

LA PARTICIPACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN CORTOMETRAJES ANIMADOS CON LA TÉCNICA “STOP MOTION”

González Vargas, Eduardo (1), Villagómez Oviedo, Cynthia Patricia (2)

1 [Licenciatura en Diseño Gráfico, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato] | [eduardogonzalez1990@gmail.com]

2 [Departamento de Diseño, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato] | [cynthia.villagomez@gmail.com]

Resumen

La presente investigación se enfoca en la participación que tiene el diseño gráfico dentro de la animación, principalmente en la técnica audiovisual llamada Stop-Motion, esta técnica no es nueva, pero ha tenido un gran impacto audiovisual en los últimos años, y aunque en la disciplina del diseño se cree que principalmente su quehacer se encuentra en el ámbito publicitario, en la presente investigación se exploró este nuevo horizonte para la profesión, proponiendo alternativas en su desempeño.

Abstract

The present research focuses on the participation of graphic design in animation, mainly in the audiovisual technique called Stop-Motion, this technique is not new but has had a great audiovisual impact in recent years. Although in the discipline of design is believed that mainly its work is on the advertising field, the present research explored this new horizon for the profession, proposing alternatives in its performance.

Palabras Clave

Producción audiovisual 1; Fotogramas 2; Stop-Motion 3; Animación 4; Cortometraje 5

INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico como disciplina se ha desarrollado principalmente en el ámbito de la publicidad, así como en la solución de problemas de comunicación, entre otras. Los gráficos han ido evolucionando dejando de ser estáticos, ahora los elementos ‘cobran vida’ y tienen movimientos; lo cual, se observa tanto en animación, como en video juegos, cine, entre otros.

El diseño gráfico como una herramienta interdisciplinar que ha irrumpido en áreas como la comunicación de masas, se especializa en el lenguaje de la imagen, por tanto, la fotografía forma parte de sus áreas de competencia, la cual, en conjunción con el uso armónico del sonido, es precursora del cine. Es por eso que existe cierto interés en el diseño gráfico y su participación dentro del ámbito audiovisual.

Es así que, la presente investigación ha sido dirigida a la producción audiovisual, específicamente en la técnica llamada “Stop-Motion”, la cual es definida como:

Una técnica audiovisual de una serie de imágenes fijas que al reproducirlas generan movimiento, los elementos que representan los movimientos son muñecos maleables de plastilina con maquetación de objetos sólidos. Normalmente esta técnica se ha desarrollado en distintas aplicaciones como lo son el cine, la televisión, web, etc. IMAGEN 1

El Stop-Motion es una técnica audiovisual que está cada vez más desarrollada, haciendo que el diseño gráfico tenga participación y que gracias a los recursos tecnológicos se pueda apreciar de una forma verosímil la producción de las ambientaciones y que los personajes involucrados se integren en el diseño audiovisual.

Justificación

El motivo personal por el cual se ha desarrollado esta investigación sobre la influencia del diseño

gráfico en la técnica audiovisual Stop-Motion, es debido a la gran demanda que ha sufrido el diseño gráfico, los estudiantes requieren nuevas formas de ejercer la profesión. Por lo que, materializar los gráficos y darles movimiento es una nueva oportunidad para expandir el desempeño laboral. [1]

Lo anterior, con el fin de que la Universidad de Guanajuato pueda ofrecer nuevas alternativas para que los estudiantes vean un área de oportunidad en el campo de los nuevos desarrollos tecnológicos. De tal manera que se puedan ampliar las oportunidades en el ejercicio de la profesión del diseño en el cine, donde existen diversos proyectos que involucran la animación como recurso de comunicación efectiva de ideas y conceptos; los cuales se avocan a la resolución de los problemas generados por los cambios en las nuevas economías de mercado.

Hipótesis

El diseño gráfico es una disciplina dentro de la cual convergen otras disciplinas tales como la comunicación, la visualidad, la estética, entre otras. Por lo que el diseñador posee vastos recursos visuales y procedimentales a los cuales recurrir para la solución de problemas de comunicación visual, de tal forma, que se infiere que es posible para un profesional del diseño crear, planear y dirigir proyectos de naturaleza audiovisual, como lo es la animación con la técnica del Stop-Motion.

