

Análisis a piezas de animación ejecutadas en diferentes campos desde el diseño de
comunicación visual

Deysson Alejandro Naranjo Galeano

Trabajo en la Modalidad de Monografía Investigativa

Asesor

Juan Pablo Jaramillo Salazar

Universidad de Caldas

Facultad de Artes y Humanidades

Diseño Visual

Manizales

2022

Contenido

1.	Descripción del Problema.....	5
2.	Formulación del Problema.....	7
3.	Justificación de la Investigación.....	8
4.	Hipótesis.....	9
5.	Objetivos.....	10
5.1	Objetivo general.....	10
5.2	Objetivos específicos.....	10
6.	Introducción: La Animación.....	11
7.	Marco Teórico: Teorías de diseño visual en animación.....	13
8.	Metodología.....	31
8.1	Primera Pieza: Corto animado “Alike”.....	36
8.1.1	Descripción.....	36
8.1.2	Función.....	38
8.1.3	Contexto.....	39
8.1.4	Composición.....	40
8.1.5	Color.....	43
8.1.6	Técnicas de animación.....	45
8.1.7	Tipografía.....	46
8.1.8	Lenguaje.....	48
8.1.9	Interactividad.....	51
8.2	Segunda pieza: “Simulación de una interfaz para automóvil”.....	52
8.2.1	Descripción.....	53
8.2.2	Contexto.....	54
8.2.3	Técnicas de animación.....	56
8.2.4	Lenguaje.....	58
8.2.5	Color.....	62

8.2.6	Tipografía	63
8.2.7	Composición	64
8.2.8	Función.....	65
8.2.9	Interactividad.....	70
9.	Conclusiones	75
	Referencias.....	83

Lista de Figuras

Figura 1. Estilos de animación en diferentes usos	15
Figura 2 Design Thinking.....	20
Figura 3 Apple: historia y anatomía de un logo	25
Figura 4. Referencia de Herramienta de análisis. Información básica de la pieza de animación	32
Figura 5. Referencia de herramienta de análisis. Características de producción, funcionalidad e interactividad.....	33
Figura 6. Referencia de Herramienta de análisis. Participación del usuario	34
Figura 7. Alike, primera escena.....	36
Figura 8. Alike, presentación de personaje.....	41
Figura 9. Alike, panorámica de ciudad	42
Figura 10. Alike. Uso del color	44
Figura 11. Referencias en Alike	45
Figura 12. Alike, título.....	47
Figura 13. Interacción bilateral.....	52
Figura 14. SAMSUNG Interfaz para automóvil.....	52
Figura 15. Contexto de la Ciudad	56
Figura 16. Iconografía.....	58
Figura 17. Escala.....	60
Figura 18. Contraste de figuras.....	62
Figura 19. Fuente Samsung Sharp	64
Figura 20. Animación funcional	69
Figura 21. Interfaz personalizada.....	73

1. Descripción del Problema

La animación es un recurso audiovisual que ha sido explotado comercialmente durante casi toda su historia, siendo el cine y la televisión sus principales plataformas, en las cuales los consumidores están acostumbrados a cierto tipo de contenido que es enfocado principalmente al público infantil; esto ha generado un estereotipo en la animación contra el cual se viene librando una lucha intentando llevarla a públicos mayores. Gracias al auge de las plataformas digitales y la posibilidad de crear contenido con mayor facilidad, los espectadores se convierten en creadores y la animación ya no es exclusiva de las grandes productoras como lo fue durante todo el siglo XX; ahora se establece como una forma de comunicar que involucra a todos los rangos de edad y, además es usada no solo de forma narrativa, sino también para facilitar acciones específicas que hacen parte de la cotidianidad.

Durante los últimos años la sociedad del consumo ha migrado hacia la virtualidad, ahora el mundo digital es el segundo hogar, a través del cual se encuentra información en cuestión de segundos, pero también se descarta un mar de contenido que no resulta lo suficientemente atractivo para reproducirlo o interactuar con él. El diseño gráfico tiene como desafío capturar la atención de las masas haciendo uso de sus estrategias basadas en el conocimiento del lenguaje visual; lograr diferenciación en nuestros días y generar innovación, es el camino que sigue el diseño gráfico.

La tecnología es una herramienta que evoluciona rápidamente, siendo también una amenaza para algunas labores en las cuales puede reemplazar el trabajo humano sin importar el área o profesión; todo apunta a un futuro en el cual la vida estará basada en la relación con las máquinas, el desarrollo de herramientas y plataformas es acelerado, la forma como el hombre percibe el mundo gracias a sus sentidos es la base para generar nuevas ideas, siendo

la visión nuestro principal medio para reconocer nuestro entorno y proceder a interactuar con él.

La animación tiene la posibilidad de abrirse camino en estas nuevas plataformas tecnológicas; gracias a sus características ha crecido de la mano con la cuarta revolución industrial, pero su profesionalización y su enfoque humanístico puede verse en riesgo por inteligencias artificiales o malas prácticas; el diseñador visual se encuentra con el problema o “reto” de renovarse y buscar oportunidades de crecimiento haciendo uso de las nuevas tecnologías y optimizando las tradicionales.

2. Formulación del Problema

¿De qué forma la animación digital está aprovechando las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías y la facilidad de la información?

¿Cómo la animación se está adaptando a las plataformas de comunicación bilateral tales como interfaces?

¿Cómo la animación digital actual hace uso de las teorías básicas del diseño de comunicación visual?

¿En qué campos, medios o plataformas se encuentran las mejores posibilidades de incursión por parte de la animación digital?

¿Qué técnicas o estilos de animación están marcando tendencia gracias a su estética y funcionalidad?

3. Justificación de la Investigación

Para el desarrollo de la presente monografía investigativa se pretende recopilar elementos concernientes a teorías del diseño de comunicación visual para ponerlos en debate con piezas de animación modernas; de esta forma se pueden exponer prácticas y aplicaciones efectivas.

Para el planteamiento de la justificación se tiene en cuenta la necesidad del diseño gráfico por buscar formas de expansión para así mantener una vigencia; el diseñador entra a explorar nuevos campos donde se encuentran oportunidades de brindar soluciones por medio del diseño.

La animación es una herramienta que está facilitando la comunicación del hombre con la máquina y es pertinente un seguimiento a su evolución para rescatar los aspectos que la pueden proyectar de mejor manera a lo largo del tiempo. Traer las teorías clásicas del diseño gráfico a un análisis particular de piezas actuales sirve para corroborar su vigencia y eficacia; de esta forma se genera un panorama útil.

4. Hipótesis

El mundo digital actual tiene la característica de estar saturado debido a la facilidad de creación que brinda, donde la repetitividad hace que los productos carentes de diseño pierdan eficacia y no logren el objetivo plantado. El profesional en diseño gráfico debe ser capaz de generar recordación en el espectador por medio de la originalidad y la creatividad; en la animación, el contenido más exitoso es el que demuestra originalidad e innovación, desarrollar algo que resalte por si solo y se destaque sobre ese mar de contenido.

Para el caso particular de las piezas analizadas, se presume un buen uso del diseño, ambas piezas gozan de bastante reconocimiento, incluso siendo merecedoras de premios; aunque tienen contextos distintos, sus respectivos públicos las han ovacionado; para su desarrollo contaron con personal calificado y profesional en diseño gráfico por lo que su éxito puede estar fundamentado en la buena aplicación de la teoría; la armonía visual observada en ambas piezas es consecuencia de un trabajo de investigación de contexto y público objetivo y de un especial cuidado en cada uno de los detalles.

5. Objetivos

5.1 Objetivo general

Analizar piezas de animación digital con base en un instrumento que recoge elementos pertinentes al diseño de comunicación visual, buscando determinar nuevos usos e incursiones donde se proyecta como herramienta fundamental de comunicación.

5.2 Objetivos específicos

Verificar la teoría del diseño gráfico dentro de productos de animación que gozan de reconocimiento.

Encontrar usos poco comunes de la animación en diferentes campos.

Entender la versatilidad de la animación digital para resolver problemas de comunicación.

