contexto que es donde se desarrolla todos los efectos, todas las animaciones y ese contexto puede ir cambiando depende de lo que queramos transmitirle al espectador.

Guatemala hay varias empresas que están desarrollando motion design, hay mucha oportunidad para el motion design porque en Guatemala esto no esta desarrollado. Son muy pocas personas las que se que hacen motion, como Antonio Campollo, la empresa Magnético, Mosh, Daniel Molina (Director de Mosh), Fresco, El motion design en Guatemala no ha sido explotado, es un gran campo por explotar.

### 2. ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias cómo animador y cómo se dio a conocer en Guatemala ?

Realmente yo no era animador, yo era ilustrador, hasta que un día me junte con una amiga a hacer un trabajo, y resulta que ella sabia animación, entonces decidimos hacer un proyecto juntos, yo ilustraba y ella animaba, y fue ahí donde me empezó a llamar la atención la animación; decidimos enseñarnos mutuamente, yo le enseñaba a ella un poco de ilustración y ella me enseñaba a hacer animaciones y así poco a poco fui aprendiendo las bases con la práctica y con el tiempo, logre llegar a un cierto nivel, luego de que ella me enseñó miraba totorales y subí de calidad y lo empece a practicar en el trabajo, entonces ahí fue donde empece a publicar ciertos trabajos, los subía a Vimeo y ahí la gente me empezaba a chulear mis videos; fue más que todo por necesidad, porque a final de cuenta fue por eso que me contrataron en el trabajo, para hacer animación y producción audiovisual. Aprendí por las cosas del destino aún sigo aprendiendo porque uno no deja de aprender.

### 3. ¿Cómo se inspira para trabajar y cuales son sus principales fuentes de inspiración?

Me inspiro en la vida para trabajar, todo lo que se hace en motion graphics es como tratar de representar la realidad, que sea agradable para la persona que lo esta viendo, entonces todos los elementos tienen que tener cierta congruencia, no tienen que ser totalmente reales pero si congruencia, uno debe de hacer que la gente crea lo que esta viendo, aunque simplemente sean solo dibujos animados. Como te decía, me inspiro en la vida, pero la vida es un contexto muy amplio, entonces ¿qué de la vida?, me inspiro en el contraste de la vida, ósea, la guerra - el amor, la luz- la obscuridad, ósea todo lo que sea extremo, de extremo a extremo, tienes ese desequilibrio para que se vea ese equilibrio. Me gusta inspirarme en la vida y la muerte, como los seres humanos somos capaces de hacer esas dos cosas.

### 4. ¿Cuánto tiempo le pide de margen a sus clientes para hacer su trabajo?

3 días a una semana, ya sea que me lo pidan en el trabajo o cualquier persona. ¿Qué se hace en ese tiempo?, primero dos días se hacen las ilustraciones, los siguientes dos días se anima y los últimos las correcciones.

### 5. ¿Ha habido alguna animación que le haya sido particularmente difícil de desarrollar? (si ha habido alguna, mencione por qué)

Podría hablar de 2, hace poco tenía que hacer un trabajo con un compañero, él ilustraba y yo animaba, me mandó 5 afiches, él es un excelente ilustrador, pero sus ilustraciones son tan complicadas, y en los afiches hay como 75 elementos, me toca animar una por una y así. Otra cosa también es que tenía textura y degradados y los programas que uso no interpreta esas texturas, entonces me toca hacer otra vez texturas y eso, es como rehacer la ilustración. La otra fue que hice un trabajo para una animación, me complicó tanto con las ilustraciones que me llevaron como 4 días de ilustrador, entonces a la hora de animar, me llevo el mismo tiempo, tenía como 200 capas, fue todo un reto, y el trabajo lo querían para ya, uno mismo se la complica y después uno tiene que afrontar las consecuencias y tener mucha paciencia y eso fueron las dos que más se me han complicado.

### 6. ¿Qué es lo que busca transmitir en sus trabajos multimedia?

Impacto, que la gente se impacte cuando los mire y no digan, es otro trabajo más, porque animaciones hay un montón, incluso hay páginas que te hacen ya las animaciones, y todo ya se vuelve monótono, ya no existe ese feeling y pasión que uno le pone a las cosas, eso sí, el trabajo de un animador nunca lo van a reemplazar porque solo uno tiene la idea.

## 7. ¿Que elementos de diseño considera indispensables en las animaciones?

La forma, el uso del color, en el sentido del contraste, el movimiento obviamente, la tipografía eso es uno de los elementos más importantes de la animación, ¿por qué?, porque muchas veces que hacen animación no toman en cuenta la tipografía a la hora de hacerlo, como mencionábamos, se tiene que introducir una línea a la vez y no varias, si no las personas se pierden y no lo leen, no se deben de introducir tipografías que no sean legibles, como alguna cursiva, talvés para títulos se utilice, se debe de utilizar una tipografía bien legible, limpias y modernas para que se puedan leer. Otra cosa muy importante es el mensaje, que las personas tengan claro el mensaje y que sepan de que trata.

## 8. ¿Qué papel desempeña la comunicación visual dentro del Motion Graphics?

Es muy importante, porque si no de nada sirve tener un motion graphics, ósea por ejemplo, hay motion graphics que en si son películas, entonces lo que buscan esas películas es simplemente transmitir un sentimiento un sentido, son como más artísticos pero esa es su finalidad. En el caso de las que están hechos para la empresa todo tiene que estar muy claro, tiene que ser institucional con los colores de la empresa o con del producto que vayan a ofrecer, etc. pero sobre todo tiene que ser ameno, lo que mencionaba al principio. La idea es comunicar adecuadamente que es lo que se quiere vender lo que se quiere ofrecer, pero que no sea como tal, venderle directamente un producto a la persona porque si no la gente se va, tiene que ser más emocional, vender algo sin que sea una venta directa por así decirlo; tiene que ser algo natural.

## 9. ¿Cree que la comunicación visual es clave dentro del proceso de desarrollo de la preproducción y la producción de una animación?

En la comunicación si, definitivamente, juega un papel muy importante, desde que se hace el boceto hasta que ya se tiene la preproducción y la producción todo ese proceso tiene que estarse evaluando una y otra vez y es mejor que se tenga un grupo o alguien que te diga si le parece o no, que te diga si piensa que esta mal, así van arreglando el proceso y son experiencias que te da la vida, he tenido la suerte de trabajar con amigos que te enseñan de trabajo.

## 10. ¿Cómo aplica la comunicación y el mensaje visual en dentro de una animación?

Un catedrático explicaba acerca de la comunicación, de transmitir un mensaje, pero las cosas en esta época son mucho más complicadas, porque ya no hay un receptor, debido a las redes sociales, uno se tiene que cuidar de eso para que la comunicación sea efectiva, entonces a veces la comunicación que se crea para el público viene de del mismo público, se evalúa cual es la verdadera necesidad del público, ya no es algo tan separado. El video es importante en la medida, en la que la gente se sienta mas atraída por lo visual en esta época, porque todo lo multimedia se ha estado desarrollando mas, que lo ven en la tele, o en el internet, son medios para hacer marketing, que por ahí se filtran los anuncios.

### 11. ¿Cuál es el proceso que realiza para desarrollar una infografía animada?

Pues como tal, primero lo primero la investigación, hay que investigar un montón hay que evaluar esa investigación, a veces es un dolor porque te encuentras que lo que investigaste no era lo que querías poner en la infografía, ya después de la investigación se hace una evaluación, después se desarrolla una idea, luego viene la validación ya sea con el cliente o con la empresa que te lo esta pidiendo, media vez te digan que esta bien, le entramos y empezas a ilustrar, ilustras y colocas colores, validas ilustradores y todos esos elementos, cuando ya tenes aprobado todo eso lo animas, des pues de eso lo pasas a tu jefe y te dan uno que otros cambios, pequeños pero ya esta, y ese seria mi proceso.

### 12. ¿Qué ventajas ofrece la ilustración sobre el motion graphics?

La ventaja es que se puede hacer rápido, cuando son ilustraciones planas como Flat Design se puede hacer rápido, porque lo que se ha estado utilizando como tendencia últimamente son las figuras geométricas, ósea todo lo geométrico es lo que se ha estado utilizando, vectores planos sin degradados, colores vivos, fuertes y esa una ventaja, la rapidez con la que puedes hacer motion graphics porque no necesitas muchos recursos en la computadora para hacerlo. Esa es la ventaja, la rapidez y lo limpio.

### 13. ¿Se basa en algún canon para la construcción de los personajes que utilizará en sus animaciones?

Si hay ciertos cánones, pero mas que todo es la proporción, por ejemplo no puede tener los brazos tan pequeños, si va a agarrar algo no los puede tener así, entonces más que todo en si los cánones dependen de que va a ser un personaje, pero realmente para construir un personaje si hay cánones, pero tienen que ver con la congruencia, que es lo que se busca en las ilustraciones, tiene que ser congruente de lo que va a pasar en la escena.

### 14. ¿Qué tan de la mano va la ilustración con el motion graphics?

Van bastante de la mano, de ahí viene el diseño animado, toda esta tendencia que se ha visto últimamente de los vectores, geometría y todo esto surge a partir de que en After Effects ya se pueden trabajar elementos vectoriales ya se pueden transformar, que antes no se podía hacer todo eso, ahora si, con el CS5.5 Y CS6, se ha podido hacer muchas cosas más, es fácil. Esas dos cosas van de la mano, no puede hacer un motion design si no hay ilustraciones, eso fijo, ya sea 2D o 3D.



15. ¿Qué programas utiliza para la elaboración de sus animaciones? ¿por qué? ¿qué hace que prefiera este programa?

Illustrator, After Effects y Premier. Ilustrador porque se pueden hacer vectores y forma más fácil de trabajar en After Effects es con vectores porque no te carga tanto la memoria, entonces se trabaja todo el proceso en ilustrador, se pasa a After, como las capas, y se convierte una por una a vectores, después que se anima lo mejor a veces para editar el audio y coincidir todas las secuencias es Premier. Antes de premier se hace un preview. Otro programa es Audition para limpiar el audio cuando tiene una locución de fondo.

16. ¿Cómo mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación?

Es complicado, muchas veces utiliza Premier, porque en After como tienes todos los elementos, cada vez que haces una pre visualización se va cargando y cargan y cargando, entonces es muy complicado de coincidir, y a veces son animaciones muy simples pues pasas todo a Premier y en Premier se va coincidiendo tal cosa, se hace sobre la línea del tiempo, vas viendo la forma de la onda del audio, entonces cuando terminan de hablar se calla la onda y queda la línea recta y ahí cortas y así es como se van coincidiendo todos los tiempos para que tengan congruencia con lo que uno está viendo en la pantalla, adicionalmente se le ponen efectos de sonido. Cuando es muy poco se hacen en Premiere, cuando de necesita de más edición los efectos se pasan todos a After y ahí mismo se coincide todo, los textos.

17. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores por medio de una animación, haciendo que este pueda retener la información ?

Menos es más, ósea para que la gente capte realmente lo que quiere lo que quieres transmitir en tu video tienes que darle muy poco, darle muy poco para que entienda, porque los tiempos, para que lean tienen que tener un tiempo como 10seg, tiene que ser impactante; estoy en contra de las personas que hacen vídeos con un montón de texto y con un montón de imágenes porque a veces realmente la gente no le pone atención, lo mejor es darle punto por punto a la gente para que lo vaya entendiendo y tratar de impactarlo en esos puntos, puede que tu animación solo tenga texto, pero puedes ponerle una animación chilera llamando su atención.

18. ¿Qué características considera propias sobre su estilo de diseño que diferencian su trabajo?

Lo complejo de lo simple, me refiero a que surge a raíz con todos los video que miraba con un amigo, analizábamos los vídeos, y cuando uno empieza a ver todo eso ya le empozas a ver todos los trucos y entender de como lo están haciendo. Me diferencia de los demás es que hay una complejidad en mi trabajo, aunque sea en el mínimo detalle, que la gente no lo vio pero ahí está, cada elemento que trabajo trato de que sea único, que sea artesanal, de que no sea tan de maquilla, si no que sea algo tan artesanal, a pesar de que la gente no le ponga atención pero ahí está, lo que no se ve es lo que hace el estilo de cada quien, algunas veces.

### 19. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?

Lo complejo en el sentido de que cuando muchas personas vienen y hacen una animación simple que cumplen con el objetivo, yo busco lo más complicado para tratar, no de complicarme la vida, si no que tratar también de aprender también; la búsqueda de lo más complicado para tratar de entender como se hace, y esa búsqueda es algo hermoso, porque te ayuda como a experimentar más y a saber hasta que limite puedes llegar, puedes tener una animación desde 200 capas hasta 3 pero siempre va a ser algo complejo, tratando de descubrir algo nuevo y seguir descubriendo que mas puedes hacer porque uno nunca termina de aprender, esa seria mi peculiaridad, la complejidad.

### 20. ¿Actualmente quienes cree que son los animadores más relevantes en Guatemala?

Yo considero que el mejor animador es Campollo, pienso que el hace diferenciar su trabajo también por lo complejo, y como mencionaba antes, Magnetico que ellos en sus animaciones se puede ver esa calidad de trabajo.

### 21. ¿Cómo describiría la técnica de Antonio Campollo?

La verdad es que tiene un estilo bien marcado porque hace 3D y todas sus animaciones son bien suaves bien smooth, aparte de que usa texturas en sus 3D y todo es así bien pulcro, bien limpio, logra esa aura como de magia, de suspender tus sentidos en elemento que esta sucediendo; son animaciones como de 4 o 5 seg, pero te quedas como anonadado de lo que estas viendo, eso es lo que te podría decir de Antonio Campollo, tiene un estilo particular y ha desarrollado bastante su potencial como animador y que siga adelante, haber que nos puede enseñar.

## I ENTREVISTA REALIZADA A RODRIGO AGUILAR

Animador y Diseñador

Esta entrevista se llevó a cabo vía internet el día 13/4/2014.

### 1. ¿Qué es para usted el motion graphics y cómo lo ve en el mercado Guatemalteco?

Motion graphics para mi es diseño en movimiento, cualquier cosa relacionada con el diseño, ya sea branding, diagramación, ilustración, pero con movimiento en una pantalla. En Guatemala aún esta creciendo y son pocos los que se dedican a desarrollarlo.

### 2. ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias cómo animador y cómo se dio a conocer en Guatemala ?

Antes de estudiar motion graphics tuve la oportunidad de ponerme en contacto con un estudio en Buenos Aires que se llama Pepper Melón, ellos me recomendaron un lugar en Argentina y fué ahí donde estude motion porque en mi carrera no entraba en el pensum nada de motion en ese entonces. Cuando regrese a Guatemala fue un poco difícil conseguir trabajo ya que no había ningún estudio que se dedicara a motion en si, solo a producción. El primer lugar donde empecé a trabajar y ya pude poner en practica lo aprendido fue 18-50 televisión.

### 3. ¿Cómo se inspira para trabajar y cuales son sus principales fuentes de inspiración?

Para empezar a trabajar en algo específico siempre investigo tendencias en base a un concepto. Digamos que si es algo urbano, me baso en los flyers punk hechos con fotocopia y hago el diseño, ya para el momento de animar trato de integrar los movimientos con el diseño. Fuentes de inspiración creo que serian los blogs, estos ayudan a mantener fresca la mente y a trabajar con las tendencias.

### 5. ¿Cuánto tiempo le brinda el cliente para realizar una animación y cuanto tiempo le toma realizarla ?

Esto creo que es de lo más difícil, ya que por lo mismo que no hay mucho motion en Guatemala, los clientes no saben como funciona. Yo siempre explico el proceso (concepto, guión, estilo de diseño/animación, storyboard, diseño y animación) eso sin contar los audios y voz en off y si el cliente tiene poco tiempo, pues trato de adaptar la animación a algo no muy elaborado. Yo trato de pedir por lo menos 7 días hábiles como mínimo a partir de que ya este elaborado el guión.

### 6. ¿Cómo el diseño gráfico influye dentro del área multimedia?

Con toda la diagramación/composición así como cuando uno diseña un póster, en el formato de pantalla, uno tiene que saber como alinear jerarquías, tipografías y elementos dentro del formato de pantalla.