- *Objetivos*

Investigar cómo el diseño gráfico apoya en producciones audiovisuales y cómo las materializa a través de soluciones gráficas, específicamente en la técnica audiovisual de Stop-Motion.

Orígenes históricos del tema audiovisual

Determinar elementos que permiten que el diseño gráfico y las producciones audiovisuales jueguen un papel interdisciplinar.

Investigar cada uno de los procesos para la realización de un filme audiovisual y cómo el diseño gráfico influye en cada uno de ellos.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presencia del Diseño Gráfico es cada vez más constante en aplicaciones gráficas que contengan animación, como lo es el caso del motion graphics.

Este planteamiento metodológico fue utilizado con el fin de estructurar cada una de las partes del proceso de producción audiovisual que por ende es el mismo proceso usado para la realización de la técnica del Stop-Motion.

Para Antoni y Ràfols Rafael,

“No existe una metodología general, lo que existen son proyectos concretos en los que es necesario organizar, dentro de lo posible, todas las variables que en ellos intervienen para aprovechar los recursos de los que se dispone y para que, a medida que pasa el tiempo, se vayan superando etapas y el trabajo avance por las distintas fases creativas.” [2]

La metodología que se usará para el desarrollo fundamental de la investigación, que es implementada comúnmente por los procesos audiovisuales, es el proceso de Antoni y Ràfols Rafael [3] que definen el proceso creativo como la preproducción del proyecto.

1. La preproducción empieza en la delimitación del proyecto y la planificación de la producción, la preproducción tiene distintas vertientes como lo es el brainstorming (intercambio de ideas entre los participantes del proyecto) y el storyboard (planifica el trabajo de cada una de las escenas). Estas son las fases de desarrollo que asemejan el resultado final, pero como el diseño visual en la trayectoria acotan el tema y hacen que el marco de referencia sea más concreto y específico.

2. La producción sucede cuando el proyecto se empieza a materializar, es el inicio del rodaje con la selección de los personajes y el diseño de los escenarios.

3. La postproducción manipula el material fotográfico crea los efectos especiales y sucede el montaje del audio. La promoción del cortometraje es un paso importante para el lanzamiento del proyecto, es aquí cuando el diseñador gráfico toma nuevamente partido en el proyecto.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La fotografía es una aportación muy importante para el Diseño Gráfico, la cual dio origen al cine. Sus antecedentes se encuentran con los hermanos Lumière, quienes el 28 de diciembre de 1895 dieron origen al cine. En 1902, en la película de “Le Voyage dans la lune” los efectos especiales no pudieron ser materializados sin la ayuda de la técnica Stop-Motion, debido a la falta de tecnología. Actualmente la técnica es utilizada para la animación y promoción de distintas aplicaciones, “la animación” comparte las mismas características con la producción audiovisual y el Diseño Gráfico.

La fotografía es una propiedad del diseño Gráfico que cumple un lenguaje de expresión, con sus encuadres, los planos, la perspectiva y la profundidad de campo construyen la escena.

Mientras que la iluminación permite percibir las texturas y colores de los elementos permitiendo la verosimilitud de la escena, permite acentuar la expresión del personaje, la escena y la variación genera el suspenso o dramatismo que es requerido dentro de la historia.

El Diseño Gráfico comparado con otras artes aplicadas es mucho más poderoso por abarcar diversos análisis, con la representación de imágenes justifica y expresa cada una de las situaciones culturales y sociales. Para Philip Meggs “...el Diseño Gráfico como disciplina se caracteriza por la armonía e interacción de imágenes y letras” [4]. La función de los cortometrajes principalmente se caracteriza por mostrar realidades de situaciones culturales, entonces al momento de conjugar la disciplina del Diseño Gráfico con la técnica audiovisual es posible que se tenga mayor porcentaje de éxito y que el impacto sea más contundente. Y solo se podrá establecer un puente entre el Diseño Gráfico y la producción audiovisual experimentando estos conocimientos y teorías.

La tipografía juega un papel muy importante en los créditos dentro de las producciones audiovisuales, es un recurso que según Ràfols, “la intención de la letra en el cine es ir más allá de la simple transcripción de los nombres de artistas y técnicos, y pasar a transmitir parte del contenido emocional”. [5]

Así tenemos que, por tal motivo, la labor del Diseño Gráfico es requerida en otros ámbitos, como la animación, por ofrecer distintos conocimientos y teorías que otras artes aplicadas no tienen.