6. Introducción: La Animación

Se define animación al proceso en el cual se genera la sensación de movimiento a objetos estáticos (como un dibujo o un personaje de plastilina). Es una ilusión producida cuando se muestran imágenes consecutivas donde se generan pequeños cambios; entre más sutil sea el cambio y más rápida sea la secuencia, el resultado será más realista (cuadros por segundo o fps). El principio es tomado del cine tradicional y ha evolucionado hasta la era digital; sus técnicas son muy variadas siendo usadas principalmente por la industria del entretenimiento y la publicidad, pero abriéndose camino en otros medios.

La animación como técnica de representación es usada desde principios del siglo XX, sus orígenes son artesanales y era utilizada principalmente como un simple truco para entretener a un grupo de personas en un contexto de esparcimiento; la técnica del dibujo cuadro por cuadro creció de la mano del cine y sus avances. Si bien para el público general esto solo era un espectáculo de feria más, o algo curioso a explotar solamente dentro del medio del espectáculo, existieron personas que vieron en ella la posibilidad de unir el dibujo, el cine, el arte y posteriormente el diseño gráfico fundamentado, para romper las fronteras que estos representaban por sí solos.

Walt Disney supo llevar la animación a lo más alto como medio de entretenimiento, pudo sacarla de las ferias y generó una industria millonaria, contando historias como nunca antes se había hecho y con una calidad que aún en nuestros días es envidiada; para su época el diseño gráfico aún se estaba forjando, pero se pueden notar conceptos de composición que se derivan directamente del cine y del arte. El trabajo de Disney como uno de los más grandes en la animación cinematográfica, aun sin contar con grandes avances en diseño, consiguió una buena estética, logrando un gran impacto al despertar emociones en el público, su

cercanía con el arte seguía siendo notable. “La estética ha sido definida como la rama de la filosofía cuyo objeto de estudio son los fundamentos del arte o la naturaleza de lo bello.” (UTHA, s.f)

La experimentación llevó a que artistas venidos del arte pictórico buscaran en esta nueva técnica un medio para evolucionar su trabajo; el arte abstracto aun en sus primeros años llegó a la animación. Según Ruttmann, citado por Pertíñez (2014), “La abstracción le permite jugar con las formas geométricas simples y sus movimientos coordinados, círculos pendulares, triángulos ásperos y fluidos simuosos. Pero también le sirve para sincronizarlos con la música” (p. 175). Aunque eran varios los artistas reconocidos que comenzaron a experimentar con la animación, sus obras llegaban a públicos muy minoritarios y underground, mientras que la animación comercial ganaba millones en las salas de cine; sin embargo, estos entusiastas ayudaron a evolucionar técnicas que posteriormente crecerían y llegarían a la animación comercial, tales como el stop motion y el uso de materiales moldeables.

Esta división generada hizo que la industria de la animación tomara ideas de artistas experimentales para explotarlas comercialmente; además del cine, y con la llegada de la televisión a los hogares, la animación se abre campo en el mundo de la publicidad y la persuasión; vender bien un producto, un servicio o una idea, era ahora una de sus tareas. De esta forma se vincula a la animación, una profesión que se encargaría de llevar el mensaje de forma eficaz y precisa, el diseño gráfico. En un mundo cada vez más industrializado y tecnológico, las empresas necesitaban llegar a sus potenciales clientes de forma directa y segmentada, despertando necesidades de compra y creando identidad y recordación, el diseño venido de la publicidad gráfica impresa, aportaba todo lo necesario para hacerlo.

7. Marco Teórico: Teorías de diseño visual en animación

El diseño gráfico se convirtió en profesión cuando empezó a cobrar importancia en el mundo industrializado de mediados del siglo XX; las empresas necesitaban promover sus productos de forma precisa al público, transmitir un mensaje que se destacase y crear una identidad visual. Se empezó a conceptualizar y a reunir elementos como el uso de la tipografía y el color, sus implicaciones psicológicas, analizar el contexto y diferenciar el público objetivo. Ahora transmitir emociones se había convertido en una herramienta más dentro del mundo publicitario; el auge de un nuevo medio como la televisión llevó a los diseñadores a buscar innovaciones con las cuales logran llegar de forma llamativa a los hogares. El diseño gráfico llega entonces a la animación; ahora cada elemento que se mostraba dentro de un producto animado con fines publicitarios tenía una sustentación teórica.

La evolución de las técnicas de animación y avances de la teoría del diseño gráfico en el transcurso del siglo XX ratificaron la animación dentro de los principales medios del diseño visual. El comienzo de la era digital abrió nuevas posibilidades donde los procesos productivos se transformaron; aunque los conceptos eran los mismos, los formatos, estilos y acabados eran totalmente nuevos; nacieron nuevos públicos nativos de la era digital y elementos como la tipografía tomaron gran importancia; nuevos campos como los videoclips musicales, las interfaces y los videojuegos se apropiaron de la animación.

El diseñador ahora se encuentra con un mar de posibilidades donde debe saber aplicar sus conocimientos para que su trabajo se destaque en un océano de contenido; ahora el consumidor se ha vuelto también creador, como en casi todas las profesiones la tecnología pasa de ser una herramienta a convertirse en una amenaza al reemplazar labores humanas; el

diseño aunque se le relacione con las humanidades también se ha visto afectado por la facilidad para obtener instantáneamente un producto que cumpla con ciertas características de buen diseño para un público general, es por eso que, a pesar de la saturación de información, el papel del diseñador (en este caso dentro de un proceso de animación), es aún más importante si se quiere llegar de forma humana y efectiva al consumidor. Un animador no solo debe conocer la técnica, debe también generar uno o varios estilos y saber en qué contexto utilizarlos.

El profesional en diseño gráfico se encarga de compilar elementos dentro de una composición, sabe elegir y ordenar, dar connotación dentro de un contexto, generar armonía, combinar el factor estético y el funcional en todo el proceso. Cuando se observa un producto animado que tiene principios de diseño, se hace fácil reconocerlo.

Lo que diferencia una pieza de animación sin diseño a una que si lo tiene son los conceptos que en ella se reflejan; conocimiento se traduce en armonía y genera un acercamiento, todo debe tener una función dentro de un producto animado. Cada pieza de animación posee una estética que depende del estilo del animador, por esto es que el animador se convierte en un elemento más, y su versatilidad lo puede ubicar en más o menos proyectos abriéndose a nuevos públicos; por ejemplo, un animador con un estilo cartoon, generalmente es usado cuando se crea un producto enfocado a un público infantil, pero este mismo animador puede producir loops animados usados en máquinas de casino. Los contextos son casi opuestos, pero la animación estilo cartoon encaja y ha sido efectiva históricamente en ambos; ahora, si lo que se quiere por ejemplo es mostrar el uso adecuado de una máquina de gimnasio mediante una animación, seguramente el estilo que se requiera por parte del diseñador sea otro, y el animador cartoon no sea el adecuado.

Figura 1. Estilos de animación en diferentes usos



Fuente: Industria animación (www.industriaanimacion.com)

El diseño visual tiene unas reglas de composición que se aplican en casi todos los soportes incluyendo el audiovisual; buscan generar armonía y buena lectura por parte del espectador. Estudios a lo largo de los años han podido determinar la manera como se perciben las formas a través de la visión; conocer la anatomía del órgano de visión humana ayuda a generar bases y mejorar los estímulos que se generan con las formas dentro de una composición. El recorrido de los ojos dentro del formato también es importante sobre todo cuando la información que se quiere entregar debe ser precisa sin lugar a errores de interpretación; de igual forma el espacio donde va a interactuar la pieza es tomado en cuenta si se quiere resaltar o fusionar con este, el inicio del proceso de diseño consiste en ordenar los elementos. Según Dondis (1989), citado por Sánchez y Barroso (2013),

la composición es la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación. En segundo lugar, la composición es una disposición de los elementos

para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos. (p. 3)

La proporción y el tamaño agregan significado y ayudan a jerarquizar la composición; un ejemplo de esto es cuando se ubican elementos a la derecha, cobran mayor importancia.