7. ¿Ha habido alguna animación que le haya sido particularmente difícil de desarrollar? (si ha habido alguna, mencione por qué)

Realmente todas tienen su grado de complejidad, siempre en un inicio cuando el cliente da una idea, a mi por lo menos, me da miedo desarrollarla porque si es algo que nunca he hecho empiezo a investigar como se hace y paniqueo, pero luego al organizarme, uno siempre encuentra soluciones y se da cuenta mientras lo va haciendo que no es tan difícil como creía. Aunque siento que todavía no me ha tocado realizar “esa” pieza difícil.

8. ¿Qué es lo que busca transmitir en sus trabajos multimedia?

Pues depende mucho el concepto y lo que el cliente necesita, pero en teoría, como diseñador gráfico y comunicador, debería de lograr transmitir el mensaje que busca el cliente.

9. ¿Qué papel desempeña la comunicación visual dentro del Motion Graphics?

Toda la narrativa, cuando se usa motion graphics ya sea en spots, no tanto en branding y en visuales, siempre hay un mensaje que transmitir y se requiere de un orden para que este sea coherente.

10. ¿Cuál es la importancia de los signos visuales en una infografía animada?

Creo que los iconos son lo más difícil de realizar para que sea digerible una infografía animada, muchas veces los guiones son muy abstractos y el mensaje es muy conceptual, y transmitir eso a iconos es complicado, por lo que se debe de poder transmitir con movimiento y eso es todo un reto.

11. ¿Cómo aplica la comunicación y el mensaje visual en dentro de una animación?

Pues con un ritmo, se tiene que aprender a saber cuando colocar cada parte del mensaje para que no este todo al inicio o todo al final.

12. ¿Cuál es el proceso que realiza para desarrollar una infografía animada?

Primero el guión, sin esto no se puede trabajar nada, luego seria el storyboard como idea muy genérica, luego el diseño de los stills, para que el cliente vea colores, formas, textos, etc. Luego aprobado eso ya se puede empezar a animar. (siempre es recomendable tener el audio antes de empezar a animar para ver los tiempos de duración de la animación)

### 13. ¿Que elementos de diseño considera indispensables en las animaciones?

Cada animación tiene sus diferentes necesidades entonces no se podría decir con certeza que elementos son indispensables en todo. El color es algo muy básico, trabajar la armonía, aunque dependiendo para que formato se va a usar, el color tiene sus limitaciones, ya sea si es para tv (hay que evitar ciertos colores y hay limitantes) o si es para web. Igual con las tipografías, hay ciertos parámetros en pixeles que desaparecen para tv y no para web o pantallas de calle. Entonces no podríamos establecer de forma segura que elementos son los indispensables, pero todos se deben tomar en cuenta antes de empezar a trabajar.

### 14. ¿Qué ventajas ofrece la ilustración sobre el motion graphics?

Al momento de hacer un storyboard o de trabajar con alguien más, la ilustración es súper importante porque nos ayuda a transmitirle bien el mensaje y como animar a la persona que nos va a ayudar (más si es alguien externo) También cuando se trabaja animación tradicional, la ilustración es lo más importante.

### 15. ¿Se basa en algún canon para la construcción de los personajes que utilizará en sus animaciones?

No estoy seguro, es puro gusto propio mío que prefiero trabajar mis personajes muy simples con un estilo “kawaii” o “chibi” que son cabezones y de cuerpiitos, porque se me hacen más digeribles cuando la gente ve un video en el que se tienen que sentir identificados. No me gusta especificar géneros, porque siempre hay conflicto de que si puse al canchito, si no puse a un indígena, si ese esta colucho, etc, y me desagrada eso, por eso generalizo o utilizo personajes mezclados con animales o cosas que no existen. Así lo había hecho en diseño y así me ha funcionado muy bien ahora en motion.

### 16. ¿Qué tan de la mano va la ilustración con el motion graphics?

Depende la función que cumpla dentro del equipo de los animadores. Pero si a uno le toca hacer la mayoría de cosas, creo que iría muy de la mano como lo mencionaba antes para explicarle al cliente o a los animadores lo que uno quiere antes de empezar a animar. Creo que también ayuda a que si uno sabe ilustrar muy bien, sabe construir muy bien las líneas de acción de los personajes, y eso a la hora de animar ayuda a visualizar como va a querer hacer los movimientos de los elementos.



17. ¿Qué programas utiliza para la elaboración de sus animaciones? ¿por qué? ¿qué hace que prefiera este programa?

After Effects, Illustrator, Photoshop más que todo y Flash. Los uso porque son programas especializados para hacer motions.

18. ¿Cómo mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación?

Creo que el tiempo es lo primero que se establece, como inicio y fin, poner una limitante, digamos 30 segundos que va a durar, luego, el sonido define los movimientos (si hay voz en off se tiene que apegar a eso) y si no, el sonido vendría luego para darle efectos de audio que se integren en la animación.

19. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores por medio de una animación, haciendo que este pueda retener la información ?

Siempre tiene que haber algo en movimiento, SIEMPRE, de lo contrario el espectador se puede aburrir o distraer. Y otro consejo es que los videos informativos no deberían de sobrepasar los 2 min, animar mas de 4 ya es arriesgarse a que lo vean completo. 5 o 6 seria un máximo para animar presentaciones con fotografías, pero aun así, creo que el espectador llegaría a un punto en el que perdería muy fácil la atención.

20. ¿Qué características considera propias sobre su estilo de diseño que diferencian su trabajo?

Me cuesta definir un estilo de diseño ya que dependiendo el cliente toca adaptar ciertas cosas, pero me gusta mucho cuando hay incoherencia. También cuando son cosas muy simples o cuando son bastante simétricas.

21. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?

Creo que los personajes han hablado muy bien de mi en las animaciones y eso me ha ayudado a convencer al cliente para seguir usando personajes en sus infografías. Aunque no siempre puedo meter un personaje.

22. ¿Actualmente quienes cree que son los animadores más relevantes en Guatemala?

Los chicos de Magnetico, Nosotros (como la curiosa) Campollo ya como animador independiente, que hace evidenciar su técnica por medio de sus animaciones, los muchachos de Fresco, aunque mantienen mas producción que motion , Milk and Cookies pero ellos van más por el lado multimedia y creo que son como que los estudios que más me suenan por el momento.

23. ¿Cómo describiría la técnica de Antonio Campollo?

Lo que el trabaja es mucha animación tradicional integrada con motion, por lo que el efecto que logra es algo mucho más dinámico y movido. Creo que es un muy buen ejemplo de como la ilustración ayuda a mejorar un trabajo de motion graphics.

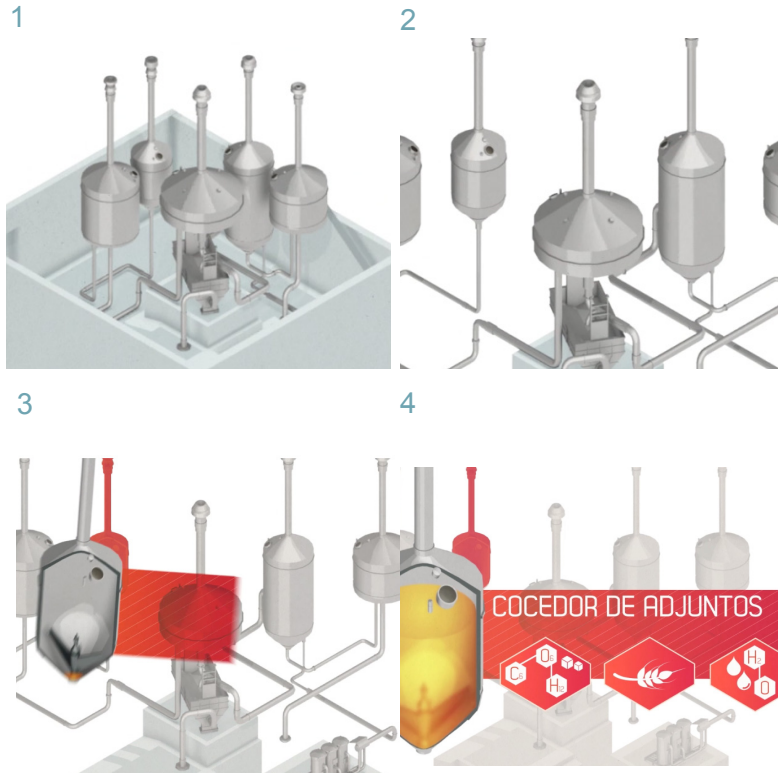
## guía de **OBSERVACIÓN**

A continuación se presentan las guías de observación. Se muestra de manera general las capturas de las transiciones de las infografías animadas de Antonio Campollo, y luego se hace evidente un análisis específico.

# 1 INFOGRAFÍA PROCESO DE ELABORACIÓN CERVEZA GALLO 2013

## POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para crear las máquinas de elaboración de cerveza, llegando a un nivel de detalle alto.



1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

-Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

-Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

-Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

-Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: máquina, azúcar, cereales, agua.

-Símbolos

3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación

-Simbolismo

-Abstracción

4. ¿Qué tipos de repetición utiliza:

-De figura

-De tamaño

-De color

-De textura

-De dirección

5. Cuál de estas texturas se aplican.

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1      2      3      4      5      No utilizó

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuántos colores consta la paleta utilizada?

De 4. Hace uso de escalas de grises.

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12. A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? El 3D en las máquinas y el 2D en los íconos.

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

20. Detalles:

¿Hace uso de sonido? Si

-Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.

-El nivel de detalle es: Alto, Notorio, limpio, claro, minucioso,

-Las transiciones son: Fluidas, Intuitivo, Suaves



## 2 INFOGRAFÍA PROCESO DE ELABORACIÓN CERVEZA GALLO 2013 POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para llegar a un nivel alto en cuanto a detalle.

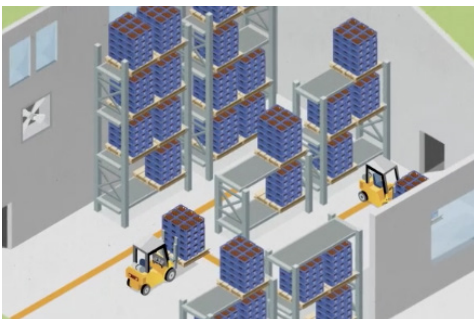
1



2



3



1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

-Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

-Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

-Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

-Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: botellas, camiones, bodega

-Símbolos

3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación

-Simbolismo

-Abstracción

4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

-De figura

-De tamaño

-De color

-De textura

-De dirección

5.Cuál de estas texturas se aplican.

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo se jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1 2 3 4 5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuantos colores consta la paleta utilizada?  
6 colores, incluye degradés.

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12 A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. Cuántos puntos focales se perciben

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? En las bodegas, camiones, botella.

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

20. Detalles:

¿Hace uso de sonido? Si

- Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.
- El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro, minucioso,
- Las transiciones son: Fluidas, Suaves

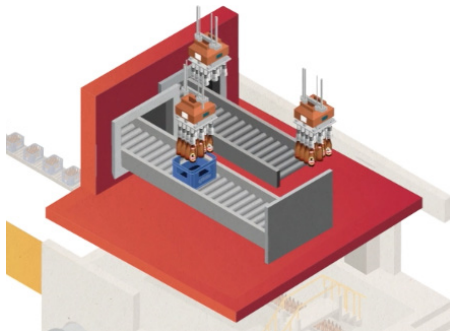
### 3 INFOGRAFÍA PROCESO DE ELABORACIÓN CERVEZA GALLO 2013 POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para llegar a un nivel alto en cuanto a detalle.

1



2



3



1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

-Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

-Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

-Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

-Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: máquina, botella

-Símbolos

3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación

-Simbolismo

-Abstracción

4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

-De figura

-De tamaño

-De color

-De textura

-De dirección

5.Cuál de estas texturas se aplican.

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo se jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1      2      3      4      5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuantos colores consta la paleta utilizada?

De 4

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12 A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_



13. Cuántos puntos focales se perciben

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? El 3D en las máquinas de lavado, el resto en 2D

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

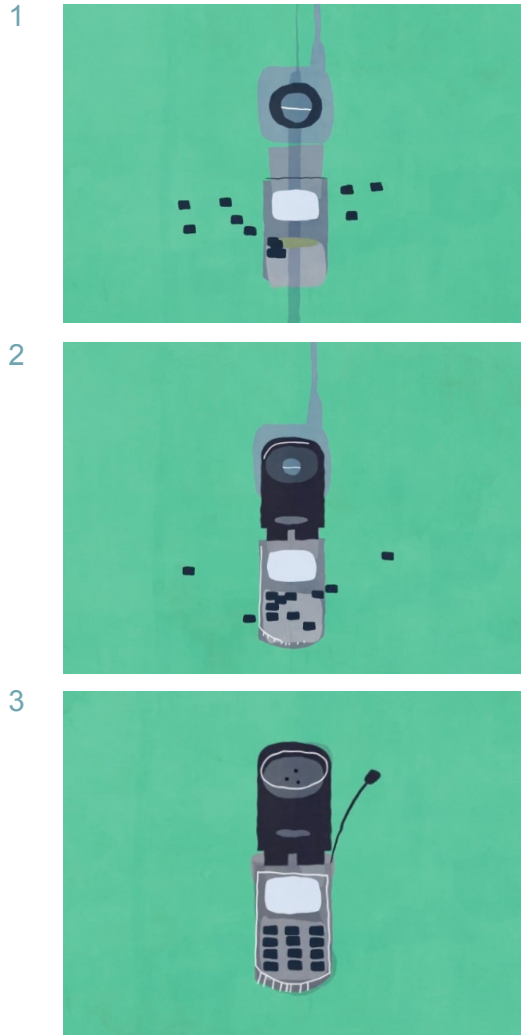
20. Detalles:

- ¿Hace uso de sonido? Si
- Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.
- El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro, minucioso,
- Las transiciones son: Fluidas, Suaves

## 4. INFOGRAFÍA R-CICLA WORLD 2013

### POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para crear una infografía animada.



1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

-Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

-Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

-Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

-Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: Celular

3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación

-Simbolismo

-Abstracción

4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

-De figura

-De tamaño

-De color

-De textura

-De dirección

5.Cuál de estas texturas se aplican.

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo se jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1 2 3 4 5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuántos colores consta la paleta utilizada?

De 1 más escala de grises.

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12 A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? elementos que forman el celular

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

20. Detalles:

¿Hace uso de sonido? Si

-Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.

-El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro, minucioso,

-Las transiciones son: Fluidas, Intuitivo, Suaves

## 5. INFOGRAFÍA R-CICLA WORLD 2013

### POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para crear una infografía animada.



#### 1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

##### -Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

##### -Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

##### -Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

##### -Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

#### 2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: Hojas, fotografía

#### 3. Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación

-Simbolismo

-Abstracción

#### 4. Qué tipos de repetición utiliza:

-De figura

-De tamaño

-De color

-De textura

-De dirección



5. ¿Cuál de estas texturas se aplican?

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1      2      3      4      5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuántos colores consta la paleta utilizada?

De 4 colores

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12. A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? En el tipo de ilustración.

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

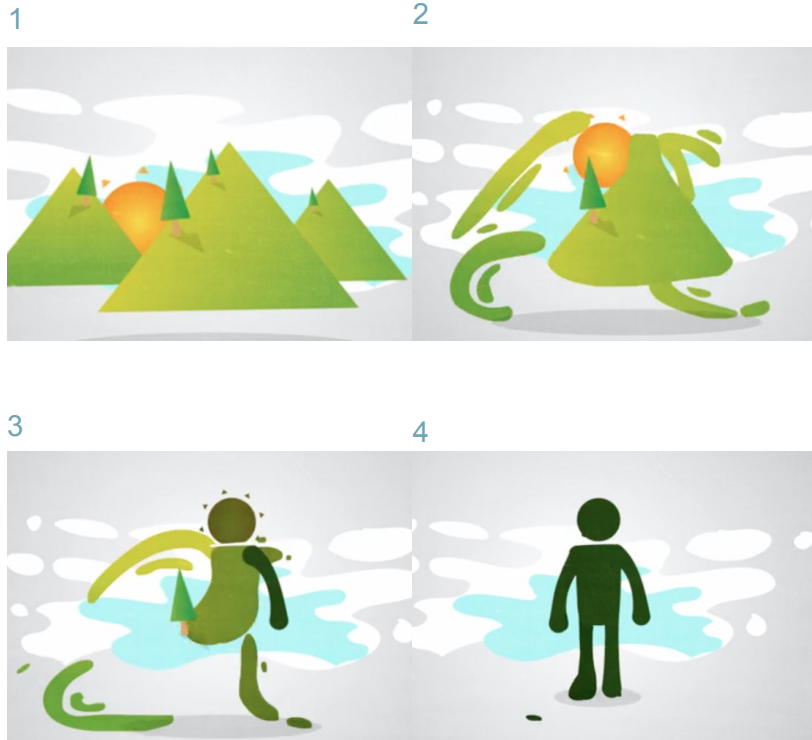
20. Detalles:

- ¿Hace uso de sonido? Si
- Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.
- El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro.
- Las transiciones son: Fluidas, Suaves

## 6. INFOGRAFÍA R-CICLA WORLD 2013

### POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para crear una infografía animada.



#### 1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

##### -Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

##### -Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

##### -Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

##### -Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

#### 2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

- Icono: persona, sol, montaña, árboles.
- Símbolos

#### 3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

- Representación
- Simbolismo
- Abstracción

#### 4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

- De figura
- De tamaño
- De color
- De textura
- De dirección

5. ¿Cuál de estas texturas se aplican?