La función principal que desarrolla el storyboard y que el Diseño Gráfico como disciplina analiza son los elementos que componen la escena, los colores, la iluminación, la arquitectura de la escena como tal, etc. También sirve como guía para tener

una aproximación de la materialización, las posiciones de los personajes y los encuadres que serán necesarios para que la escena sea lo más verosímil posible. IMAGEN 2

La producción audiovisual y el Diseño Gráfico son disciplinas que involucran la comunicación como recurso esencial, para Ràfols “engloba todos los elementos expresivos con capacidad de participación en el acto comunicativo” [6], y como forma de significación interrelaciona los signos visuales, auditivos y verbales.

La participación de los signos es la forma semántica de la producción audiovisual, sus signos verbales y no verbales participan indistintamente como signos codificados, algunos provienen del lenguaje verbal y algunos del lenguaje visual.

Para Ràfols “la estética es uno de los fenómenos de la comunicación más complejos, tiene la capacidad de penetración emocional y seducción verdaderamente notable” [7] que dentro del Diseño Gráfico es importante mencionarla ya que la promoción permite atrapar al cliente y hacerlo parte de la necesidad.

El color como elemento significativo y connotativo es fundamental en todo diseño creado, los colores le dan verosimilitud a la historia, es capaz de que el espectador sea parte de la producción y se sienta dentro de la historia. Las producciones audiovisuales seleccionan una paleta de colores referentes a las sensaciones que quieran transmitir, es capaz de alterar el estado de ánimo y al mismo tiempo la promoción de la producción identifica a la historia como tal. [8] IMAGEN 3

CONCLUSIONES

La técnica de animación Stop-Motion permite estudiar de una manera directa los elementos que componen la escena, permitiendo al Diseño Gráfico analizar de una manera muy específica los elementos, de tal forma que ambas áreas se vean complementadas y enriquecidas.

La disciplina del Diseño Gráfico por ser inter y multidisciplinar, cuando se combina con diversos ámbitos artísticos, permite a los estudiantes trabajar con esos conocimientos adquiridos a lo largo de la trayectoria académica, de tal manera que es posible que se ejerza la profesión de una manera específica en la estructuración de la escena a través del diseño tridimensional, la estética, la fotografía, etcétera.

Es así que el estudiante podrá dirigirse hacia nuevas metas con perspectivas más amplias que incluyan el cine, la animación y el Stop-Motion como nuevas oportunidades de trabajo.

AGRADECIMIENTOS

El autor de esta investigación desea agradecer a la Dra. Cynthia P. Villagómez Oviedo, ya que sin el apoyo, asesoría e invitación a los “Veranos de la Investigación Científica”, este proyecto no hubiese sido posible. A la Universidad de Guanajuato en específico a la Dirección de Apoyo a la Investigación y al Posgrado, por aceptarme como participante en este proyecto.

REFERENCIAS

[1] Riobóo, Coke & Villagómez Lourdes (abril 2016) “Stop Motion: animación fotograma a fotograma”. En Doméstika, curso online para crear tu propia película de animación con plastilina, arena o recortes, España.

[2] Colomer, A. y Ráfols R. (2010) Diseño Audiovisual (1a. Ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili. p. 55.

[3] *Ibid.* P. 53.

[4] Meggs, P. (2000) Historia del Diseño Gráfico (2ª Ed.). México: Mc Graw Hill Editores, p. 315.

[5] Colomer, Antoni y Ráfols Rafael, *op. cit.*, p. 106.

[6] *Ibid.* P. 14.

[7] *Ibid.* P. 22.

[8] *Ibid.* P. 39.



IMAGEN 1: Secuencia de fotogramas que crean movimiento, incluye el proceso de creación de la técnica Stop-Motion.



IMAGEN 2: Storyboard de la película de “Kubo y la búsqueda samurái” 2016.



IMAGEN 3: Paleta de colores de la película “Fantastic Mr. Fox, su paleta cromática expresa psicológicamente invitación al consumo de comestibles, 2009.