Dividir el formato en secciones ayuda a encontrar puntos de tensión, que se usan para dar importancia a lo que se requiera que la tenga. Una de las leyes usadas desde antes de que el diseño gráfico se volviera profesión es la ley de proporción aurea, la cual parte de una fórmula matemática, divide el formato en secciones, es usada frecuentemente en el diseño, aunque se le asocia con el arte pictórico. El uso de texturas y las posibilidades que permiten las formas como su unión, repetición o intersección generan las bases desde las cuales el diseñador dispone el formato para empezar a darle el significado deseado; en animación, estos elementos son los que crean el estilo, si se está produciendo por ejemplo una narración en la cual aparecen personajes, es labor del diseñador darle personalidad y connotación a cada uno de ellos haciendo uso de herramientas como el color.

El formato debe terminar con una distribución de elementos equilibrada, haciendo buen uso de los conceptos básicos de diseño gráfico partiendo de líneas, puntos y planos. El encargado de generar este equilibrio es el diseñador que termina haciéndolo de forma inconsciente o natural si se trata de alguien experimentado; al final no es necesario repasar estas teorías al momento de realizar cada pieza, son conocimientos que se deben volver mecánicos. A partir de estos se derivan otros tantos conceptos más avanzados que configuran el estilo personal del diseñador; estos elementos son los que se deben revisar con más cuidado, y no solo se trata de una cuestión de elegirlos por gusto o estética, sino de ligarlos a un concepto y pensar en su funcionamiento para garantizar el éxito; todo esto termina

convirtiéndose en un lenguaje visual y el diseñador es el encargado de traducir los mensajes a este lenguaje.

El color es la mejor herramienta que tiene el diseñador en una composición; un uso adecuado de este impregna de significado la pieza. Al igual que en la disposición de las formas, el uso del color también tiene reglas; es importante decir que se utilizan como una guía de la cual se basa para obtener resultados óptimos, pero el diseñador dispone de ellas y tiene la libertad de experimentar siempre y cuando sea consecuente con estas.

El círculo cromático brinda la posibilidad de encontrar paletas con fórmulas preestablecidas y comprobadas, todas estas buscan siempre la armonía, es decir, para los ojos del ser humano resulta agradable la combinación de esos colores. Lo primero que recibe el espectador es un estímulo de color, el cual puede lograr llamar su atención de forma que interactúe con la pieza; para el caso de la animación, el color determina el estilo y para muchos es el elemento más importante pues su poder de despertar emociones a través de la visión en una persona es un “arma” bastante útil que debe ser estudiada minuciosamente desde todos los puntos de vista y teorías.

La etapa de selección de una paleta de color se basa en una investigación de target y tiene en cuenta el soporte; para las animaciones al ser un formato actualmente digital se utiliza el sistema RGB, el cual genera diferentes tonos a partir de luces azules, verdes y rojas; para otras técnicas de animación más primitivas, se acostumbraba usar directamente tinta sobre un formato de papel o acetato, estos tonos de color normalmente se generaban mezclando pinturas de forma muy artesanal. El beneficio de la era digital también permite recrear tonos de forma efectiva solamente copiando su código en el software; el nivel de saturación, el uso de gradados o líneas que separen tonos forman también parte del estilo y lo que se quiera expresar o comunicar.

Cada color tiene su connotación cultural e incluso un significado psicológico; existen reglas generadas por el colectivo que encasillan los colores; se acostumbra desde niños identificarse con un color que determina el género y así muchas otras cosas tangibles e intangibles tales como ideas, valores o características que poseen su determinado color, es una materia bastante extensa y el diseñador debe realizar una tarea investigativa para elegir una paleta correcta que sea efectiva en el contexto para el cual se está desarrollando el producto.

El color permite expresar una idea sin necesidad de usar textos o imágenes de alta iconicidad (relación de semejanza que existe entre un signo y el objeto o la idea que representa). Su valor dentro del diseño también ayuda a destacar elementos o restarles importancia; por ejemplo, un personaje genera recordación gracias a su paleta de color; para muchos el diseñador debe entender el funcionamiento del color de forma análoga, es decir, tomando un pincel y mezclando pinturas, pues esto ayuda a familiarizarse con su comportamiento; también se le recomienda no encasillarse de forma estricta en los significados del color, ya que su creatividad le permite jugar con este como lo desee, las reglas de color son solo bases para el diseñador, al final siempre existe el aspecto innovador que rompe con estereotipos y puede agregarle valor a una pieza.

Todo lo que integra la composición de una pieza es de vital importancia, el elemento tipográfico no es la excepción, agrega significado y direcciona al público hacia lo que se quiere comunicar. Los textos no solamente son ideas escritas, se deben ver como formas transformables e individuales, al momento de elegir una fuente tipográfica para usar en un producto animado el diseñador establece con ella un nivel de formalidad, una estética y una gama de posibilidades gráficas. Existe una infinidad de fuentes, las cuales están clasificadas de acuerdo a sus características; una fuente con serifa, es aquella que posee un remate

puntiagudo; existen las “script” que están basadas en el trazo de una escritura a mano, entre otras.

El propio diseñador tiene la capacidad de generar sus propias fuentes, lo más importante es que estas deben tener una homogeneidad entre sus caracteres, se pueden también fusionar diferentes fuentes buscando armonía. La tipografía cinética es una forma de animación en la cual se animan los textos, esta es usada muy frecuentemente en la industria del entretenimiento; por ejemplo, los músicos en la actualidad realizan videos solamente con tipografía cinética pues esto reduce costos de rodaje y permite a sus canciones tener un formato visual para transmitir en los medios.

El contexto en el cual se desenvuelve el producto es fundamental en todo el proceso de diseño; un buen análisis de este ayuda a generar una serie de características funcionales y estéticas necesarias en un buen diseño, el contexto puede tomarse desde lo más general hasta lo más específico. Cuando el diseñador tiene la tarea de desarrollar un producto, antes de empezar a rayar bosquejos en un papel o de forma digital en un computador, hace un trabajo de investigación y análisis de contexto, se pone en el lugar del espectador y lo desglosa de todas las formas posibles.

El diseñador es un profesional que se termina relacionando con todas las profesiones, pues la cultura de comunicación visual en nuestros días está presente en todos los campos, las ciencias más avanzadas requieren una tarea de traducción a un lenguaje visual entendible a todos; por ejemplo en campo espacial, las agencias requieren mostrar el desarrollo de sus misiones de forma gráfica sin confundir a la población con terminología que muy pocos conocen, es por esto que se hace uso de la animación digital 3D para mostrar e incluso testear su tecnología; así mismo muchos otros campos utilizan al diseñador como traductor a

lenguajes visuales más cercanos al público general; en nuestra actual sociedad “todo entra por los ojos” y el diseñador es el encargado de hacer que ese “todo” llegue de forma efectiva.

El espectador está siempre envuelto en una saturación de información que recibe día a día; las nuevas tecnologías permiten mediante datos que se brindan, recibir específicamente la información que encaje con nosotros; un ejemplo de esto sucede desde hace años en la televisión, la cual se ha segmentado primero por bloques de programación destinados a una parte específica de la población, con patrones de comportamiento similar y por lo tanto, con unos gustos y necesidades muy parecidas, es ahí donde ve la oportunidad un anunciante de promover su producto con un anuncio.

La era digital brinda herramientas para que los productos de diseño gráfico sean efectivos siempre tratando de encontrar esas necesidades que no son visiblemente notables y que se convierten en tendencia cuando se le suma una cantidad específica de individuos; la recolección de esta información la puede realizar con herramientas como encuestas o entrevistas, el contacto con el público o usuario garantiza que el producto se va a desenvolver de forma correcta y no va a ir en contra de una estética.