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1 2 3 4 5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuántos colores consta la paleta utilizada?

3 colores

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12. A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? En las ilustraciones

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

20. Detalles:

¿Hace uso de sonido? Si

-Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.

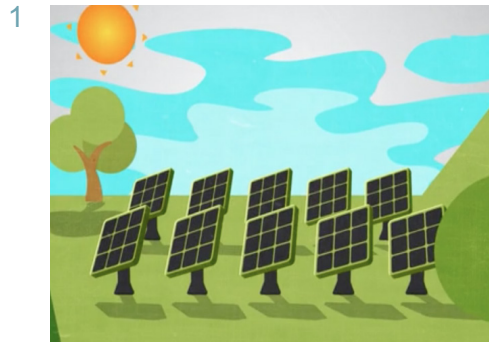
-El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro

-Las transiciones son: Fluidas, Suaves

## 7. INFOGRAFÍA HORUS ENERGY 2014

### POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para crear una infografía animada.



#### 1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

##### -Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

##### -Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

##### -Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

##### -Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

#### 2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

- Icono: energía, hojas, mano, sol, nubes, árbol
- Símbolos

#### 3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

- Representación
- Simbolismo
- Abstracción

#### 4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

- De figura
- De tamaño
- De color
- De textura
- De dirección



5. ¿Cuál de estas texturas se aplican?

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1      2      3      4      5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuántos colores consta la paleta utilizada?

De 4 colores

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12. A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? El 3D en los paneles solares, el resto de ilustraciones en 2D.

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

20. Detalles:

¿Hace uso de sonido? Si

-Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.

-El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro

-Las transiciones son: Fluidas, Suaves

## 8. INFOGRAFÍA HORUS ENERGY 2014

### POR ANTONIO CAMPOLLO

En esta infografía se observa que elementos gráficos utiliza para crear una infografía animada.



#### 1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

-Elementos de relación

Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

-Elementos Prácticos:

Función, Significado, Representación

-Elementos visuales

Forma, Medida, Color, Textura

-Elementos Conceptuales

Punto, Línea, Plano, Volumen

#### 2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: mapa

-Símbolos

#### 3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación

-Simbolismo

-Abstracción

#### 4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

-De figura

-De tamaño

-De color

-De textura

-De dirección

5. ¿Cuál de estas texturas se aplican?

- Textura Visual
- Textura espontánea
- Textura decorativa
- Textura mecánica

6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta?

- Arriba/abajo
- Grande/pequeño
- Centrado/periférico
- Contrastado
- Separado frente a algo grupal

7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1    2    3    4    5

8. ¿Qué gama de color utiliza?

- Análoga
- Complementaria
- Fría
- Cálida

9. ¿De cuántos colores consta la paleta utilizada?

2 colores

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12. A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle

17. Tipo de ángulo:

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

18. El tipo de ilustración es:

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? En el movimiento de ángulo del mapa

19. Movimientos de cámara aplicados:

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

20. Detalles:

- ¿Hace uso de sonido? Si
- Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.
- El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro.
- Las transiciones son: Fluidas, Suaves.

# interpretación

## Y SÍNTESIS

### INFOGRAFÍAS:

1. Cerveza Gallo
2. R - Cicla World
3. Horus Energy

El siguiente análisis es el resultado de la confrontación de información entre el contenido teórico, el análisis de 3 infografías animadas de Antonio Campollo; entrevistas, proporcionada por los sujetos de estudio, Rodrigo Aguilar, Carlos Jimenez y Antonio Campollo como principal; tomando en cuenta los objetivos que se desea alcanzar con esta investigación.

**1. Analizar el aporte que brinda el Diseño Gráfico a las infografías animadas, a través del trabajo de Antonio Campollo.**

### COMUNICACIÓN

La comunicación es aquella que capta todo lo que capta la vista, desde un dibujo hasta un cartel. Lo que se comunica tiene un valor distinto según donde se encuentre.

De acuerdo con Torres (1992) los seres humanos son capaces de percibir y recabar información por medio de los 5 sentidos, por ejemplo todo lo que las personas ven a través de sus ojos son emisores potenciales de mensajes. Es por ello que el sentido de la vista adquiere gran relevancia como sistema de comunicación.

Dentro de la comunicación visual influyen signos que permiten transmitir de manera clara el mensaje deseado, estos son estudiados por una teoría conocida como semiótica, que su objetivo es estudiar todos los signos ya que de forma espontánea nos envían mensajes visuales. Dentro del extenso campo de la semiótica, Antonio Campollo, como diseñador, le interesa la comunicación por medio de imágenes, es decir, por medio de los distintos elementos gráficos.

Coblley (2004) define a esta teoría como una disciplina que analiza el funcionamiento del sistema de signos. Por su parte Serrano (2001) agrega que la semiótica contiene elementos que permiten explorar distintos tipos de información entre los que se encuentran la información directa, inocua y unilateral. Este último representa una área de interés en el campo del diseño gráfico al enviar información en un solo sentido, un ejemplo de esto son las infografías desarrolladas por Antonio Campollo diseñador y animador guatemalteco, quien en su entrevista explica que los signos visuales son importantes en una infografía debido a que estos se encuentran en todos lados.

Al tipo de comunicación que se desarrolla a través de estímulos visuales se le denomina comunicación visual. De acuerdo con Torres (1992) se desarrolla por medio de un emisor gráfico, un mensaje el cual consiste en el significado de la imagen, el receptor, quien interpreta y asimila el mensaje.

Para hacer que ese mensaje se proyecte adecuadamente sin que se deforme, se debe tomar en cuenta que existen los aspectos sensoriales que se basan en los sentidos, operativos van de acuerdo a la edad y características psicológicas y culturales en donde se debe tomar en cuenta los colores, formas, texturas, imágenes y demás características que



formen parte de determinada cultura para que el mensaje llegue lo más claro posible al grupo objetivo sin importar las interferencias que se puedan presentar.

Es importante crear un mensaje visual que este bien proyectado tanto en el soporte como la información que este contenga, que mantenga coherencia uno con el otro y se unifiquen, de tal manera que este no sea deformado.

Por ejemplo cada infografía realizada por Campollo tiene un tema específico y los elementos gráficos, ilustraciones, texturas, colores, tipografía deben en conjunto poder transmitir de una manera creativa el mensaje que se quiere informar.

Esto concuerda con Costa (2007) quien menciona que todo mensaje debe ser semántico y estético debido a la relación entre los signos, ya que al aportarle imágenes a un texto esto ayuda para que la lectura se pueda comprender mejor. Es diferente leer un texto impreso a uno que contenga imágenes representativas, entre más icónicas o figurativas sean las imágenes más fácil va a ser captar el mensaje facilitando su entendimiento. Así también la combinación de estos signos influyen dentro de la comunicación visual.

1



2



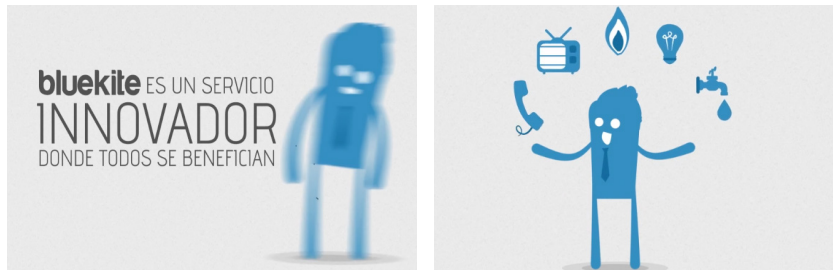
3

Infografía animada R-Cicla Word  
Antonio Campollo

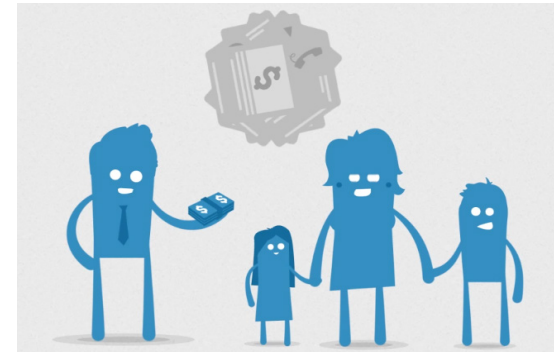
En la infografía animada R-Cicla Word siendo una de las piezas analizadas, se puede observar que existen varios iconos, que como bien se sabe, estos son signos que se refiere a su objeto en función de alguna similitud permitiendo asociarlos directamente con su significado. También estos son aplicados tomando en cuenta la nivelación, atracción y agrupación mencionadas en el contenido teórico por el autor Dondis (2012). La nivelación es manejada por medio del peso visual.

En cada composición existe una jerarquización, permitiendo que las animaciones se vean ordenadas manteniendo un peso visual a través de las ilustraciones; algunas ilustraciones logran mantener un equilibrio debido a la misma proporción que estas poseen.

Por lo que la jerarquía en una composición se puede establecer por medio del tamaño, posición, agrupación, color etc. Según lo observado en las infografías realizadas por Campollo este establece la jerarquía de los elementos basada en el tamaño y posición de los elementos dentro de la composición, se pueden ver escenas en las animaciones en las que se encuentra en primer plano los textos y en segundo plano el fondo y en otras ocasiones las ilustraciones son las que ocupan este lugar dejando para un segundo plano los textos y un tercer plano el fondo y otros elementos gráficos de apoyo, esto para lograr una comunicación visual equilibrada y eficaz.



Infografía animada BlueKite.  
Antonio Campollo



Por ejemplo en su infografía BlueKite se puede observar la integración de tipografía e ilustración que él realiza. En las guías de observación se analizó que Antonio Campollo integra poco textos en sus infografías, debido a que prefiere que las ilustraciones se queden con el protagonismo y vayan contando la historia o transmitan el mensaje con ayuda de la narración. Ésta es una característica que muchas de las infografías tienen en común.

## ■ COMUNICACIÓN VISUAL

Los seres humanos reciben los mensajes visuales a través de tres niveles representacionales, en base a la realidad y la experiencia, que es todo aquello que se ve y se reconoce, por medio de la abstracción que se da reduciendo un hecho visual a sus componentes y elementos básicos, simbólicamente por medio del sistema de símbolos que tienen significados entendibles por los integrantes de una cultura.

Por ejemplo para el diseño de infografías las más utilizadas suelen ser las dos últimas es decir por medio de la abstracción y simbolismo ya que ayudan a representar de una manera más innovadora y directa el tema a tratar en la infografía.

Swan (1995) afirma que se debe lograr la interacción entre todos los elementos que son importantes para lograr transmitir adecuadamente el mensaje para la composición dentro de un contexto determinado.

## ■ EL DISEÑO GRÁFICO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

El papel de diseño gráfico es de gran importancia en la comunicación visual, ya que es el diseñador es el encargado de codificar el mensaje o idea del cliente desde un nivel semántico, cuyo papel es lograr transmitir el significado deseado de la forma más clara posible para que un determinado grupo objetivo, ya que dependerá de eso la técnica a utilizar.

El objetivo de todo diseñador gráfico es la comunicación visual en donde interviene con la vida cotidiana del grupo objetivo, haciéndoles llegar los mensajes visuales de todas las formas y lugares posibles tomando en cuenta que los seres humanos se comunican de muchas maneras siendo estas el habla, la mirada, la escritura, el dibujo etc.

Campollo en sus infografías hace uso de este tipo de comunicación, siendo este la base de la creación de sus diseños, en donde existen principios, reglas y conceptos para que la composición vaya de acuerdo a una jerarquía y organización adecuada a la importancia de cada elemento gráfico dentro del diseño.

Existen diferentes técnicas visuales para lograr que la estrategia de comunicación que se plantea para lograr llegar al grupo objetivo funcione Wong (2001) menciona que tanto el contenido como la forma son componentes básicos que no pueden faltar.

El contenido es fundamental ya que es lo que se está expresando directa o indirectamente el mensaje el cual conforma el carácter de la información.

Por lo que la composición es el medio interpretativo destinado a controlar la reinterpretación de un mensaje visual por parte del receptor.

Utilizando una comunicación masiva para hacer llegar el mensaje a la mayor cantidad de personas posible en los medios o lugares que frecuente el grupo objetivo.

## ■ LA INFOGRAFÍA

Una infografía es uno de los medios mas importantes para la transmisión de información clara y precisa, mediante textos, imágenes, elementos gráficos y todo tipo de iconos.

Rodrigo Aguilar menciona en su entrevista, que los íconos son lo más difícil de realizar para que una infografía sea asimilable, ya que muchas de las veces los guiones son abstractos y el mensaje es muy conceptual. Sin embargo el uso de estos son de gran importancia, esto se puede evidenciar en la infografía animada R-Cicla Word 2012 que es una de las piezas analizadas, en ella los íconos son los protagonistas, estos permiten la relación directamente con su significado, transmitiendo de una forma clara el mensaje.

La infografía es una combinación de imágenes explicativas y fáciles de entender y textos resumidos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.

Además de las ilustraciones, se puede facilitar la comprensión del tema al lector a través de gráficos que puedan entenderse e interpretarse rápidamente. Estas deben alcanzar un gran desarrollo como lenguaje, es decir deben explicar la temática de forma gráfica.

Una infografía es de gran ayuda para que el lector pueda entender de una forma más fácil la información que se le está presentando. Goertzen ( 2000 ) explica que para que una infografía se considere completa debe poseer varios elementos como el titular de acuerdo con la temática, texto explicativo breve, cuerpo de información visual (ilustración, fotografía, íconos, elementos gráficos), la fuente de consulta que indica de donde se ha obtenido la información que se presenta y el crédito mencionando al creador de la infografía.

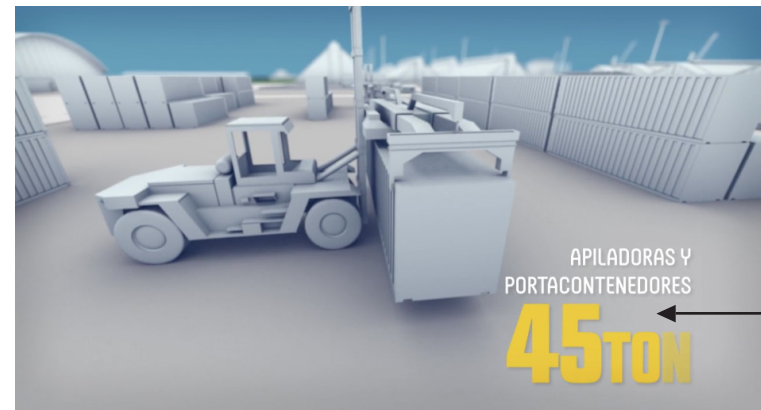
1



2



3



En la infografía animada realizada por Campollo para la Empresa Portuaria Quetzal, se puede observar que a pesar de poseer más texto que entras por el tipo de información que se está trasladando, aun así el texto es breve y contiene únicamente datos relevantes.



Otro aspecto de gran importancia para que la infografía sea lo más clara posible es la diagramación, ya que cada elemento de la composición debe tener una jerarquía visual dependiendo del grado de importancia que tenga cada uno, lo cual permitirá tener organizada la información y que el mensaje llegue correctamente al grupo objetivo.

El diseñador gráfico al momento de realizar una infografía debe poder representar un tema o historia específico con palabras ilustradas. Actualmente la tecnología tiene un papel muy importante en el diseño de infografías ya que los infografistas utilizan generalmente en su computadora programas como Photoshop e Illustrator los cuales facilitan el poder hacer los elementos gráficos e ilustraciones que sean necesarias. Para luego realizar la integración de los elementos en una diagramación creativa y ordenada que permita atraer la atención del lector.

Al momento de realizar una infografía es importante poder hacer una investigación previa del suceso o del tema, este proceso es necesario ya que es el principio de saber qué información se quiere transmitir al grupo objetivo. Para luego poder seleccionar y resumir la información que se colocará en la infografía y hacer de esta lo más precisa y clara posible para los lectores.

Este procedimiento también lo realiza Rodrigo Aguilar, quien menciona en su entrevista que no se puede dar inicio un trabajo sin tener una base de información y mucho menos si se trata de una infografía, ya que según indican Díaz y Rodríguez (2002), en el contenido teórico, la infografía es una ayuda para que el lector pueda entender de una forma más fácil e interpretar rápidamente determinada información.

Por lo que es de gran importancia saber cómo hacer llegar el mensaje sin que este se modifique o confunda. Chavez (1997), menciona que existen dos tipos de mensajes, los intencionales y los casuales; donde se pudo evidenciar que Antonio Campollo, hace uso directamente con el tipo de mensajes intencionales para realizar una infografía, ya que en cada trabajo que él realiza siempre estudia a su grupo objetivo; analizando cuáles son sus actitudes y qué es lo que más atrae su atención; respecto a la información que él recauda.

Cabe mencionar que existen dos tipos de infografías, las impresas y las digitales, ambas son relevantes como un medio de comunicación, teniendo como diferencia únicamente el tipo de soporte, ya que la intención y el objetivo de estas es el mismo, el poder informar de forma clara sobre una temática específica. Entre las aportaciones de la infografía digital destacan dos la posibilidad de trabajar la imagen en movimiento y la de crear una imágenes en 3D en donde la animación es la clave.

En la infografía animada realizada por Campollo para la Empresa Portuaria Quetzalse pueda observar que implementa la ilustración 3D, elementos gráficos, tipografía, fotografía y video. Que en conjunto logra hacer más atractiva la temática.

El movimiento según menciona Newark (2002) es la variación de posición en el tiempo y espacio ya que no es la misma la relación de la imagen con el espacio en una estática que en una en movimiento, los elementos en una pantalla tienden a unirse aunque provengan de imágenes distintas, este es clave para darle vida a las infografías animadas.

Syndrome Studios está conformada por diseñadores y animadores; los cofundadores mencionan dentro la experiencia de diseño (2003), que el movimiento tiene la capacidad de expresar sensaciones y de representar acciones. Antonio Campollo mantiene en todas sus infografías animadas distintos movimiento ya que en su entrevista menciona que una animación no debe de quedarse estática por mucho tiempo, debido a que eso hará que las personas pierdan la atención. Lo cual se comprueba en el trabajo realizado Campollo ya que tanto sus animaciones como infografías sean entretenidas y que a su vez permitan enviar un mensaje más claro y directo a su público.

## ■ LA INFOGRAFIA ANIMADA Y EL DISEÑO GRÁFICO.

Las infografías animadas tienen grandes herramientas que aportan y facilitan el poder diseñarlas y que estas sean cada vez más creativas e innovadoras, una de estas es la animación, esta se realiza a partir de la línea de tiempo conocida como timeline la cual está conformada por la cantidad de frames que dure la infografía al ir animando cada uno de los elementos. Wildbur y Burken (2001) mencionan que toda infografía animada conlleva un gran procedimiento de capacidad de expresión narrativa y de elaboración para lograr explicar información que muchas veces es difícil de entender.

Estas se consideran mejor que una impresa, lo cual se debe a que resulta ser más atractiva, clara y sencilla de entender. Su fortaleza está en la vista esquemática, en el movimiento y en el colorido contenido, el cual resulta atractivo visualmente. Campollo en su entrevista menciona que una infografía animada es más difícil de realizar que una impresa, ya que en la animada se integran más elementos gráficos, por lo que su proceso de elaboración es más largo.

Sin embargo esta clase de infografía brinda un gran aporte a la comunicación visual y el diseño gráfico cumple un papel muy importante para su elaboración, ya que por medio de formas, módulos, ilustración, textura, tipografía, color, diagramación etc. de los elementos se obtiene una composición visual estética y funcional, que pueda comunicar el mensaje deseado, al grupo objetivo al que va enfocado. En algunos casos puede existir solo la mezcla de ilustración con sonido; nos referimos a sonido como una narración que se aplican a las infografías para darle más protagonismo al trabajo y existen otras ocasiones solo se implementa un sonido de fondo haciendo que los espectadores lleven el ritmo visual por medio de la lectura.

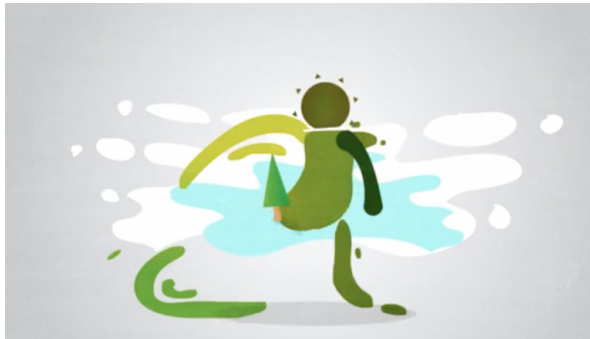
En las composiciones de Antonio Campollo se pudo evidenciar que toma elementos de diseño por separado para formar abstracciones que al final los une para crear el objeto o figura que desea. En el contenido teórico se encuentran distintos planos, los cuales según la guía de observación y lo corrobora en su entrevista son las formas geométricas, orgánicas, rectilíneas y regulares, en donde asigna cada objeto una posición en un espacio imaginario. Por otra parte también utilizan diferentes tipos de repetición mencionados en el contenido teórico, como repetición de tamaño, de color y de textura, con lo cual se crean módulos, esto se da ya que son formas que aparecen más de una vez en el diseño y está compuesta por una cantidad de formas idénticas o similares que tienden a unificar el diseño. Utilizan estas repeticiones para darle armonía a su composición.



1



2



3



Infografía animada Horus Energy  
Antonio Campollo

Esto se ve reflejado en la infografía animada de Horus Energy, donde la abstracción juega un papel muy importante tanto en el diseño como en la animación. Se puede observar como la infografía inicia con un movimiento abstracto, manteniendo esa sincronización de movimiento logrando la unión mediante figuras orgánicas y geométricas que logran formar figuras más complejas durante la animación. Así también integra la tensión y compresión en las figuras aplicando elementos como planos y distintos tipos de repetición de módulos.

Los elementos de diseño son esenciales en una infografía animada aunque tengan diferentes necesidades ya que cada trabajo tiene sus propios elementos indispensables, sin embargo, todos se deben de tomar en cuenta antes de empezar a trabajar en un proyecto. En conjunto, los elementos de diseño logran crear distintas composiciones; cada animador posee una técnica y estilo distinto, haciendo que cada que transmita el mensaje de forma innovadora, creando un impacto visual.

En la experiencia desde diseño, Chris Lee (2013), comenta que es fan de las formas simples y de la tendencia Retro, la cual aplica en sus animaciones; sin embargo en algunos de sus trabajos que no posean parámetros limitados, siempre trata de encontrar alguna manera durante su etapa de animación de incorporar su sello personal que lo caracteriza. Cabe mencionar que es el estilo de cada animador el que hace reconocible distinguible su trabajo.

1



2



3



Infografía animada AT&T  
Syndrome Studio

El diseño audiovisual es una de las disciplinas más recientes del diseño gráfico, Ráfols y Colmer (2003) comentan que es un medio de comunicación y creatividad que ha ido creciendo en los medios de comunicación audiovisual, teniendo como objetivo principal buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos.

A lo cual Munari (1980) agrega que este tipo de diseño es importante, ya que se pueden crear mensajes en la que las personas se sientan más atraídas ya que la mayoría posee mayor interés por todo lo visual.

Entre las funciones del diseño audiovisual está el poder informar sobre algún tema específico conjugando estética y semántica, puede hacer visible y comprensible todo aquello que de otra manera es difícil de visualizar, para esto se llevan a cabo varios procesos como la simbolización de la realidad, la esquematización y la síntesis de la información. También está la función de persuadir al grupo objetivo despertando su curiosidad y atraer su atención y por ultimo pero no menos importante la de simbolizar gráficamente la temática haciendo que el grupo objetivo se identifique con los símbolos utilizados por medio de formas, colores, imágenes y sonidos que construyen una representación del mensaje que se quiere hacer llegar.

Por otra parte Carlos Jiménez que trabaja como animador e ilustrador, explica en su entrevista, que el diseño audiovisual es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se ha desarrollado a lo largo de la historia, desarrollándose en grandes medios de comunicación. A lo cual Rodrigo Aguilar agrega en su entrevista que el objetivo principal es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos, esto se ha desarrollado debido a los continuos

avances tecnológicos en material audiovisual como lo son los Motion graphics.

Por lo cual también menciona que el motion graphics como comunicación visual, esta en todas partes, todo depende de como el diseñador lo comunique por medio de las animaciones.

Es por ello que Antonio Campollo quien se dedica a Motion graphics explica que mantienen el diseño gráfico y la comunicación visual como un eje central en sus trabajos audiovisuales, en donde utilizan el motion graphics como herramienta principal para realizar sus animaciones tomando en cuenta todos los aspectos y elementos antes mencionados para realizar infografías en las que se observe cada temática tanto estética como informativamente.

Piensa que Motion graphics fue creado para transmitir de una manera más dinámica los mensajes de comunicación visual para lograr el interés y atención del grupo objetivo.

Campollo en su entrevista menciona que el motion graphics está relacionado directamente con el diseño gráfico, ya que se debe analizar la correcta aplicación de texturas, ejes, ilustración, aplicación del color, tipografía, composición, etc. También se encuentran otros elementos de diseño aunque estos no puedan ser vistos, como lo son las líneas guías o el proceso que este conlleva. Los diseñadores dedicados al área audiovisual cumplen el papel de animadores y directores encargados de organizando y determinando como actuarán cada uno de los componentes dentro de la composición, los cuales son indispensables para la infografía.

Esto se puede observar en las infografías y diversos proyectos realizados por Campollo siendo uno de estos su logotipo personal, donde toma en cuenta aspectos claves como mantener un tipo de abstracción, también utilizó elementos de diseño como la similitud, la tensión y comprensión. Este cuenta con una transición natural y con movimientos sincronizados, esta va tomando forma, hasta llegar a una imagen más clara que logre representarlo a él.

## 2. Establecer cuál es factor diferenciador que Antonio Campollo aplica a sus infografías desarrolladas con el Motion Graphics.

Actualmente se observa en Guatemala que cada vez más diseñadores que se dedican al campo audiovisual, están utilizando Motion graphics como herramienta principal para crear una infografía animada u otro tipo de trabajo. Esta técnica tiene su lugar gracias a la colaboración que existe entre el diseño gráfico y otras disciplinas; sin embargo existe una brecha entre los conocimientos que ésta técnica exige y los que el diseñador posee.

La infografía es un recurso valioso para dar a entender mensajes complejos de una manera atractiva simple y concreta, que esto se puede lograr gracias a la utilización de los íconos y los signos visuales. Actualmente las infografías más recurrentes son las digitales para las cuales se aprovecha el medio audiovisual a través del Motion graphics para presentar información relevante de un tema específico aplicando animaciones que permitan comunicar el contenido de una manera más didáctica. Esta es efectiva si posee la mayor capacidad de informar y hacer comprensible aquello que se quiere comunicar, es por ello que las imágenes se deben de realizar lo más icónicas o figurativas posibles.

Siendo la animación una forma específica de creación de movimiento, es una característica que siempre aparece unida al diseño audiovisual, ya que es una forma de expresión dinámica que se expresa con el tiempo, con el fin de poder mantener la atención del grupo objetivo y poder expresar el contenido informativo deseado.

En toda animación se incluyen sonidos que ayudan a narrar y darle vida, este influye en la sensación de espacio y ayudan a darle un mayor protagonismo a la animación y poder comunicar toda la historia animada. Se usa cuando se busca darle una precisión comunicativa explica Rafols y Colomer (2003), así también menciona que el texto oral como narración tiene una gran fuerza ya que es capaz de estructurar tanto la visión como la audición de modo que todo queda encadenado aumentando la continuidad, de forma que los movimientos de los elementos son más ligeros y existe una mayor conexión entre ellos.

Por otro lado, Dondis (2002) menciona que una de las características de los mensajes visuales es la conexión entre la estructura verbal y visual que en algunas razones es por naturaleza, mientras que Munari (1980) y Garcia (2009) explican que el mensaje visual actúan en todos los sentidos, como sonoros, térmicos, dinámicos, etc.

Uno de los diseñadores guatemaltecos que se especializan en este ámbito del diseño es Antonio Campollo quien ha realizado gran variedad de infografías animadas para distintos clientes entre ellos la Cervecería Centro Americana, S.A. sobre el proceso de elaboración de la cerveza, Horus Energy que trata del uso de la energía renovable y R-Cicla World donde el mensaje va dirigido a crear una cultura de reciclaje de celulares en Centroamérica.

En sus infografías de Campollo se puede observar como establece una estructura donde cada elemento mantiene un orden jerárquico colocando en primer, segundo y tercer plano los elementos según la importancia que estos posean dentro de la composición, todo esto ayuda a que el conjunto se entienda como un todo dando a entender el mensaje.

Castro y Sanchez (1999) mencionan que en la trayectoria del mensaje deben existir momentos de excelencia de culminación de procesos parciales internos de construcción, aquellos en los que la imagen y la música tienen los instantes de mayor encuentro, estos instantes son los que dan la pauta en cuanto al ritmo general de todo el flujo de las imágenes. Caivano (2005) comenta que estos son signos especiales que pueden ser percibidos gracias a los canales auditivos y visuales clasificándolos en varias subdivisiones aplicándose en la comunicación visual.

Campollo indica que para trasladarle el mensaje al grupo objetivo no es necesario solamente hacerlo estético, aunque eso es esencial para atraer su atención, además de ello se debe analizar como se van a colocar los elementos según su jerarquía, como se va a organizar la información que sea necesaria lo más breve posible, así como el tipo de movimiento que se le van a colocar para irse relacionando y puedan percibirse la composición como un todo, lo cual es lo que permite comunicar un mensaje claro, pues de nada sirve hacerlo únicamente estético si al final no se va a entender lo que se quiso transmitir, por ello se debe ser detallista con cada elemento para que hable por sí solo.

Por lo que cada uno de estos elementos tiene un tiempo determinado de presencia en la pantalla, un tiempo de actuación lo cual obliga a que cada uno tenga un principio y un final, donde los acontecimientos vayan sucediendo en un orden coherente, es por ello que Campollo hace uso de los signos espaciales visuales temporales. que son los que involucran un desarrollo temporal en un tipo de transición

Para lo cual Campollo menciona que el lenguaje de signos es de gran importancia y los implementa en sus proyectos, ya que ayudan para mandar mensajes visuales generados por medio del color, textura, sonido etc. presentando de manera original formas comunes.

Siempre implementándole movimiento a las infografías que realiza ya que para el este es un elemento básico en el Motion graphics, que permite que el grupo objetivo no vea una composición estática aburrida.

Añadiendo que la clave para atraer la atención del grupo objetivo a través de las infografías animadas, es implementar una ilustración y animación que sean memorables mediante rasgos y movimientos distintivos siempre de acuerdo al grupo objetivo ya que depende de ellos los signos que se van a implementar comunicar adecuadamente el mensaje. Siempre prestando atención a pequeños detalles para que la animación no se torne aburrida y puedan percibirla como atractiva y dinámica. Agrega que le gusta salir de lo común por lo cual trata que sus animaciones no sean monótonas y siempre está experimentando nuevas formas.

Este animador busca que en sus infografías las ilustraciones o iconos implementados queden lo más real posible para ello utiliza referencias y signos que le ayudan a representar adecuadamente y caracterizar la realidad. Las formas, colores, texturas y demás elementos deben representar la cultura del grupo objetivo, para que ellos asociaran dichos elementos en su memoria en base a sus recuerdos y es lo que ayudara a que perciban a través de signos, formas reales que han visto anteriormente en la realidad y puedan captar el mensaje. Donis (2002) comenta que es importante el proceso de composición del mensaje visual para que el grupo objetivo pueda percibirlo y comprenderlo de una manera clara facilitando la lectura del mensaje.