Figura 2 Design Thinking



Fuente: Incae (www.incae.edu)

El proceso el diseño tiene etapas que no se pueden evitar o saltar; para no tener problemas y ser mucho más efectivo, se suele hacer uso de alguno de los métodos desarrollados a lo largo de la historia. Estos métodos son generalmente acomodados a las condiciones específicas que requiera el diseñador, pero las etapas suelen ser siempre similares, empezando por la formalización de una necesidad, posteriormente una labor de investigación, generación de ideas o soluciones, un desarrollo de piezas, un testeo y una publicación. Teniendo la mayor información posible sobre la mesa, es cuando el profesional en diseño gráfico comienza a generar ideas, se puede guiar por algún método como el design thinking, que según Jiménez (2018),

Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como «Pensamiento de Diseño», aunque nosotros preferimos hacerlo como «La forma en la que piensan los diseñadores». (s.p)

El design thinking ayuda al diseñador o grupo de diseñadores a dar con la solución más sensata y eficaz; se utilizan notas en las cuales se escriben durante un tiempo límite las ideas que se generen, sin importar lo descabelladas que parezcan; todas estas ideas enriquecen el proceso para finalmente construir una solución cercana a la realidad y que responda con lo solicitado. Durante el desarrollo es posible identificar fallos y corregirlos, es muy útil para generar ideas cuando se trabaja en equipo, pues se evita el descarte que se hace normalmente por prejuicios, ya que las personas tienden a calificar subjetivamente; el uso de notas de papel para plasmar una idea hace que desaparezca ese prejuicio y se tomen todas en cuenta, de esta forma es mucho más enriquecedor el proceso con los compañeros; el ego es natural del ser humano.

El design thinking incluye además una etapa importante, la generación de prototipos y el testeado, donde el producto de diseño se somete a pruebas en el contexto predefinido, se genera un listado de aciertos y de fallos para corregir; es muy importante realizar este paso sobre todo si el producto será comercializado o distribuido a una gran población o del cual se realizarán muchas copias. En la animación, el tema en cuestión, el proceso de diseño siempre es similar en su inicio, se debe realizar una investigación de contexto y de población, encontrar necesidades o problemas a resolver; dada la variedad de campos en los cuales está empezando a incursionar la animación, el método de diseño empieza a mutar a partir de las siguientes etapas, dentro de la lluvia de ideas se incluyen profesionales específicos en diferentes campos, los animadores e ilustradores exponen sus técnicas, los guionistas relatan un argumento, etc. El método a usar en el proceso de diseño y creación de una pieza animada depende de muchos factores; en cada situación se toman elementos y se crean metodologías adecuadas; por ejemplo, en una serie animada que se emite por televisión, por lo general los tiempos son reducidos y los primeros episodios sirven de base para el resto, se trabajan bajo presión, e incluso durante la etapa de animación se modifica el argumento agregando o restando cosas.

Testear o someter a pruebas un producto audiovisual animado requiere de ingenio y conocimiento de mercadeo, ya que se necesita ser lo más preciso posible durante todo el proceso de animación dada la dificultad que requiere un producto de estas características; los prototipos de animación requieren mayor inversión de tiempo y dinero. Siguiendo con el ejemplo de las series televisivas animadas, es normal que se realicen episodios pilotos que se ponen a prueba en plataformas digitales, las cuales generan ingresos que sirven para recuperar lo invertido o que se vendan directamente a cadenas para su publicación. Los testeos empiezan a realizarse en toda la etapa creativa, los personajes son sometidos a

aprobación por parte de una muestra del público, el argumento se expone a los productores, el estilo gráfico se acuerda, para dar con un producto efectivo.

Elegir un método es importante para organizar ideas y tiempos; ponerse en la piel del espectador o usuario ayuda a encontrar todas esas posibles alternativas que sirven y generan ideas para optimizar el producto final. En la animación, una buena labor investigativa es fundamental; causar impacto y generar recordación se consigue solo prestando atención minuciosamente a los pequeños detalles; cuando se cree que se tiene algo bueno se debe poner en consideración de un tercero que lo evalúe y resalte lo que considere debe mejorar; para esto las herramientas de recolección de datos ayudan en el proceso.

El diseñador tiene la labor de comunicar visualmente, para ello desarrolla lenguajes usando la imagen como representación, muchas veces también se apoya en textos. Según Herrera y Fernández (2008),

el Diseño podría ser definido como aquel acto de determinación de una realidad existente destinada a convertirse en signo representativo de unas acordadas intenciones comunicativas. Por otra parte, el término Diseño deriva directamente de la expresión latina *designio*, lo que podría permitir definir al diseñador como “quien designa”. (s.p)

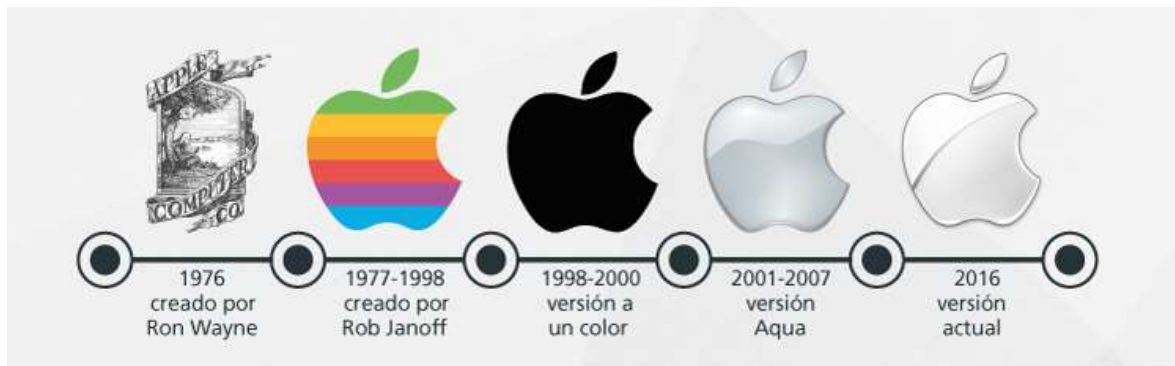
El lenguaje visual está compuesto por elementos gráficos que representan un algo; se le puede llamar objeto a todo lo que existe fuera de la mente del diseñador, y que normalmente sirve para algo. Estos elementos que conforman el lenguaje visual viven dentro de un entorno natural o artificial que se encuentra en constante cambio; este ambiente de interacción es el que otorga un significado a lo que se ve, el contexto y el objeto se sustentan el uno con el otro generando mensajes que el cerebro recibe y traduce.

La comunicación está basada en códigos; desde sus niveles más básicos, se debe tener un grado de experiencia para relacionarlos y darle sentido a un mensaje. En la comunicación visual estos códigos son imágenes que se convierten en signos; un signo es un elemento visual que posee algún grado de abstracción, es decir, que está basado en un objeto de forma muy precisa o modificada; un alto nivel de abstracción visual permite tener representaciones muy cercanas a la realidad del objeto, mientras que uno bajo muestra solo lo necesario para realizar la asociación.

Si un signo además de representar al objeto, tiene un significado que puede ser una idea o algo intangible, se convierte en símbolo; por ejemplo, la imagen de una manzana tiene como primer significado lo que representa, la fruta, pero se convierte en símbolo cuando con un bajo nivel de abstracción se crea una manzana mordida en su parte superior derecha, en este momento la manzana se convierte en símbolo y de inmediato se asocia con la empresa de tecnología que lleva el mismo nombre.

Saber elegir los elementos dentro de una composición, es saber también usar los símbolos; en ocasiones solo se necesitan imágenes cargadas de simbolismo para dar a entender un mensaje, del diseñador depende que tan notorio es dicho mensaje. La estructuración puede ser solamente estética, cuando solo se busca una armonía visual en el formato, ya que el mensaje no es lo importante o se está enviando por otro medio (auditivo, escrito, etc.) y tal vez se vuelve redundante hacerlo.

Figura 3 Apple: historia y anatomía de un logo



Fuente: Blog artes visuales (www.blogartesvisuales.net)

Si hace uso de un lenguaje simbólico este da por hecho un nivel de conocimiento básico en el espectador y una experiencia que le permita descifrarlo correctamente sin lugar a malos entendidos. El primer impacto que tiene el público con el producto de diseño gráfico es lo que se conoce como análisis denotativo, es cuando la persona tiene contacto con la pieza y empieza a observar los elementos que la componen; se produce una etapa de análisis denotativo, cuando se relacionan directamente los signos con los objetos reales, en esta etapa el espectador analiza de forma estética lo que está observando, posteriormente empieza a asociar los elementos contenidos en el formato entre sí y darles un sentido individual, es aquí cuando se basa en sus conocimientos para entender el sentido connotativo.