## ■ PROCESO DE ELABORACIÓN ELABORACIÓN DE UNA INFOGRAFÍA ANIMADA.

Dondis (2002) comenta que es importante el proceso de composición de los mensajes visuales, para la solución de un problema visual. Existen ciertos elementos basados en la sintaxis, donde existe una disposición ordenada de palabras logrando llevar un mensaje. Este tipo de comparación es válida dentro del mensaje visual, en la que Antonio Campollo, usa diferentes elementos para obtener esa disposición ordenada de los distintos elementos gráficos.

Para ello Campollo responde que su proceso de trabajo inicia leyendo a detalle el script entregado por el cliente, para conocer la empresa o lo que el cliente desea comunicar, luego se toma un tiempo para lograr visualizarlo, para luego poder iniciar a ilustrar y elabora un storyboard, ya estando listo este se manda a aprobación. Explica que ya aprobadas las ilustraciones se inicia la fase de digitalización y materialización de la infografía animando sobre el audio que entrega el cliente editándolo para que el audio este en sus óptimas condiciones y realizando los movimientos de animación siempre tomando en cuenta los principios de animación, comenta que el suele mandar un preview de 30 seg. para que el cliente vaya observando el proceso y lo apruebe y el proyecto vaya cumpliendo el objetivo planteado. También comenta que suele agregar transiciones que sirven de apoyo para los momentos en la animación donde el audio está hablando de aspectos difíciles o imposibles de graficar. Indica que a las partes que dedica mayor tiempo es a la fase de ilustrar y animar ya que en ellas se centra todo. Para realizar estas infografías se requiere de un proceso detallado y extenso para el cual comentó que se tarda alrededor de dos semanas, contemplando los cambios solicitados por el cliente.

Dicho proceso es similar al realizado por los animadores Carlos Jiménez y Rodrigo Aguilar ya que ambos inicia por conocer sobre el proyecto la temática investigar sobre ello o realizar el storyboard para luego presentarle una idea al cliente incluyendo aspectos de diseño como colores, formas, textos, tipo de ilustración etc. y este la apruebe antes de iniciar la animación.

### - STORYBOARD

Las infografías animadas o los mensajes multimedia se han vuelto más común, debido al ritmo de vida actual de los lectores, que cada vez se vuelven más exigentes, buscan salir de la monotonía y prefieren ver la información en movimiento en lugar verla estática. Como ya se sabe, las infografías están compuestas por una serie de elementos gráficos, (imágenes fotográficas, ilustraciones, tipografías, colores, etc.) que se mueven en un campo, generalmente estipulado por el soporte en el que se encuentra, ya sea la pantalla de una computadora, de un televisor o de cualquier medio que permita la reproducción de elementos digitales.

Siendo el espacio natural del diseño audiovisual las pantallas ya sean estas de cine, televisión, computadora etc. son estas el soporte en el cual se transmiten las imágenes o información deseada para dar a comunicar un mensaje.

Antonio Campollo comenta que antes de crear cualquier composición, es necesario hacer un storyboard; storyboard que tienen en algunas ocasiones un script proporcionado por el cliente. Al tratarse de un trabajo para una empresa, menciona que es necesario leer excesivamente el script antes de empezar a ilustrar. Se trata de conocer a la empresa; tratar de entender que es lo que quiere.



Al tener el script claro, se debe de tener una base o idea para dar inicio con el storyboard, las cuales son esas fuentes de inspiración que tiene cada animador. La fuente de inspiración de Antonio Campollo es la música electrónica y los lugares recreativos. Comenta en su entrevista, que cuando en un proyecto se encuentra en su etapa de realizar el storyboard prefiere salir a las calles y acomodarse en algún lugar ya que le gusta observar a las personas desde otra perspectiva para inspiración de sus ilustraciones; luego interviene la música electrónica. Otro factor característico que interviene en su fase de creatividad es la música electrónica, en su mayoría de veces, es asociada con figuras geométricas, colores y texturas, con un movimiento bastante fluido y variable. Es por ello que sus animaciones o infografías siempre se perciben todos estos elementos aplicados con un movimiento fluido. A este proceso de movimiento se le llama Full Animation, que como bien se menciona en el contenido teórico, éste depende del número de movimientos que tiene o son dibujados. Si se cuenta con mayor número de movimientos, la animación será total, lo que hará parecer más real el movimiento; en cambio, si se presenta una cantidad menor de ilustraciones, el realismo disminuye. Pero todas estas decisiones dependen del tipo de proyecto, lo que el cliente desee comunicar y el grupo objetivo al que va enfocado.

Christopher Lee, en su experiencia desde diseño, comenta que su fuente de inspiración son los recuerdos debido a que estos nunca acaban. Cuando Lee trabaja para sus clientes, le es agradable recordar para relajarse y disfrutar de las ideas, que día con día estas se van alargando. Por otra parte Rodrigo Aguilar comenta en su

entrevista que una de sus fuentes de inspiración son los blogs de diseño, que ayudan a mantener fresca la mente; mientras que para Carlos Jiménez, su fuente de inspiración es la vida; el contraste de la vida. Teniendo ya la base de inspiración, la idea y el script claro, estos animadores dan inicio al storyboard; cuyo papel es importante ya que en él se explica el proyecto de una producción en continuidad, mostrando a los personajes o elementos de la historia con un rápido esbozo que deben reflejar la fluidez de la acción. Hart (2008), indica que no es necesario ser un buen dibujante para hacer un storyboard, lo importante es que se pueda interpretar la secuencia. Aunque comenta que a la hora de plasmar la idea en digital, si es importante prestarle atención a la elaboración de las ilustraciones y que estas sean lo más claras posibles.

Es por esto que Campollo presta especial atención a generar ilustraciones atractivas y detalladas.

## - TIPOS DE ILUSTRACIÓN Y TÉCNICA

La ilustración debe de ser analizada y coherente con la infografía, es decir, que debe de ser adecuada al tipo de información que se esta transmitiendo. Este análisis debe quedar establecido durante el storyboard antes de dar inicio a la digitalización. Carlos Jimenez menciona en su entrevista que la ilustración y el Motion graphics, son dos ramas del diseño que van de la mano, ya que de ahí viene el diseño animado. Hoy en día la ilustración es una de las técnicas más modernas y reconocibles en el arte digital. Costa (2007) menciona que percibir ilustraciones, es reconocer formas, colores, texturas y sus efectos; son elementos gráficos que retenemos en la memoria a través de una especie de matriz. La percepción icónica consiste en reconocer formas que ya se han visto anteriormente en la realidad, o en las otras imágenes.

Wigan (2008), explica que las ilustraciones pueden tener muchas definiciones, que cumplen con el papel de comunicar, combinando imaginación, creatividad, habilidad y técnica, aspectos que ayudan para poder contar una historia visual; las posibilidades creativas de la ilustración no tiene límites. Por esta teoría, se puede evidenciar que Rodrigo Aguilar tiene un estilo peculiar en sus ilustraciones, aplicándoles su estilo personal; en su entrevista comenta que a sus personajes los nombra como “chibi”, estos se caracterizan por ser cabezones con cuerpos pequeños o son una simple mancha. Aguilar comenta que hace este tipo de ilustraciones debido a que no le gusta especificar géneros; siempre ha mantenido ese tipo de diseño y le ha funcionado muy bien en el campo que se desenvuelve de Motion graphics. En lo cual Jiménez no esta de acuerdo ya que menciona que la ilustración debe tener una construcción proporcionada, no importa si es un tipo de “mounstro” ya que las malas proporciones dificultan su movilidad a la hora de realizar acciones en la animación. Por ejemplo un personaje no puede tener los brazos pequeños si va a agarrar algo.

Por otra parte Antonio Campollo adapta los personajes que realiza de acuerdo al grupo objetivo ya que a ellos son los que le tiene que atraer la infografía para que inviertan tiempo en verla. Otro aspecto que menciona en su entrevista es que a la hora de pasar la ilustración a digital, es una de las partes que más tiempo le dedica, debido a que le gusta detallar sus ilustraciones marcando su estilo, experimentando con todo tipo de figuras geométricas, orgánicas, rectilíneas; dando así la creación de nuevos personajes y de nuevas formas; como se mencionaba anteriormete. Sus ilustraciones pueden ser simples o complejas, dependiendo del contexto que se éste representando. Chris Lee, desde su experiencia de diseño, comenta que son los animadores los encargados de darles vida a los personajes.



Ilustración Rodrigo Aguilar  
“Personajes más Chibi” (sin especificar género)

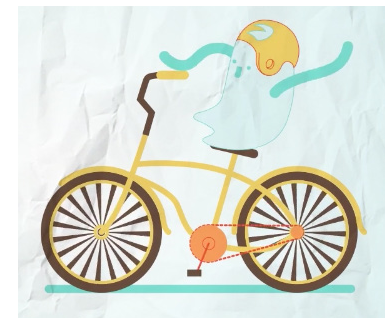


Ilustración Carlos Jiménez  
“La ilustración debe de tener siempre una proporción”

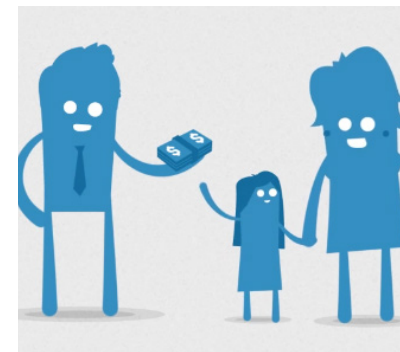


Ilustración Antonio Campollo  
“Adapar los personajes al grupo objetivo”

## ■ INFOGRAFIA R-CICLA WORD. 2014

En las guías de observación se pudo evidenciar que en la infografía de R-Cicla Word, Antonio Campollo aplica ilustraciones simples sin dejar a un lado los detalles, utilizando figuras geométricas u orgánicas aplicadas con sustracción y un nivel de abstracción alto. Mientras que en la infografía de Cerveza Gallo, se percibe el nivel de representación, según la anatomía visual, que ésta se refiere a la realidad haciendo que el público entienda perfectamente el mensaje visual transmitido. Se percibe un nivel de detalle alto y minucioso, manteniendo una anatomía del mensaje más simbólica y menos abstracta a diferencia del ejemplo anterior.

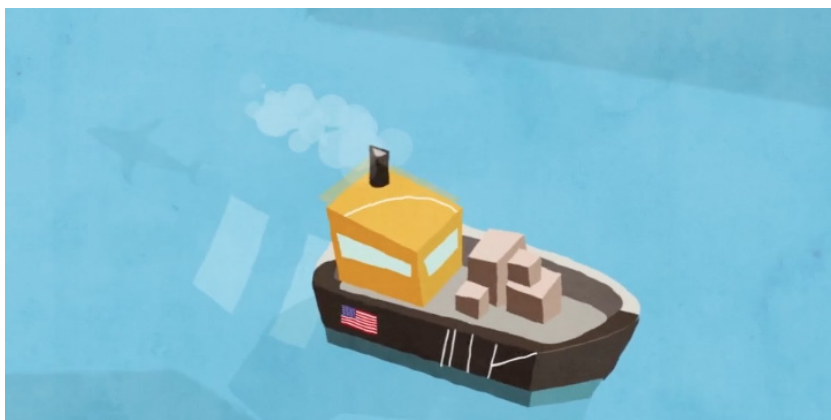


- Infografía R-cicla Word. 2014

En esta ilustración podemos observar que el tipo de ilustración es simple y plana, sin embargo el uso de degradé en los colores crea una profundidad y volumen en ellas. Como se mencionaba anteriormente, el nivel de detalle que Antonio Campollo utiliza en esta infografía no puede ser alto, pero sin embargo es minucioso.



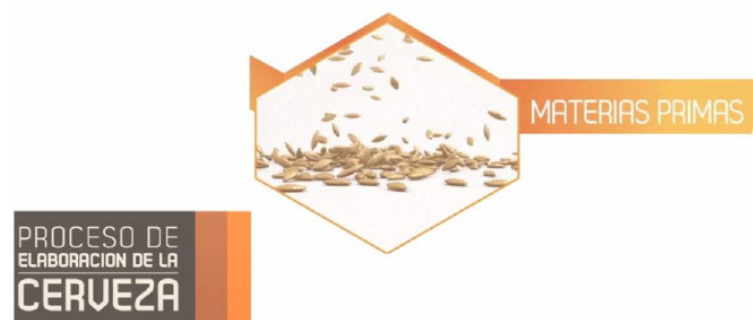
Mismas características que se pueden observar durante toda la infografía, en ésta parte continua con los detalles minuciosos, esta vez se puede observar en el tragante, que como bien pasa en la infografía este se percibe máximo 2 segundos, sin embargo plasma cada composición como un conjunto trabajando en cada uno de los elementos hasta en lo más mínimo para que el grupo objetivo se sienta lo más familiarizado posible. Según Dondis (2002) comenta que el color es uno de los elementos de diseño indispensable en la comunicación visual, ya que es una forma que distingue de sus cercanías por medio del color. Este es utilizado en su sentido amplio, comprendiendo no solo comprendiendo del espectro solar, si no también los neutros y sus variaciones tonales y cromáticas.



Según Torres (1992) existe

En esta parte de la infografía se observa el barco con cajas creando volumen con las sombras, sin embargo se percibe muy poco que en el agua se encuentra la silueta de un tiburón. Antonio Campollo menciona en su entrevista que hay detalles que él realiza y coloca en sus infografías y sin embargo las personas no se percatan de ellas, sin embargo no se trata de que puedan notar cada pequeño detalle, si no que en conjunto, todos estos detalles, las personas puedan observar y diferenciar la calidad del trabajo que él maneja y el mensaje en conjunto, lo cual es el objetivo de comunicar visualmente una temática.

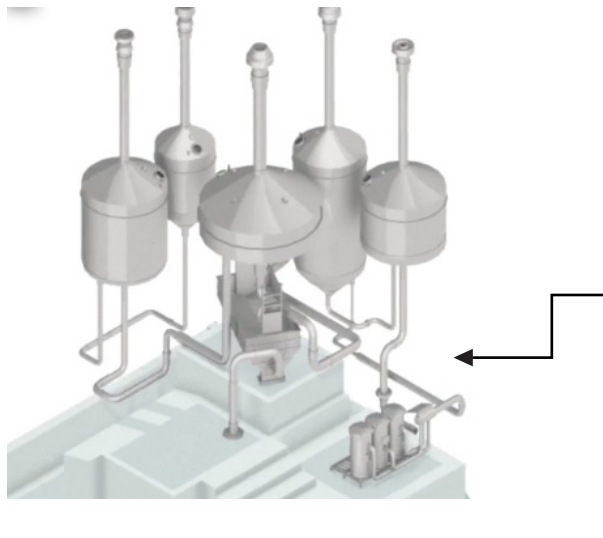
## I INFOGRAFÍA ELABORACIÓN DE CERVEZA GALLO



La infografía de Cerveza Gallo, es otra de las piezas de Antonio Campollo analizadas; en esta se puede observar la unión que realiza en la ilustración 2D y 3D. Debido a que la mayoría lo hizo en isométrico, es difícil diferenciar en donde integra el 3D. Sin embargo integra en ambas dimensiones los elementos de relación que como menciona Dondis (2002) son los que gobiernan la ubicación y la interpelación de las formas en el diseño. Es decir la dirección, posición y espacio que tengan los elementos dentro de la composición y de figura que tienen su forma, color, textura y tamaño determinado. Todos estos elementos son igualmente esenciales para el diseño 3D. Esta infografía tiene un nivel de detalle y de calidad más alto que el ejemplo anterior, ya que los detalles son aún más minuciosos y cuidados. Y aunque algunos detalles pequeños pasen desapercibidos, Campollo no los deja a un lado ya que en conjunto se puede observar la calidad de su trabajo, aspecto importante para comunicar lo más claro posible el mensaje. Antonio Campollo También comenta en su entrevista que esta infografía fue una de las más difíciles que ha desarrollado, debido a la cantidad de detalles y tiempo de duración que es de 5 minutos.