En la animación, el lenguaje se entrega en un lapso de tiempo donde el observador está relacionando constantemente signos en movimiento; la tarea de agregar simbolismo por parte del diseñador es más compleja si se piensa que cada cuadro o fragmento de video es una composición; agregar o restar elementos en el espacio temporal, además de hacer uso adecuado del lenguaje escrito y auditivo, permite cargar de connotación una obra animada.

En la actualidad la cultura del espectador es tan amplia que fácilmente entiende un mensaje implícito en una animación; la gran cantidad de información hace que los niveles de connotación en una pieza deban ser más elevados, los usos de todos los conceptos de diseño gráfico anteriormente mencionados son fundamentales, pero no garantiza el éxito si se quiere destacar en un mar de contenido. La originalidad es una cualidad que se le pide al diseñador, pero el uso de referencias no está mal visto, se debe realizar también una etapa en la cual se obtienen referencias para encaminar aún más el proyecto, de esta forma se obtienen ideas y se comprueban similitudes que puedan resultar el posible plagio no deseado.

Con el avance tecnológico es más común encontrarse herramientas que pretenden reemplazar la labor del ser humano; se pensaba que la creatividad era una característica que diferenciaba al ser humano de los animales y muchos más de las máquinas, pues este pensamiento se desvanece al ver como las nuevas tecnologías ofrecen realizar tareas creativas de forma artificial; comenzando por ejemplo con el mismo arte, se han creado softwares que generan piezas de “arte” las cuales poseen todas las cualidades para hacer creer que un humano fue su autor, es más, si se le mostrase a alguien que desconoce su origen, probablemente hasta le encontraría un significado filosófico.

Si el arte que no se basa en conceptos repetitivos y es más propio del sentir, se ha logrado replicar de forma artificial, el diseño gráfico al ser una disciplina basada en teorías no se escapa de dichos avances y el diseñador está notando como su trabajo corre el riesgo de ser reemplazado en muchos aspectos. Es verdad que existen aplicativos que le brindan a la persona sin conocimiento de diseño gráfico, herramientas que les generan piezas con indicios de diseño, pero estas piezas carecen de codificación de mensajes y se vuelven repetitivas perdiendo la originalidad que un diseñador ofrece, además normalmente se pierden en el flujo de información que recibe el espectador y no generan recordación; por

este motivo, el diseñador como persona que analiza contextos y configura mensajes visuales es hasta el momento irremplazable, la mano humana hace la gran diferencia y los conceptos anteriormente expuestos resaltan en cualquier pieza, su presencia o su ausencia es visible para ojos educados y en muchos casos para cualquier persona.

Tomando el tema concreto de la animación, esta forma también se ha convertido en una herramienta útil para diferentes campos, las nuevas tecnologías de la información hacen uso de animaciones normalmente para generar contenido, algunos usos comunes de la animación en nuestros días son por ejemplo los videojuegos, se usa en cinemáticas y en el desarrollo del juego; en diferentes ciencias como medicina, de forma pedagógica se muestra procedimientos o se informa sobre tratamientos y cuidados; en deportes como el fútbol donde se representan acciones que ayudan a los árbitros a tomar decisiones, etc.

La cultura digital en la actualidad es global, existen más teléfonos celulares inteligentes que seres humanos en el mundo, gracias a esto, el acceso a información es instantánea y se proyecta ser mucho más inmersivo. Según Ramos (2017) “La tecnología inmersiva hace referencia a la tecnología que intenta imitar una experiencia real a través de una réplica digital o simulada.” (s.p). Las grandes empresas tecnológicas lideradas por visionarios, proyectan para el futuro cercano, el uso masivo de herramientas de realidad virtual y aumentada, donde el diseñador tiene un papel fundamental en la creación de estos espacios; la animación tendrá entonces nuevos posibles campos de aplicación, convirtiéndose en uno de los lenguajes más importantes en el diseño visual.

Una labor muy común del diseñador es convertirse en crítico del trabajo de sus colegas, y resulta entretenido estar revisando piezas que reflejan diferentes contextos e incluso dejan ver una evolución en las técnicas, estos análisis permiten enriquecer la mente con ideas para futuros trabajos. En su día a día el diseñador se encuentra con piezas de

animación, estas en muchos casos generan gratas reacciones y se convierten en referentes, pero en muchos otros se dejan ver elementos, que, basándose en la teoría de diseño gráfico, pueden ser mejorados incluso fácilmente, independientemente de si el autor sea una persona educada en diseño o no; desglosar un producto visual analizando cada una de sus partes es importante para recordar conceptos y refrescar ideas.

Cuando se realiza un análisis que termine convirtiéndose en crítica, además de hacerlo en base a conocimientos propios, se ahonda en el contexto del cual se extrae la pieza analizada; si se trata de algo nuevo se va directamente a analizar el público que esta interactuando con esta y su impacto real, se realizan estos pasos tal y como se presume lo hizo su creador. Analizar un producto de diseño animado sin revisar su contexto hace que dicho análisis no tenga bases y e entra a revisar elementos sin entender su razón de ser. Además de dejar de lado sus gustos personales y estéticos, al realizar el análisis es bueno intentar descifrar el sentido de los objetos de diseño gráfico, se debe situar en el lugar del espectador o usuario y empezar a tener ese primer acercamiento con la pieza; después de esta primera mirada, y antes de entrar a desmenuzar el contenido gráfico, es bueno resaltar lo que queda de ese acercamiento, pues de esa forma se obtiene la verdadera eficacia del producto. Las animaciones en particular pueden estar diseñadas para una sola lectura por parte del usuario, por ejemplo, series televisivas que emiten episodios los cuales no se suelen repetir; o en otros casos, animaciones que se les muestran en más de una ocasión al público objetivo, estos suelen ser comerciales o videoclips musicales, por ejemplo; en estos casos se suele añadir más connotación al mensaje.

Es complejo dejar de lado prejuicios y ponerse en el lugar de una persona sin conocimiento en diseño gráfico para hacer este tipo de análisis, pero es una buena forma de

empezar, observar si el objetivo se cumple o no y si tiene un buen primer golpe de vista; esta primera impresión se somete a juicio de nuevo cuando se revisen todos los demás aspectos.

Dada la gran cantidad de estilos y de tendencias dentro de la animación, es común encontrar similitudes con otros autores y sus obras, generar algo totalmente nuevo es complicado y conlleva sus riesgos, por esto otra fase dentro del análisis es la de comparar las piezas con otras existentes, buscando similitudes; es fácil y sucede muy a menudo que al ver una animación se traiga a la mente otras similares, esto lo logran además personas que son constantes consumidoras de contenido animado. Otra buena forma de buscar estas referencias es investigando sobre el autor, ya que muchos suelen expresar sus referentes e inspiraciones, de esta forma se empieza a construir una línea gráfica con elementos de diseño seguramente exitosos.

Se debe también identificar la técnica de animación usada; como se decía anteriormente, las técnicas para realizar contenido audiovisual animado han evolucionado de la mano de la tecnología, pero muchas de estas tecnologías lo que hacen es simular un proceso análogo como por ejemplo la técnica de cuadro por cuadro, existen técnicas que requieren mucha agilidad y talento por parte del animador por lo que son menos comunes, mientras que muchos aún continúan utilizando procesos análogos; el buen ojo del diseñador sabe identificarlos.

Según Pertíñez (2014)

Todas las animaciones candidatas a los Oscar de 2013 al mejor corto, todas rehúyen de la animación 3D. En Adam y Dog, aparecen las líneas quebradas y las manchas de acuarela. Fresh Guacamole y Heads over Heels recurren al stopmotion. Y Maggie Simpson the longest daycare, vuelve a la animación tradicional, dibujo a dibujo. (p. 180)

Teniendo en cuenta estos aspectos propios de la pieza se comienza el análisis más profundo para extraer cada elemento pertinente al diseño gráfico en sí; para la realización de este análisis se han elegido dos piezas de diseño que proceden de campos diferentes, tienen diferente función y su público es también distinto, su mayor similitud está en el éxito que obtuvieron.

8. Metodología

Para la investigación se eligieron productos de animación que han gozado de reconocimiento; estas piezas guardan similitudes en cuanto a su estilo, el cual será descrito de forma precisa basándose en los elementos de diseño gráfico expuestos anteriormente, después de realizar una primera observación general donde se describe la obra de forma básica exponiendo lo que el consumidor estándar sin conocimientos específicos del diseño va a interpretar y rescatar de esta.

La herramienta de análisis compuesta por un listado de elementos está basada en una ya utilizada para realizar un análisis similar, desarrollada por Andrés Fabián Agredo Ramos de la Universidad de Occidente en Cali, Colombia, este recoge en un “formulario o tabla” con características que tiene cualquier pieza de animación; para dicho análisis se hace un chequeo repasando cada una de ellas.

Figura 4. Referencia de Herramienta de análisis. Información básica de la pieza de animación

INFORMACIÓN BÁSICA

Número de pieza: **01** Página: 1

0. Información básica de la pieza de animación

0.0 Título	Arte Carte devoeux	
0.1 URL	http://php5.arte.tv/voeux2010/index_fr.php	
0.2 Créditos	arte.tv	http://liveweb.arte.tv/
	Panoplie	http://www.panoplie.fr/
0.3 Descripción	Jena Michel Othoniel presenta una obra de arte de se autoria la cual le brinda al usuario la posibilidad de modificarla a su gusto, generando su propia obra con elementos del artista.	
0.4 Cliente	Jean Michel Othoniel	URL:
0.5 País	Francia	
0.6 Año	2010	
0.7 Dimensiones	980x530 píxeles	<input checked="" type="checkbox"/> Horizontal
		<input type="checkbox"/> Vertical
		<input type="checkbox"/> Cuadrado
0.8 Formato	Away 3D Project Stats	

Fuente: Andrés Fabián Agredo Ramos (www.revistalatinacs.org)

Figura 5. Referencia de herramienta de análisis. Características de producción, funcionalidad e interactividad

1. Características de producción, funcionalidad e interactividad			
1.0 Producción			
<input type="checkbox"/> Manual	<input type="checkbox"/> Técnica		
	<input type="radio"/> Material	<input checked="" type="radio"/> Mixta	<input type="radio"/> Formal
1.1 Técnica de animación			
<input type="checkbox"/> Tradicional	<input checked="" type="checkbox"/> Recortes	<input type="checkbox"/> Stop Motion	<input type="checkbox"/> Rotoscopia
<input type="checkbox"/> Digital	<input type="checkbox"/> Digital 3D	<input type="checkbox"/> Motion Graphics	<input type="checkbox"/> Motion capture
<input type="checkbox"/> Mixta			
1.2 Función			
<input type="checkbox"/> Simbólica	<input type="checkbox"/> Epistémica	<input checked="" type="checkbox"/> Estética	
1.3 Finalidad			
<input type="checkbox"/> Comercial	<input type="checkbox"/> Informativa	<input type="checkbox"/> Entretenimiento	<input type="checkbox"/> Navegación
<input type="checkbox"/> Comunidad	<input checked="" type="checkbox"/> Artística	<input type="checkbox"/> Personal	
1.4 Estructura			
<input type="checkbox"/> Secuencial	<input type="checkbox"/> Reticular	<input checked="" type="checkbox"/> Jerárquica	<input type="checkbox"/> Telaraña
<input checked="" type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> lineal-interactividad inteligente		
1.5 Tipo de interactividad			
<input type="checkbox"/> Unilateral	<input type="checkbox"/> Diálogo	<input checked="" type="checkbox"/> Multidiálogo	
1.6 Nivel de interactividad			
<input type="checkbox"/> 0			
<input type="checkbox"/> 1			
<input type="checkbox"/> 2			
<input checked="" type="checkbox"/> 3			
<input type="checkbox"/> 4			

Fuente: Andrés Fabián Agredo Ramos (www.revistalatinacs.org)

Figura 6. Referencia de Herramienta de análisis. Participación del usuario

PARTICIPACIÓN DEL USUARIO															
Número de pieza:	01	Página: 3													
2. Participación por parte del usuario															
2.0 Uso de elementos básicos del mensaje visual															
Punto	<input type="checkbox"/> Nulo	<input type="checkbox"/> Escaso	<input checked="" type="checkbox"/> Alto	<input type="checkbox"/> Muy alto	APLICA										
Línea	<input type="checkbox"/> Fluida	<input checked="" type="checkbox"/> Precisa					APLICA								
Contorno	<input checked="" type="checkbox"/> Básico		<input type="checkbox"/> Variado												
	<input type="checkbox"/> Cuadro		<input type="checkbox"/> Triángulo												
	<input type="checkbox"/> Circulo														
Tono	<input checked="" type="checkbox"/> Luz		<input type="checkbox"/> Sombra												
Color	<input type="checkbox"/> Plano	<input type="checkbox"/> Degradado	<input type="checkbox"/> Icónico	<input checked="" type="checkbox"/> Connotativo		APLICA									
			<input type="checkbox"/> Realista	<input type="checkbox"/> Psicológicos											
			<input type="checkbox"/> Saturado	<input type="checkbox"/> Simbólicos											
			<input type="checkbox"/> Fantástico												
Textura	<input type="checkbox"/> Orgánica	<input checked="" type="checkbox"/> Geométrica													
Escala	<input type="checkbox"/> Nulo	<input checked="" type="checkbox"/> Escaso	<input type="checkbox"/> Alto	<input type="checkbox"/> Muy alto											
Dimensión	<input type="checkbox"/> Nulo	<input checked="" type="checkbox"/> Escaso	<input checked="" type="checkbox"/> Alto	<input type="checkbox"/> Muy alto		APLICA									
Estructura	<input type="checkbox"/> Orgánica	<input checked="" type="checkbox"/> Geométrica					APLICA								
Texto	<input type="checkbox"/> Espontáneo		<input checked="" type="checkbox"/> Normalizado												
	<input type="checkbox"/> Graffiti		<input type="checkbox"/> Tipografía												
	<input type="checkbox"/> Rotulación		<input type="checkbox"/> Transfert												
	<input type="checkbox"/> Caligrafía														
2.1 Caracterización															
Iconicidad	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input checked="" type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 12	APLICA		
Complejidad	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input checked="" type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10			APLICA		
Normatividad	<input type="checkbox"/> Riguroso		<input checked="" type="checkbox"/> Conforme		<input type="checkbox"/> Aproximado		<input type="checkbox"/> Carente						APLICA		
Universalidad	<input type="checkbox"/> Nula		<input checked="" type="checkbox"/> Escasa		<input type="checkbox"/> Alta		<input type="checkbox"/> Muy alta						APLICA		
Carga Connotat.	<input type="checkbox"/> Nula		<input type="checkbox"/> Escasa		<input checked="" type="checkbox"/> Alta		<input type="checkbox"/> Muy alta						APLICA		
Fascinación	<input type="checkbox"/> Nula		<input type="checkbox"/> Escasa		<input checked="" type="checkbox"/> Alta		<input type="checkbox"/> Muy alta						APLICA		
2.2 Esquematación Cinemática															
	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input checked="" type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10					
2.3 Tipo de avatar															
<input type="checkbox"/> Epidérmico		<input type="checkbox"/> Clónico		<input type="checkbox"/> Ficcional											

Fuente: Andrés Fabián Agredo Ramos (www.revistalatinacs.org)

De la anterior herramienta se extraen los elementos más importantes, se realiza un listado para tener en cuenta en las piezas a analizar, los cuales son confrontados con una descripción más detallada y un poco más abierta. Lo primero que se analiza es la función que cumple la pieza y el contexto donde lo hace, un acercamiento al posible público objetivo para el cual fue desarrollada, basándose en datos suministrados por la web y por la estética que refleja; se comienza entonces a describir características pertinentes del diseño gráfico.

En el siguiente listado se exponen los elementos a analizar, el orden de estos puede variar para cada pieza.

- Descripción.
- Contexto.
- Función.
- Composición.
- Lenguaje.
- Color.
- Tipografía.
- Técnica o Técnicas de animación.
- Interactividad.

¿ Qué es?	¿Para qué?	¿Cómo?
Descripción	Interactividad	Lenguaje
Contexto	Función	Color
		Composición
		Tipografía
		Técnicas de animación

8.1 Primera Pieza: Corto animado “Alike”

Figura 7. Alike, primera escena.