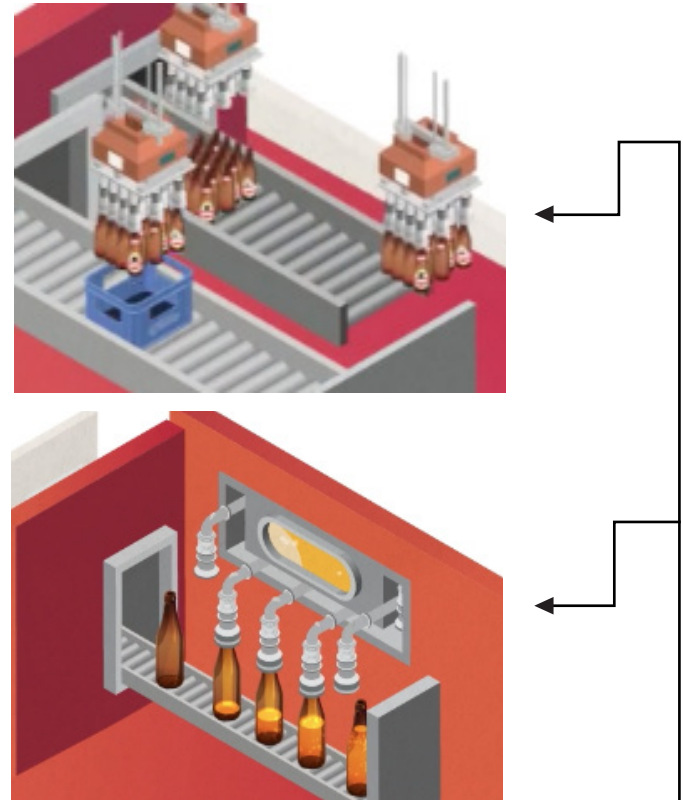


Por lo que fue para él todo un reto debido a que la animación no puede ser muy larga, porque las personas se aburren rápidamente por lo que tuvo que poner especial detalle y creatividad para lograr mantener la atención de las personas. Con lo cual concuerda Carlos Jiménez en su quien en su entrevista menciona que una animación no puede ser tan larga, ni tener gran cantidad de texto, ya que las personas no tendrán tiempo de leer tanto; él recomienda que se debe de incluir una sola línea de texto a la vez, siempre tomando en cuenta el proyecto.



Las máquinas de cerveza tienen una escala de grises, haciendo que el ojo pueda percibir su textura, que como menciona Caivano (2005), esta se trata de un signo espacial táctil, que caracteriza a un objeto que y permiten reconocer su forma o textura, modelos tridimensionales, o maquetas que pueden ser reconocidas por el tacto, para estos detalles se implementó la textura visual, la cual según Munari (1980) la cual se percibe por el ojo y evoca sensaciones táctiles.

Existen tres tipos de textura visual decorativa, mecánica y espontánea esta última es utilizada en la infografía de la Cervecería aportando volumen y realismo. En la misma infografía, Antonio Campollo hace mezcla de la animación 2D y 3D, mencionando en su entrevista que esto le aporta un valor extra y es lo que quiere que las personas perciban.



Al ver estas imágenes, puede crear confusión para saber que tipo de ilustración es. Se trata de ilustración 2D en donde hace ilusión que algunas partes son 3D debido a la calidez, detalles, el manejo de perspectiva y volumen.

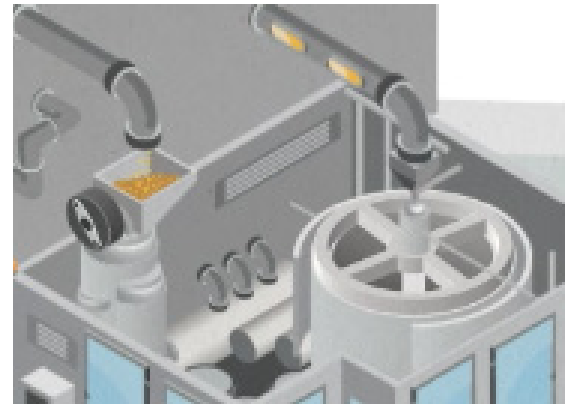
Antonio Campollo menciona que en ésta infografía, causa confusión a los usuarios al no saber que tipo de ilustración es. Se trata de ilustración 2D en dónde hace ilusión que algunas partes son 3D debido a la calidez y detalle y el manejo de perspectiva y volumen.

En ésta infografía la mayoría se hizo en isométrico, es difícil diferenciar en donde integra el 3D. Sin embargo integra en ambas dimensiones los elementos de relación y de figura, mencionados en el contenido teórico; la cual, los elementos visuales esta integrado por: figura, tamaño, color y textura; mientras que los elementos de relación son: posición, dirección, espacio y gravedad. Todos estos elementos son igualmente esenciales para el diseño 3D.

En ésta infografía se observa el 3D cuando la imagen da una inclinación.

La integración del 2D y 3D, lo aplica de una forma muy sutil, utiliza el color para dar volumen y los puntos de fuga. Los puntos de fuga los utiliza para darle profundidad a una superficie plana. Normalmente utiliza dos puntos de fuga, que sirven para representar los objetos de lado, oblicuamente. Chris Lee, menciona es su experiencia desde diseño, que hoy en día es necesario saber 3D, debido que éste le da más calidad y presencia a un trabajo. Antonio Campollo comenta en su entrevista, que le agrada ver ese salto del 2D al 3D, creando un impacto en los usuarios.

Antonio Campollo no descuida ningún elemento gráfico, por muy pequeño que este sea. Es por ello que sus infografías muestran ese detalle minucioso. En algunas ocasiones este detalle no puede ser percibido, mientras que en otras sí; todo depende del tipo de movimiento de cámara o transición que él utilice en la animación.



Haciendo un Close up en la infografía, se observa que uno de los detalles minuciosos se encuentra en los ventiladores hecho en 3D.



## ■ INFOGRAFÍA HORUS ENERGY

Como en el ejemplo anterior en esta infografía la integración del 2D y 3D, es aplicado de manera sutil, utilizando el color para dar volumen y tridimensionalidad. De igual manera utiliza los puntos de fuga para dar profundidad a una superficie plana. Los íconos que utiliza Campollo en esta infografía, son bastantes simples sin embargo estos logran ser muy representativos con su significado a pesar de que se muestran simples.



En las imágenes anteriores es posible observar la aplicación de dos puntos de fuga, que sirven para representar los objetos de lado. Chris Lee menciona en la experiencia desde el diseño que el 3D es necesario hoy en día ya que le aporta calidad y presencia a los proyectos realizados.

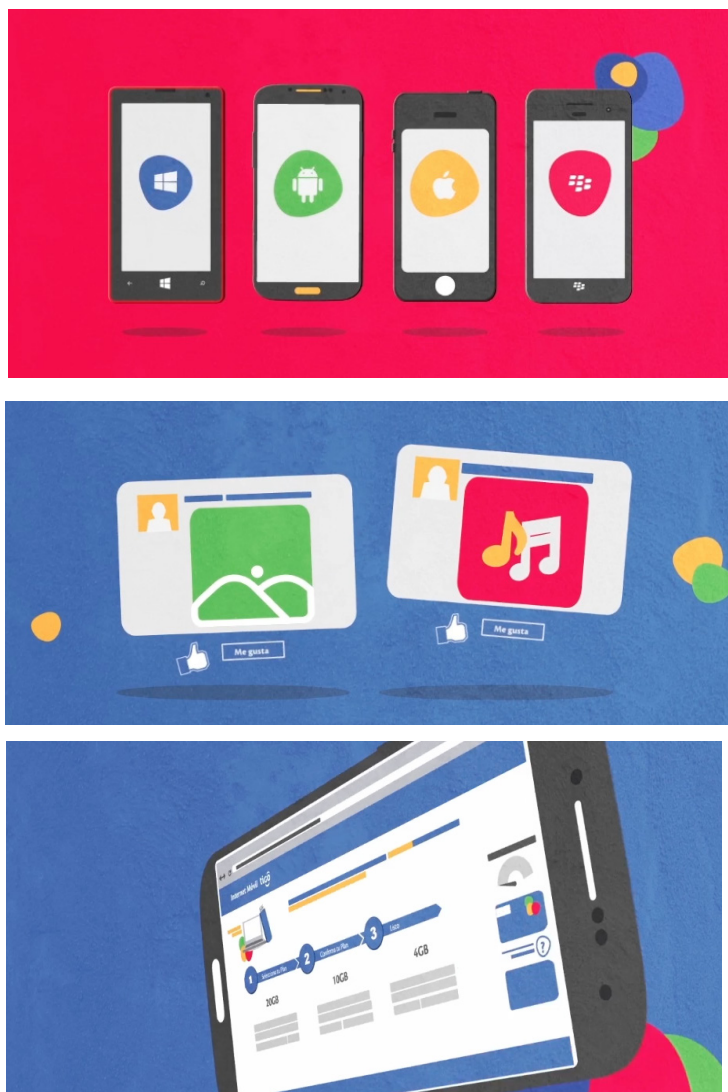
A lo que Antonio Campollo agrega que el salto del 2D al 3D crea un mayor impacto en el público ya que les crea un tipo de intriga al ponerlos a pensar que si estaban viendo 2D o 3D Campollo comenta que implementa estos dos elementos en sus infografías porque es una forma de que su trabajo hable por sí sólo en cuanto a su estilo, aplicando los signos espaciales visuales, que son por ejemplo dibujos, pinturas, fotografías, filmaciones, modelos bidimensionales o tridimensionales.

### - TIPO DE TÉCNICA: FLAT DESIGN

Así como utiliza el 3D Campollo también desarrolla infografías aplicando el Flat Design, tendencia muy utilizada en el diseño web actualmente. Jiménez comenta en la entrevista que, no se puede hacer un motion graphics si no hay ilustraciones; teniendo como ventaja la rapidez con la que se pueden desarrollar al contar con ilustraciones inspiradas en el Flat Design.

Lo cual comparte Campollo afirmando en su entrevista, que normalmente el diseño de un Motion graphics siempre será Flat, debido a la rapidez de su elaboración y a sus características principales como, las figuras geométricas, vectores planos, colores vivos y saturados.

El Flat es una de las característica básica en las infografías de Antonio Campollo, un ejemplo de ello es apreciable en la infografía desarrollada para Tigo Guatemala llamada los “Informatigos”.



Infografía realizada por Antonio Campollo para Tigo Guatemala.- Informatigos

Campollo agrega que es de suma importancia mostrar su estilo en cada uno de sus trabajos, mostrando siempre su capacidad para innovar y sobresalir en el medio gracias a los distintos módulos y a los distintos elementos de diseño dentro de una comunicación visual.

Para Syndrome Studios, en su experiencia desde diseño, el convertir una idea en una realidad visual, es una experiencia emocionante, ya que son las ideas las que llevan a otro nivel su trabajo, debido a que para ellos no existen reglas o límites en las artes visuales.

Cada elemento plasmado debe tener un orden jerárquico. Algunos de los elementos gráficos, debe de estar en primer plano, otras en segundo y otras en tercero. Es decir que ciertos elementos deben de tomar el protagonismo, mientras que otras un papel secundario, así también deben mantener un equilibrio ya sea por el peso visual o por las texturas, algunas son esenciales en ciertas situaciones de diseño en donde no se pueden descuidar por el mismo hecho de que es parte de una composición, comenta Pino (1982). Para Antonio Campollo, es importante aplicar una textura a un elemento gráfico, ya que esto hace que cambie por completo la perspectiva visual del mismo, también comenta que la textura despierta el sentido del tacto del público, es por ello que siempre aplica un tipo de textura en sus animaciones.

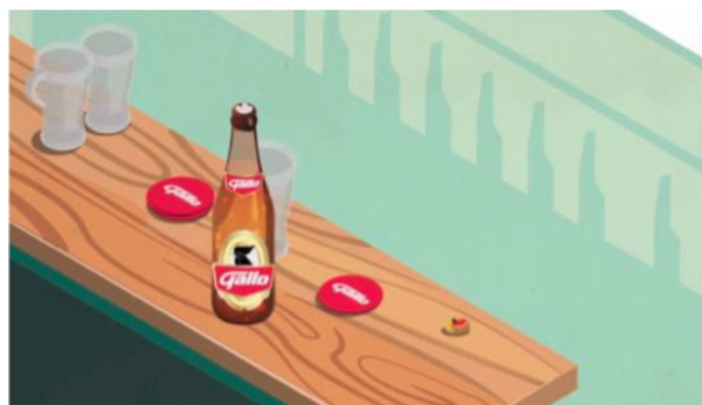
## ANIMACIÓN

Costa (2007), menciona que todo mensaje es al mismo tiempo semántico y estético, debido a que se estudia la relación entre los signos y se obtiene características más específicas haciendo que el texto animado sea leído de una forma diferente de cómo se lee un texto impreso, ya que las ilustraciones son mensajes de superficie, como las formas, líneas, colores, por las cuales el ojo se desplaza a placer.

Así como Antonio Campollo crea animaciones con tendencia Flat, también hace uso del 2D y 3D. Ambos tienen como fin, establecer una armonía, un orden y son formas de animación que tienen capacidades y procesos diferentes en gran medida. También explica que las animaciones 2D sólo se pueden mover horizontalmente para simular movimiento hacia adelante y atrás, y verticalmente para movimientos hacia arriba y hacia abajo. En las animaciones 3D es posible hacer uso de los movimientos de cámara, para dar la sensación de cercanía o lejanía. Por ejemplo si se quiere ver un objeto más cerca en una animación 3D, este aumenta o se movería en su mismo eje mientras que en una animación 2D, el objeto debe dibujarse más grande para crear este efecto.

En la infografía de Cerveza Gallo, Antonio Campollo hace uso de movimientos de cámara y planos, cómo se analizó en el minuto 2:07 al 2:38.

El utilizar estos elementos hace más entretenida la infografía, ya que se encuentran tipos de movimientos de cámara, las cuales él utiliza y mezcla para darle movimiento y crear interés en los encuadres.



2:07

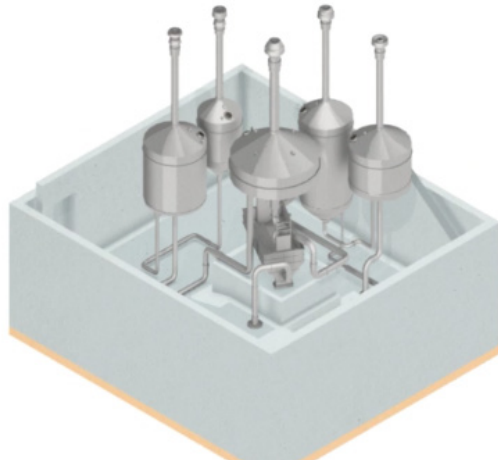


2:38

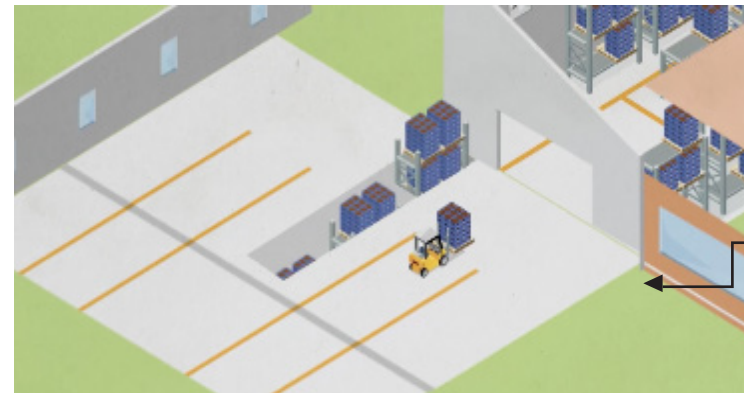
En ésta parte de la infografía analizada, se observó que los movimientos de cámara más utilizados son: Tracking in/out, Zoom in/out y Paneo para hacer una animación fluida.

De igual manera implementa distintos tipos de planos, como: plano general, plano americano y plano medio/detalle. Los cuales permiten lograr sensación de continuidad y fluidez, evitando que se perciba brusquedad o un salto fuerte dentro de la secuencia;

siendo la secuencia un grupo de planos. McCormick (2004), comenta que la secuencia es la que da un salto en el tiempo a una nueva secuencia. Por otra parte, se analizó en las guías de observación, que los ángulos más utilizados por Antonio Campollo son: el horizonte y el picado, rara vez utiliza el oblicuo. El usar distintos ángulos es una característica importante en la animación, ya que muestra las distintas expresiones de alguna escena haciendo que las personas puedan verse inmersas en lo que está pasando dentro de la animación.