Fuente: Alike - Corto Animado (www.youtube.com)

8.1.1 Descripción

“Alike” es un corto animado español estrenado en el año 2015, dirigido por Daniel Martínez Lara y Rafa Cano Méndez; obtuvo gran reconocimiento internacional y terminó ganando un premio Goya como mejor cortometraje de animación en el 2016. En relación a algunos aspectos técnicos de la obra se puede decir que se usa la técnica de animación digital 3D; sus realizadores expresaron el uso del software gratuito “Blender” dado el poco presupuesto con el que contaban para realizar algo de bastante calidad, por este mismo motivo decidieron trabajar con estudiantes de animación y no con animadores experimentados. El tiempo que llevó la realización del corto fue de cinco años, teniendo en cuenta todas las etapas “En 2010, Martínez y Cano iniciaron el proyecto con un presupuesto de más de 60.000€ con tecnología propia y ahorros apoyados por el productor Nico Matji.”

El corto fue distribuido en salas de cine de todo el mundo y luego publicado en sitios web de forma gratuita donde ha ganado bastante fama acumulando millones de visitas. Logra despertar sentimientos gracias a la buena utilización de música y la representación de realidades humanas, tocando fibras en la audiencia y transmitiendo un mensaje. La trama tiene como protagonistas a un padre y su hijo; presentan al padre alistando algunos libros dentro de un bolso, en ese momento aparece su hijo corriendo de forma alegre, el padre lo detiene y le cuelga el bolso; salen camino a la escuela a través de una ciudad gris y poco alegre, en un momento encuentran a un hombre tocando el violín debajo de un árbol, el niño se detiene a observarlo, pero el padre lo apura, cada uno llega a su destino, la escuela y el trabajo, después de una jornada donde al niño le prohíben dibujar y el padre escribe en máquina todo el día, el color de su cuerpo (un elemento importante y significativo del corto) se nota desaturado, pero un abrazo entre ambos logra volver a saturar el color; esta rutina se repite a diario hasta el punto que el abrazo no es suficiente para regresar el color de sus cuerpos y terminan siendo como el resto de los habitantes de la ciudad, grises. Una mañana ven que el hombre que tocaba el violín debajo del árbol no está, así que el padre decide situarse en ese lugar y hacer como si estuviese tocando el violín, esto genera alegría en ambos devolviendo el color de sus cuerpos.

El guion por si solo resalta un aspecto muy común de la sociedad y de las familias particularmente, que es el exceso de trabajo y la rutina; claramente se muestra una situación que toca a toda la población sin distinción de ningún tipo, puede encajar fácilmente en todas las culturas, aunque en este se muestre un estereotipo de padre oficinista americano; resulta fácil sentir empatía con los personajes desde el inicio, y sus personalidades son evidentes tan solo con unos segundos de video, el padre es una persona muy responsable, amigable y preocupado por su hijo; el niño es muy activo, lleno de energía y entusiasmo.

El ambiente donde transcurre la historia es el de una gran ciudad, específicamente aquellas calles donde se encuentran edificios de oficinas y se suelen ver personas de prisa caminando por las aceras, es un ambiente de contrastes en el que un espacio de naturaleza donde se observa un árbol resalta sobre el gris de las calles; el no uso de diálogos amplía el espectro de públicos potenciales; la música marca los diferentes momentos y genera mucho más impacto en las acciones de los personajes.

8.1.2 *Función*

La función de la obra es muy simbólica, el público principal es la familia en su totalidad, aunque la animación y el diseño de personajes se acerca más a un público infantil, el contenido y desarrollo de la historia transmite un mensaje que llega sobre todo a las personas encargadas del hogar; el mensaje que quieren transmitir resulta muy claro, no hace falta realizar una revisión de más de una vez para entenderlo, el público en general expresa comentarios similares respecto a él como “me hace seguir esforzándome por no apagar la chispa de la creatividad en mi hijo ni hacerlo de mente tan cuadrada y rutinaria, que sea libre, imaginando será feliz” o “Me gustó mucho, un mundo gris en el que se hacen las tareas por obligación resulta en una vida gris... Buscar y realizar lo que nos apasiona llenará nuestra vida de color” (comentario en Youtube), son algunas de las conclusiones a las que llegan las personas que ven la obra.

El entendimiento de la pieza no requiere un alto nivel de cultura, basta con conocer el funcionamiento del mundo, un consumidor promedio de material audiovisual está familiarizado con el contexto de la vida occidental; este modelo consumista es el que se ha expandido alrededor del mundo, la influencia de la cultura americana y su industria llega a

todos los países, miles de programas, series y películas enseñan la familia liderada por el padre trabajador que pasa mayor parte de su tiempo realizando una labor por lo general en una oficina mientras sus hijos se encuentran en la escuela; es fácil generar empatía cuando lo que se muestra forma parte del diario vivir del público, de esta forma se logra un interés inmediato y un Engagement. “Engagement es un término original del inglés que, en español, se usa para determinar el compromiso que se establece entre un producto y su audiencia en las distintas comunicaciones que producen entre sí.” (Mafra, 2020).

No resulta complicada la labor del espectador para dar con el mensaje que se le muestra a través del lenguaje audiovisual; si se toma el audio solamente, se nota una ausencia de diálogos por parte de los personajes, estos solamente expresan algún sonido que no llegan a ser palabras: se está constantemente escuchando una música que va al ritmo de sus acciones, la banda sonora es muy tranquila e inspiradora, de esta forma se activan aún más las fibras sensibles en la audiencia; durante casi la totalidad de la animación se puede escuchar la música; el sonido ambiente representa y contextualiza aún más el concepto de ciudad, además cada acción está bien acompañada por su respectivo sonido, por ejemplo, el momento en el que el padre escribe en su máquina resulta muy satisfactorio de escuchar. Estos elementos generales de la pieza son los grandes rasgos que sus autores quisieron resaltar y seguramente lo que resultó de una labor de investigación, su intención era la de mostrar una realidad cotidiana donde cualquier persona se identifica.

8.1.3 Contexto

El contexto donde se presentó el corto fueron los cines, lugar donde se reúnen las familias a pasar un momento de esparcimiento, posteriormente fue publicado en internet,

donde logra gran éxito gracias a la posibilidad de divulgación; este tipo de contenido que genera reflexión y deja algún tipo de mensaje positivo es muy aceptado y fácilmente compartido. Estos aspectos hacen parte de un primer análisis desde el punto de vista del espectador común, pero la labor de diseño gráfico que tiene el corto agrega los elementos que generan connotación y transmiten el mensaje de forma efectiva. Para realizar este análisis es necesario ver el corto en varias ocasiones y pausarlo cuando sea necesario para reconocer la mano del diseñador y el porqué de cada objeto visual.

8.1.4 Composición

Comenzando por el aspecto compositivo, el corto animado tiene un formato 16:9 apaisado, la primera escena muestra dos objetos, una pila de libros y un bolso, situados a la izquierda de la pantalla, esta posición genera desequilibrio, el cual es compensado rápidamente con la aparición de un personaje en la parte derecha, de esta forma primero se centra la atención en los objetos y luego la mirada se va directamente al padre, el fondo es blanco con una sombra que genera profundidad; este primer contacto visual propone un minimalismo en cuanto a la composición, donde el uso de elementos solo es el necesario para contextualizar una situación; no se desvía el interés en nada más que no sean los objetos en primer plano, es una acertada presentación de personaje.

Figura 8. Alike, presentación de personaje



Fuente: Alike - Corto Animado (www.youtube.com)

El movimiento que realizan los personajes en esta escena se hace de forma horizontal y hacia el espacio, después se muestra el título de la obra y en la siguiente escena se puede observar la representación de una ciudad con bastante movimiento, se nota el uso de profundidad y de capas; en primer plano y desenfocados se ven vehículos transitando, más al fondo y completamente enfocados, se encuentran los edificios y las calles que también están muy pobladas de personas y carros, más al fondo se observan edificios que pierden opacidad y enfoque. El minimalismo de elementos y la tranquilidad observada al inicio de la obra contrasta completamente con la saturación de objetos mostrada en esta escena, se observa una utilización completa del formato y el uso de repetición y ritmo, el movimiento de los autos agrega tridimensionalidad; esta repetición de formas está ligada al concepto de monotonía que quieren transmitir con una típica ciudad congestionada; el diseño de personajes es muy similar al igual que los autos y los edificios, casi se puede hablar de clones que deambulan por las aceras.