En esta imagen se puede observar como se inicia con un plano general mostrando únicamente la máquina de cerveza, con un ángulo picado, en donde Campollo nos permite ver desde otro ángulo una imagen haciendo más inesperada la infografía.



En esta parte de la infografía el Plano general muestra la bodega y la dirección hacia donde se dirige el carro que lleva las botellas de cerveza. El ángulo picado se evidencia en la posición de la cámara que es desde arriba y por último la cámara sigue la dirección que tome el carrito lo cual se conoce como un paneo dándole continuidad a la escena evitando una brusquedad en cada animación, siendo esto, algo muy característico de Campollo.



Esta escena muestra un plano general más específico, ya que muestra un escenario más amplio. Se pueden observar los elementos prácticos que conforman la composición.



de cerveza, una bodega, etc. Aplicando un zoom in con un ángulo picado hasta mostrar otra toma más detallada.



Por último se muestra un plano medio de las botellas de cerveza haciendo un zoom in para mostrar el detalle de éstas, con un ángulo horizonte.

La aplicación de planos y movimientos de cámara también se pueden observar en la infografía para R-Cicla Word, también se pudo observar esa combinación de movimientos y de planos; esta animación tiene un grado alto de complejidad, sin embargo Antonio Campollo mantiene la misma calidad que lo caracteriza en todos sus trabajos. En esta infografía se evidencia el Zoom in/out; que consiste en el movimiento óptico por el cual puede acercar determinada parte de la imagen manteniendo un ángulo horizonte. En cuanto a ilustración las botellas tienen un nivel de representación alto, utilizando repetición de módulos.



Otro aspecto de importancia manejado en las infografías de Campollo es la abstracción, la cual se evidencio en las guías de observación donde se analizó que la abstracción es la forma más adecuada para poder formar una idea concreta a lo largo de la animación, técnica que también comparte el trabajo de Chris Lee (2013) y los demás sujetos de estudio.

La abstracción se refiere a la realidad, a la experiencia visual básica de todo ser humano, el observar detalladamente y como a través de la información visual primaria, se logra que un público entienda perfectamente el mensaje visual transmitido. La ilustración es una de las técnicas más utilizadas para esta representación, ya que es una de las formas para llevar mensajes que parecen lo más natural posible.

Otro recurso muy importante que tanto Campollo como los demás sujetos de estudio toman en cuenta es la integración de ritmo. Rodrigo Aguilar comenta que, es necesario tener un ritmo para comunicar un mensaje; aprender cuando colocar cada parte del mensaje, para que el ritmo no se encuentre solo al inicio o todo al final. Campollo logra crear un ritmo fluido con los elementos visuales, como las formas, que es un objetivo del lenguaje visual. La forma no es sólo una forma que se ve, si no una figura de tamaño, color y textura determinada, y que la manera en que estas son creadas, construidas u organizadas junto a otras formas se logra crear una composición. Campollo sabe como usarlas y mezclarlas no solo para poder transmitir un tipo de mensaje, si no que estas puedan ser combinadas con un ritmo adecuado para mantener la atención de las personas.

Por otra parte, Como se menciona anteriormente, Antonio Campollo utiliza el 2D y 3D en sus animaciones; a la hora de cuestionarlo sobre el por qué utiliza estos dos recursos responde que eso hace que la animación se vea más difícil, que se vea más “chilero”, siendo para él todo un reto, debido

a que tiene que saber en dónde integrar el 2D y 3D. El resultado de esta integración, es satisfactoria para él, ya que su público se asombra al ver ese cambio que aparece “de la nada”; aunque comenta que no todos se dan cuenta de este cambio o de esta integración, pero reconocen su calidad como animador.

Antonio Campollo a pesar de tener ilustraciones, colores, movimientos de cámara, y otros elementos, mantiene esa sincronización del tiempo, movimiento y sonido. En su entrevista, comenta que para mantener esa sincronización se guía principalmente del audio; Carlos Jiménez y Rodrigo Aguilar agregan que también hacen uso del audio y las ondas de sonido para mantener esa sincronización, como mencionaron en su entrevista.

Por su parte Rodrigo Aguilar explica que hace uso de las transiciones y del movimiento cuando algo le es difícil de graficar, lo que para él es todo un reto. Lo cual comparte con Campollo para quien también representa un reto, es por ello que se enfoca más en las transiciones aplicándolas como un elemento que le ayuda en esos momentos donde la locución está hablando algo que no se puede graficar. Por otra parte, el sonido complementa y aporta un mayor protagonismo a la animación a que la animación adquiera un mayor protagonismo.

Para la elaboración de las infografías Antonio Campollo utiliza los programas Illustrator y Photoshop para diseñar, After Effects y Flash para animar y Softonic Studio para editar audio, si se necesita implementar 3D usa un programa llamado Cinema, todo depende de lo que se necesite para desarrollar el proyecto. Algunos de estos programas según lo comentado Jiménez y Aguilar son los mismos que utilizan ellos ya que son programas especializados para el diseño y creación de Motion graphics.



La creación de una animación es compleja, ya que requiere un estudio de movimientos, su observación y su coordinación. La complejidad de los movimientos de la naturaleza es tal que a pesar de su simplificación está llena de matices y detalles, es por esto que es compleja. Antonio Campollo menciona en su entrevista que hace uso de lo complejo para que sus animaciones se vean “chileras”, haciendo que las personas se asombren de lo que están viendo y puedan recordar o retener la información por más tiempo; por otra parte Carlos Jimenez menciona en su entrevista que Antonio Campollo hace diferenciar su trabajo por medio de su técnica y la complejidad que este maneja en sus composiciones. En las piezas analizadas, se comprobó que una animación es más compleja que otra, esto se debe a que en una tiene más elementos gráficos a representar que otras y a la especial atención a minuciosos detalles tanto en ilustración como en movimiento. Campollo aplica especial detalle y creatividad para poder mantener la atención de su grupo objetivo.

Es así que las infografías animadas logran tener vida, en dónde cada etapa tiene prioridad, sin embargo unas más que otras debido al nivel de detalle o calidez que éstas deben de llevar, como lo es en la etapa de ilustración o animación, que para Antonio Campollo son éstas dos etapas a las que les dedica más tiempo, gracias a todos estos detalles logra llegar a su grupo objetivo, haciendo que puedan comprender el mensaje y retener por mucho más tiempo, la información.

Queda claro que Antonio Campollo ha logrado un excelente trabajo en cuanto a darse a conocer como animador en Guatemala; la mayoría de personas conocen la calidad que él maneja en cada uno de sus proyectos. Campollo menciona en su entrevista que busca transmitir calidad; y que las personas lo perciban como parte de su sello personal, esto implica que el mensaje pueda ser entendido y claro gracias a todos esos detalles que aplica en sus mensajes visuales.

A esto se agrega su habilidad para mezclar la animación 2D y 3D lo cual representa su valor agregado dándole un aspecto único, profesional, atractivo, minucioso y detallado a cada uno de los proyectos en los que el se involucra.

# CONCLUSIONES

## 1. “ ANALIZAR EL APOORTE QUE BRINDA EL DISEÑO GRÁFICO A LAS INFOGRAFÍAS ANIMADAS, A TRAVÉS DEL TRABAJO DE ANTONIO CAMPOLLO. ”

El diseño gráfico trabaja la comunicación desde un nivel semántico, cuyo papel es transmitir el significado deseado lo más claro posible, mientras que el diseñador gráfico juega un papel muy importante dentro de una composición en cuanto a elaboración, haciendo énfasis en el diseño y en la toma de decisiones, basándose sobre un grupo de personas en particular.

Antonio Campollo es un diseñador y animador guatemalteco que se especializa en el desarrollo de infografías animadas a través del Motion Graphics. Este campo representa un área creciente de la comunicación audiovisual. Su popularidad recae en la claridad y dinamismo con el que se transmite el mensaje al grupo objetivo que se desee, logrando mantener al espectador atento a lo largo de la animación.

Es así como el diseño gráfico en el campo de la comunicación audiovisual permite sintetizar el mensaje y traducirlo a elementos visuales en los que se emplea la imagen como forma natural de transmisión de contenidos. Logrando así una mayor comprensión del mismo de manera rápida y directa.

Un ejemplo de esto son las infografías animadas las cuales se valen del Diseño gráfico para identificar y codificar visualmente las ideas clave del mensaje agregando distintos elementos de diseño como conceptuales, visuales, de relación y prácticos que son esenciales en una infografía aunque estos tengan diferentes necesidad, ya que cada trabajo posee distintos elementos gráficos indispensables para comunicar un mensaje específico al grupo objetivo que estos elementos, deben de tomarse en cuenta antes de elaborar una infografía.

Por otra parte, cabe mencionar que uno de los elementos gráficos importantes en una infografía animada, son los movimientos y transiciones fluidas entre los distintos componentes de diseño aplicados en cada una de las infografías logrando crear una narrativa visual. Es por ello que el diseño gráfico le brinda un gran aporte a las infografías animadas, ya que a través de los elementos gráficos se obtienen composiciones visuales estéticas y funcionales. Así también, las infografías abarcan desde lo editorial hasta lo audiovisual, ya que todas las disciplinas del diseño sirven para comunicar un mensaje visual.

## 2. “ ESTABLECER CUÁL ES FACTOR DIFERENCIADOR QUE ANTONIO CAMPOLLO APLICA A SUS INFOGRAFÍAS DESARROLLADAS CON EL MOTION GRAPHICS”

El motion graphic representa una tendencia de creciente popularidad a la que se dedican distintos animadores, los cuales buscan distinguirse mediante explotar su sello personal en cada uno de sus proyectos.

Uno de los más destacados por la calidad estética y eficiencia con la que logra transmitir mensajes complejos es Antonio Campollo. Las personas reconocen o identifican el trabajo de este sujeto por su atención exhaustiva al detalle hasta llegar a un realismo. Campollo aprovecha todo el soporte para crear una composición sin desperdiciar o perder un espacio, evitando caer en la saturación. Cada elemento gráfico conlleva un detalle aunque no todos tenga una necesidad de comunicar, esto ayuda a que cada infografía que el realiza no se vea simple permitiendo proyectar una composición armoniosa y homogénea a través de estos. Campollo logra posicionarse como uno de los animadores más reconocidos debido a que las personas ya identifican su trabajo. Por otro lado, otro de los factores diferenciadores en sus infografías, es la integración y unión de la ilustración 2D y 3D logrando esa aura de magia suspendiendo los sentidos en lo que esta sucediendo y crear un asombro en su grupo objetivo. Con esta mezcla en sus infografías, Campollo logra darle un aspecto más profesional y más detallado que se ha convertido en su firma distintiva, lo cual se diferencia de los demás animadores.

Cabe mencionar que Campollo también se caracteriza por su habilidad para mantener un ritmo dinámico y fluido en las animaciones, la creatividad con la que presenta la narrativa visual en las infografías, su capacidad de síntesis para identificar las ideas claves de los mensajes y destacarlas por medio de elementos visuales y su talento para lograr identificar simbolismos característicos del grupo objetivo e incluirlos en sus proyectos, de tal manera que el mensaje sea comprendido de una manera fácil y rápida.

El trabajo de Antonio Campollo representa una fuente valiosa de inspiración para los diseñadores gráficos nacionales, puesto que abre los ojos hacia una nueva manera de comunicar un mensaje o idea de forma dinámica y atractiva para el grupo objetivo.

Por todo lo anterior es que empresas como Cervecería Centroamericana, Tigo Guatemala, R-Cicla World y Horus Energy han confiado en su habilidad y profesionalismo para codificar y transmitir de manera visual un mensaje distinto.

# recomendaciones

**1.** Al realizar una infografía animada se recomienda tomar en cuenta los referentes visuales y simbolismos que se encuentran en la cultura del grupo objetivo, para así poder partir de ellos y lograr que el mensaje sea mucho más claro, así como permite realizar un diseño incluyente que establezca un vínculo con la persona.

**2.** Se encomienda a los diseñadores que buscan especializarse en el campo del desarrollo de Motion Graphic indagar acerca de los principios de la comunicación audiovisual de tal forma que puedan comprender las distintas facetas y elementos que se ven involucrados en ella. Esto para poder desarrollar un estilo distintivo y eficiente que permita destacar su trabajo como animador.

# referencias

## BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, C. (2007). Storyboard, Motion in Art. Colorado Elsevier Inc.
- Arfuch, J; Chaves, N; y Ledesma, M. (1997), Diseño y Comunicación. Argentina. Paidós SAICF.
- Arnheim, R. (2002). Arte y Percepcion visual, Psicología del ojo creador. Berlín.
- Byne, B. (2012). Motion Grahics,for 2D Artist: Conguering the Third Dimension. Oxford.
- Cabero, J.; Gisbert M. (2005). La formación en internet. Sevilla; Editorial MASD, S, L.
- Caivano, L. (2005)./ (2012/marzo) (Documento www). Semiótica, cognición y comunicación visual: los signos básicos que construyen lo visible.
- Campbell, M. (2000). Diagramas Digitales. Barcelona; Editorial Gustavo Gili, S. A.
- Castillo, W. (2004). INFLUENCIA DE LA INTERACTIVIDAD EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN. Tesis Inédita. Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Cobley, P. (2004). Semiótica para principiantes. Buenos Aires, Argentina. Ed. Era Naciente SRL.
- Collier D.; y Cotton B (1992). Diseño para la Autoedición. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili.
- Costa, J. (2007). Diseñar para los ojos. Barcelona: Costa Punto Com Editor.
- De la Torre. (1992). El linguae de los símbolos gráficos. Introducción a la comunicación visual. México DF. Limusa.
- Emerson, J. (2008). Visualizing Information for Advocacy. An introduction to Information De- sign. Índia: Tactical Technology Collective.
- Hart, J. (2008). The Art of the storyboard. Oxford; Edition Elsevier, Inc.
- Jacob, R. (2007). Diseño de un servicio de video bajo demanda 3d y 2d. Barcelona; editorial Universidad Politécnica de Catalunya
- Knemeyer, D. (2003). Information Design: The Understanding Discipline
- McCormick, L. (2004). Type in Motion Presentation. Stretch Conference.
- Lupton, E; Philips, J. ( 2009)Diseño Gráfico, Nuevos Fundamentos. Barcelona; Gustavo, Gili.

-Munari,B.(1980). Diseño y Comunicación Visual. Barcelona, España; Gustavo, Gili.

-Morfeta, A. (2010). Teorías y Prácticas Audiovisuales. Buenos Aires, Argentina: Teseo.

-Newark, Q. (2002).¿Qué es el Diseño Gráfico? Barcelona; Gustavo, Gili.

-Pino, R. (1982). Las artes plásticas. Costa Rica.

- Ráfos, R; Colomer A. (2003) Diseño Audiovisual. España, Barcelona; Gustavo, Gili.

- Serrano, S. (2001). La Semiótica, una introducción a la teoría de los signos. España; edición Montesino.

-Socorro, M (2005). Comunicación Oral. México; Pearson Educación.

-Turnbull, T; Baird, N. (1995). Comunicación Gráfica. Madrid, España: Trillas.

-Vilchis, C. (2002). La metodología del diseño, Fundamentos teóricos. México.

-Wildbur, P.; Burke, M. (1998). Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Barcelona: Gustavo Gili.

-Wong, W; Wong, B. (2001) Diseño Gráfico Digital. Barcelona; Gustavo Gili.



# ANEXOS

## ANEXO 1

### Guía de entrevista a Antonio Campollo

1. ¿Qué es para usted el motion graphics y como lo ve en el mercado Guatemalteco?
2. ¿Cómo se inspira para trabajar y cuales son sus principales fuentes de inspiración?
3. ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias como animador y cómo se dio a conocer en Guatemala ?
4. ¿Cuánto tiempo le brinda el cliente para realizar una infografía y cuanto tiempo le toma realizarla ?
5. ¿Ha habido alguna animación que le haya sido particularmente difícil de desarrollar? (si ha habido alguna, mencione por qué)
6. ¿Qué es lo que busca transmitir en todos sus trabajos multimedia?
7. ¿Cuál es el aporte que le brinda al diseño gráfico con su trabajo por medio de las infografías animadas?
8. ¿Qué papel desempeña la comunicación visual dentro del Motion Graphics?
9. ¿Cuál es la importancia de los signos visuales en una infografía?
10. ¿Cómo aplica la comunicación y el mensaje visual en dentro de una infografía?
11. ¿Cómo aplica la semiótica dentro de sus animaciones?
12. ¿Cómo y a través de qué genera los signos utilizados en sus mensajes visuales?
13. ¿Que elementos de diseño considera indispensables en las animaciones?
14. ¿Cuáles son las características básicas en las que se basa para elaborar una infografía?
15. ¿Cuál es el análisis que realiza antes de iniciar con la elaboración de una infografía animada?
16. ¿Cuál es el proceso que realiza para desarrollar una infografía y que técnica utiliza para darle fluidez a la animación?
17. En el procedimiento de elaboración, ¿cómo mantiene esa sincronización de las transiciones de las imágenes con la narración?
18. ¿Cómo mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación?
19. ¿Qué programas utiliza para la elaboración de una infografía? ¿por qué? ¿qué hace que prefiera este programa
20. ¿Por qué hace la mezcla de la animación 2D Y 3D??
21. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores a través de una animación, haciendo que este pueda retener la información ?

21. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores a través de una animación, haciendo que este pueda retener la información ?

22. ¿Qué características considera propias sobre su estilo de diseño que diferencian su trabajo?

23. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?

24. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?

24. Su trabajo se caracteriza por ser ser muy detallado tanto en elementos de ilustración como en animación ¿Cómo describiría el desarrollo de estos elementos o puntos claves que brindarán un valor agregado a su trabajo?"

25. ¿Cuál es el criterio que toma en cuenta para la elección de estos elementos gráficos o detalles gráficos que brindarán un valor agregado a su trabajo?

26. En el procedimiento de elaboración de sus infografías ¿qué parte es a la que le dedica más tiempo? ¿Por qué?

27 ¿Bajo que criterios establece el proceso de animación para que su trabajo sea distintivo ?

28. ¿Por qué algunas de sus infografías son más detalladas que otras, o porqué el nivel de detalle es distinto?

## ANEXO 2

### Guía de entrevista a Carlos Jiménez

1. ¿Qué es para usted el motion graphics y cómo lo ve en el mercado Guatemalteco?
2. ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias cómo animador y cómo se dio a conocer en Guatemala ?
3. ¿Cómo se inspira para trabajar y cuales son sus principales fuentes de inspiración?
4. ¿Cuánto tiempo le pide de margen a sus clientes para hacer su trabajo?
5. ¿Ha habido alguna animación que le haya sido particularmente difícil de desarrollar? (si ha habido alguna, mencione por qué)
6. ¿Qué es lo que busca transmitir en sus trabajos multimedia?
7. ¿Que elementos de diseño considera indispensables en las animaciones?
8. ¿Qué papel desempeña la comunicación visual dentro del Motion Graphics?
9. ¿Cree que la comunicación visual es clave dentro del proceso de desarrollo de la preproducción y la producción de una animación?
10. ¿Cómo aplica la comunicación y el mensaje visual en dentro de una animación?
11. ¿Cuál es el proceso que realiza para desarrollar una infografía animada?
12. ¿Qué ventajas ofrece la ilustración sobre el motion graphics?
13. ¿Se basa en algún canon para la construcción de los personajes que utilizará en sus animaciones?
14. ¿Qué tan de la mano va la ilustración con el motion graphics?
15. ¿Qué programas utiliza para la elaboración de sus animaciones? ¿por qué? ¿qué hace que prefiera este programa?
16. ¿Cómo mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación?
17. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores por medio de una animación, haciendo que este pueda retener la información ?
18. ¿Qué características considera propias sobre su estilo de diseño que diferencian su trabajo?
19. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?
20. ¿Actualmente quienes cree que son los animadores más relevantes en Guatemala?
21. ¿Cómo describiría la técnica de Antonio Campollo?

# ANEXO 3

## Cuestionario a Rodrigo Aguilar

1. ¿Qué es para usted el motion graphics y cómo lo ve en el mercado Guatemalteco?
2. ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias cómo animador y cómo se dio a conocer en Guatemala ?
3. ¿Cómo se inspira para trabajar y cuales son sus principales fuentes de inspiración?
5. ¿Cuánto tiempo le brinda el cliente para realizar una animación y cuanto tiempo le toma realizarla ?
6. ¿Cómo el diseño gráfico influye dentro del área multimedia?
7. ¿Ha habido alguna animación que le haya sido particularmente difícil de desarrollar? (si ha habido alguna, mencione por qué)
8. ¿Qué es lo que busca transmitir en sus trabajos multimedia?
9. ¿Qué papel desempeña la comunicación visual dentro del Motion Graphics?
10. ¿Cuál es la importancia de los signos visuales en una infografía animada?
11. ¿Cómo aplica la comunicación y el mensaje visual en dentro de una animación?
12. ¿Cuál es el proceso que realiza para desarrollar una infografía animada?
13. ¿Que elementos de diseño considera indispensables en las animaciones?
14. ¿Qué ventajas ofrece la ilustración sobre el motion graphics?
15. ¿Se basa en algún canon para la construcción de los personajes que utilizará en sus animaciones?
16. ¿Qué tan de la mano va la ilustración con el motion graphics?
17. ¿Qué programas utiliza para la elaboración de sus animaciones? ¿por qué? ¿qué hace que prefiera este programa?
18. ¿Cómo mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación?
19. ¿Cuál es la clave para atraer la atención de los espectadores por medio de una animación, haciendo que este pueda retener la información ?
20. ¿Qué características considera propias sobre su estilo de diseño que diferencian su trabajo?
21. ¿Cuál considera que es la peculiaridad de su trabajo logrando crear un status a nivel de diseñador?
22. ¿Actualmente quienes cree que son los animadores más relevantes en Guatemala?
23. ¿Cómo describiría la técnica de Antonio Campollo?

# ANEXO 4

## Guía de observación específica

### 1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?

-Elementos de relación  
Dirección, Posición, Espacio, Gravedad

-Elementos Prácticos:  
Función, Significado, Representación

-Elementos visuales  
Forma, Medida, Color, Textura

-Elementos Conceptuales  
Punto, Línea, Plano, Volumen

### 2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

-Icono: energía, hojas, mano, sol, nubes, árbol  
-Símbolos

### 3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?

-Representación  
-Simbolismo  
-Abstracción

### 4. ¿Qué tipos de repetición utiliza?

-De figura  
-De tamaño  
-De color  
-De textura  
-De dirección

### 5. ¿Cuál de estas texturas se aplican?

-Textura Visual  
-Textura espontánea  
-Textura decorativa  
-Textura mecánica

### 6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta?

-Arriba/abajo  
-Grande/pequeño  
-Centrado/periférico  
-Contrastado  
-Separado frente a algo grupal

### 7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto ¿Cuánto texto utiliza?

1      2      3      4      5

### 8. ¿Qué gama de color utiliza?

-Análoga  
-Complementaria  
-Fría  
-Cálida

9. ¿De cuantos colores consta la paleta utilizada?

4 colores

10. ¿Qué formas como plano utiliza?

- Geométrica
- Orgánicas
- Rectilíneas
- Irregulares
- Manuscritas
- Accidentales

11. Similitud de figuras:

- Imperfección
- Distorsión
- Unión
- Sustracción
- Tensión
- Comprensión

12 A través de qué se maneja el punto focal:

- Color
- Forma
- Texturas
- Módulos
- Ilustraciones
- otro: \_\_\_\_\_

13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?

- No se perciben
- Uno
- Dos
- Se perciben más

14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?

- Un punto de fuga
- Dos puntos de fuga
- Tres puntos de fuga
- No se obtiene

15. La animación es considerada:

- Semi animation
- Full animation

16. Tipo de plano utilizado:

- Gran plano general
- Plano General
- Plano Americano
- Plano Medio
- Primer Plano
- Plano Detalle



**17. Tipo de ángulo:**

- Ángulo horizonte
- Picado
- Contrapicado
- Oblicuo

**18. El tipo de ilustración es:**

- 2D
- 3D
- Ambas
- ¿En dónde se percibe? El 3D en los paneles solares,  
el resto de ilustraciones en 2D.

**19. Movimientos de cámara aplicados:**

- Traking in/out
- Paneo
- Zoom, acercamiento/alejamiento
- Barrido
- Shake
- Tilt up, tilt down
- No existe un movimiento

**20. Detalles:**

¿Hace uso de sonido? Si

-Tipo de sonido utilizado: Narrativo, Música.

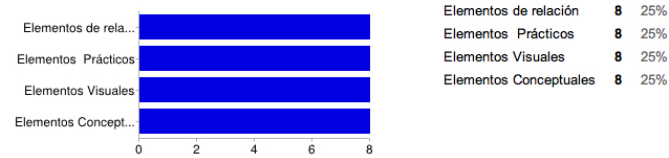
-El nivel de detalle es: Notorio, limpio, claro

-Las transiciones son: Fluidas, Suaves

# ANEXO 5

## Resultados

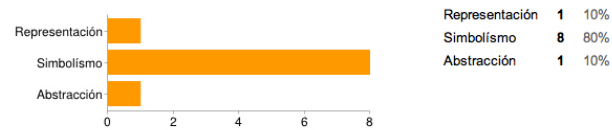
### 1. ¿Qué elementos de diseño gráfico utilizan en la infografía?



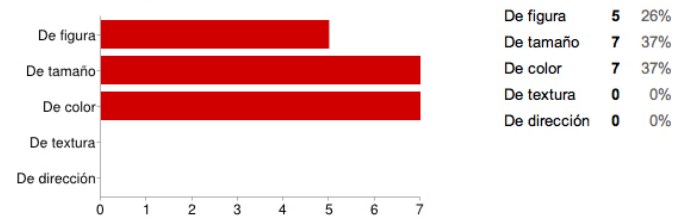
### 2. Signos utilizados dentro de la infografía animada.

Ícono  Ícono y símbolo

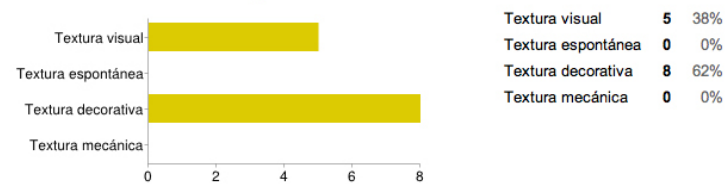
### 3. ¿Qué elementos del mensaje visual se aplican en sus infografías animadas?



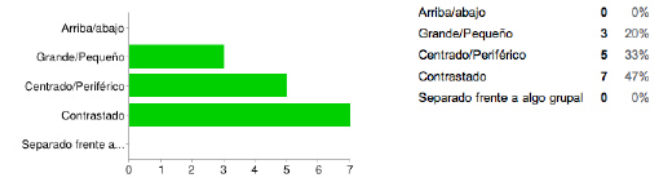
### 4. ¿Qué tipo de repetición utiliza:



### 5. ¿Cuál de estas texturas se aplican



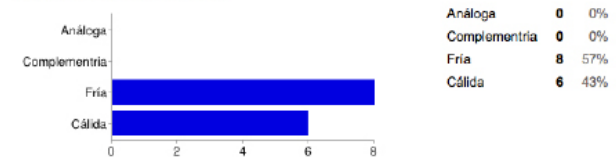
### 6. ¿Qué tipo de jerarquía presenta



### 7. De 1 a 5, siendo 1 poco texto y 5 bastante texto. ¿Cuánto texto utiliza?



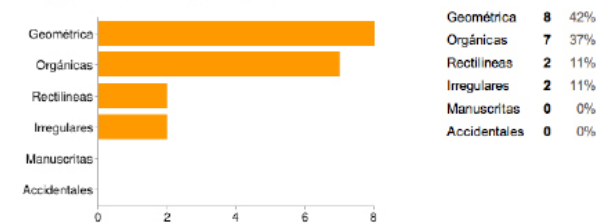
### ¿Qué gama de color utiliza?



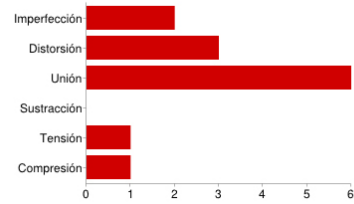
### 9. ¿De cuantos colores consta la paleta utilizada?

3  2  6  4  1, escala de grises

### 10. ¿Qué formas como plano utiliza?

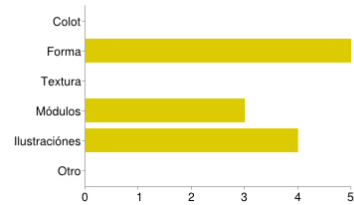


### Similitud de figuras



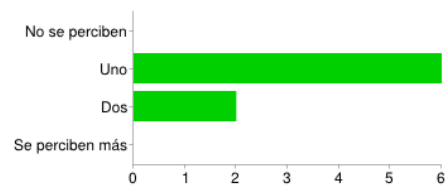
Imperfección	2	15%
Distorsión	3	23%
Unión	6	46%
Sustracción	0	0%
Tensión	1	8%
Compresión	1	8%

### 12 A través de qué se maneja el punto focal:



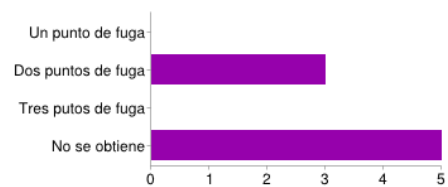
Color	0	0%
Forma	5	42%
Textura	0	0%
Módulos	3	25%
Ilustraciones	4	33%
Otro	0	0%

### 13. ¿Cuántos puntos focales se perciben?



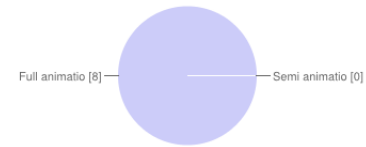
No se perciben	0	0%
Uno	6	75%
Dos	2	25%
Se perciben más	0	0%

### 14. ¿Qué tipo de perspectiva utiliza?



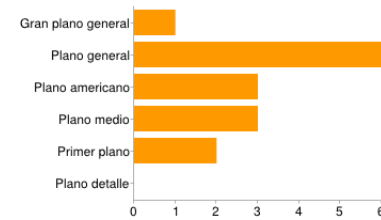
Un punto de fuga	0	0%
Dos puntos de fuga	3	38%
Tres puntos de fuga	0	0%
No se obtiene	5	63%

### 15. La animación es considerada



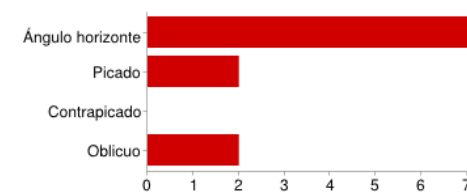
Semi animation	0	0%
Full animation	8	100%

### 16. Tipo de plano utilizado



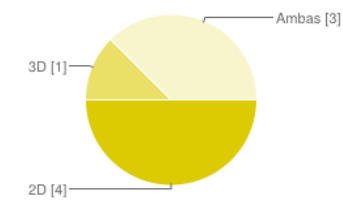
Gran plano general	1	7%
Plano general	6	40%
Plano americano	3	20%
Plano medio	3	20%
Primer plano	2	13%
Plano detalle	0	0%

### 17. Tipo de ángulo



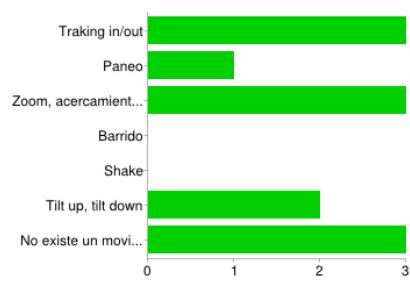
Ángulo horizonte	7	64%
Picado	2	18%
Contrapicado	0	0%
Oblicuo	2	18%

### 18. El tipo de ilustración es:



2D	4	50%
3D	1	13%
Ambas	3	38%

### 19. Movimientos de cámara aplicados:



Traking in/out	3	25%
Paneo	1	8%
Zoom, acercamiento/alejamiento	3	25%
Barrido	0	0%
Shake	0	0%
Tilt up, tilt down	2	17%
No existe un movimiento	3	25%

### ¿Hace uso de sonido?



si	8	100%
no	0	0%

### Tipo de sonido

narrativo, música    Narrativo, música

### El nivel de detalle es:

notorio, limpio, claro    notorio, limpio, claro, minucioso

### Las transiciones son:

fluidas, suaves    fluidas, intuitivas, suaves

### Number of daily responses