Figura 9. Alike, panorámica de ciudad



Fuente: Alike - Corto Animado (www.youtube.com)

La monotonía de elementos se rompe con un pequeño ambiente en medio de la ciudad, este ambiente natural que incluye un árbol y un personaje con diseño diferente al resto concentra toda la atención; además de la forma orgánica que tiene el árbol, un elemento que cumple la función de resaltar aún más este ambiente es el color, del cual se hablará más adelante de forma más profunda. El ritmo en términos cinematográficos se observa en el constante cambio de planos, de generales a más detallados, además se equilibran mucho más los planos con una correcta distribución de elementos y aplicación de leyes de composición fotográfica como la ley de mirada.

La obra continúa con este juego entre minimalismo y saturación, se hace un interesante manejo del tiempo con uso de elipsis, pero es momento de analizar el elemento más importante y que hace parte del argumento principal, el color.

8.1.5 Color

Tal como se expresaba en el resumen de la obra, el color es un elemento que aparece dentro de la misma historia, los personajes lo pierden al realizar labores rutinarias y lo recuperan compartiendo momentos alegres entre ellos, el personaje del padre es de color azul, su cuerpo es completamente de esta tonalidad y solo utiliza una corbata como accesorio; el azul es un color comúnmente usado para reflejar tranquilidad y madurez, pero también se le atribuyen sentimientos como tristeza. La monocromía del entorno, utilizando una paleta de colores grises, hace que resalten los colores saturados, el niño tiene un color naranja, desde la psicología del color el naranja representa la juventud, la alegría y la rebeldía.

El color usado en los elementos que conforman el ambiente de la ciudad procede de una paleta de grises con algunas tonalidades naranjas y azules, esta monocromía de color se complementa con un manejo de luces y sombras, la luz procede principalmente del cielo que tiene un color blanco. Otros elementos importantes en la obra que resaltan por su color son los que componen el parque, en este se observan tonos marrones, naranjas y verdes bastante saturados; esta mancha de color en un espacio desaturado es el punto de interés en este momento de la obra, los colores interactúan entre sí logrando una armonía, el azul y el naranja de los personajes principales son colores complementarios, una interacción bastante común, y encaja muy bien con los valores que transmiten los personajes y la historia misma; logra esta percepción de armonía cuando los dos personajes están cerca el uno del otro. El mensaje que está contenido en el color de la obra es primordial para la trama, actúa como la voz de la cual carecen los personajes.

Estos tonos que se usan en los personajes se dejan ver también en algunos detalles del entorno; la paleta de color es reducida en esta obra y solo se colorea lo que se quiere resaltar.

En algunos momentos el escenario tiene un tono de color muy desaturado, siempre desde el azul o el naranja; algunos fondos incluso no tienen ningún tipo de sombra sólida o línea que distinga el suelo donde están parados los objetos, en vez de esto se observa una gradación de grises que insinúa dicha línea dando la sensación de soledad. El color en la animación destaca por su ausencia, y esto ayuda a construir el mensaje, no es común observar animaciones con esta característica, esto es una señal de que el contenido no está enfocado a un público netamente infantil, para los cuales se suele saturar el color, sino más bien para un público familiar.

Figura 10. Alike. Uso del color



Fuente: Alike - Corto Animado (www.youtube.com)

8.1.6 Técnicas de animación

La técnica evidenciada en la obra es la animación digital en 3D; teniendo en cuenta el presupuesto reducido se usa el minimalismo de elementos en gran parte de sus escenas. Fue importante el proceso de preproducción y de diseño de escenarios y personajes, usando lo menos posible se consiguió llegar al público correctamente; las reglas básicas de animación son claves para darle vida a un personaje virtual, en este caso se observa una buena aplicación lo que genera fluidez en los movimientos; un ejemplo de esto son los pequeños detalles que se observan en los accesorios de los personajes, los cuales poseen una animación aparte y bien lograda, cada acción tiene su respectiva anticipación y reacción si es necesario. A pesar de la escasez de objetos modelados o de color, es muy alta la calidad de la animación, su estilo puede asemejarse con la animación en 2D tipo cartoon, desde el mismo diseño de personajes con un bajo grado de iconicidad y con rasgos exagerados.

Figura 11. Referencias en Alike



Fuente: Alike - Corto Animado (www.youtube.com)

8.1.7 Tipografía

La codificación del mensaje está bien lograda y en diferentes niveles, no se utiliza un lenguaje verbal para expresar ideas o sentimientos, y el mensaje textual que aparece es el justo ayudando con la contextualización de las escenas. En la primera parte de la obra se observa, por ejemplo, el uso de texto en los libros de la escuela, aparece la palabra “School” o escuela en cada uno de ellos, la tipografía es palo seco y sin ningún tipo de modificación, lo que quieren transmitir es una idea de seriedad o sobriedad, lo hacen también usando un color negro en sus tapas.

El uso de texto para señalar y dejar claro el objeto de los elementos en la obra se observa en varias ocasiones, la taza de la cual bebe el padre tiene en ella la palabra “coffee” con una tipografía un poco más informal, de un color café y con el uso de un icono que reemplaza la letra “o” por un grano de café; de todas las formas se deja claro que el hombre está consumiendo café, una actividad muy común en las mañanas de la cultura americana, conocimiento que se tiene gracias a una vida de consumo de productos audiovisuales desarrollados o inspirados en los Estados Unidos y su cultura expandida alrededor del mundo.

Es reducido el uso tipográfico en la pieza animada. Otro momento que requiere de texto para señalar un objeto o lugar es cuando el padre se dirige hacia su trabajo, se muestra de forma clara con una tipografía palo seco, la palabra “work” o trabajo como parte de la fachada del edificio al cual se dirigen los adultos; esta representación del mundo resulta básica, pero efectiva teniendo en cuenta la duración de la obra y permite rápidamente identificar un lugar, sin tener que analizar más de una vez los elementos dejándole lugar de análisis a la trama principal y su mensaje; es decir, cuanto más concreta y directa sea la

representación de los objetos, el espectador no corre el riesgo de desviar su atención del contenido principal.

En cuanto a los títulos y créditos, estos usan una tipografía palo seco con clave alta en los nombres, muy legible y contrastante con el fondo, no se usan muchos colores en ella, los nombres son mostrados en unos pocos instantes; el nombre de la pieza “Alike” tiene una labor de diseño más profunda, en este se utiliza una tipografía con un aspecto script o hecha a mano, donde las líneas son irregulares o imperfectas, las letras o tipos son intervenidas tanto en sus colores como en sus formas, se hace una representación de los personajes principales con las letras l y i, siendo las únicas que utilizan los colores del cuerpo de dichos personajes, es decir, azul y naranja; además su forma tiene una terminación con serifa o un adorno que las diferencia, las demás letras de la palabra están hechas sin serifa y su color es gris, esto connota mucho de la trama de la obra, el mundo gris en el cual viven dichos personajes y la importancia del color en dicho mundo, además, las letras l y i parecieran ser una mayor en edad que la otra.

Figura 12. Alike, título



Fuente: Alike - Corto Animado (www.youtube.com)

Al finalizar la historia se vuelve a mostrar el título con una animación en la cual las letras comienzan en tonos grises y adquieren color, esto le da mucha más personalidad y genera acercamiento con el público, el cual como se mencionaba anteriormente no necesariamente es infantil, sino la familia en general, en especial las personas mayores a cargo de niños.

8.1.8 Lenguaje

El lenguaje cinematográfico que tiene la obra y el manejo de planos también tiene una lógica y una fundamentación; se diversifica mucho en los encuadres, se utilizan recursos muy ligados al cine como el ritmo en las tomas, pasando de planos generales a unos más detallados, haciendo énfasis en determinados elementos gracias al desenfoque de la cámara que no se mantiene estática, sino que también tiene un movimiento propio para darle más dinamismo; algunas tomas en específico están cargadas de connotación, por ejemplo, cuando se muestra al niño con tristeza, la toma se hace de forma muy cenital o elevada para recalcar su momento de vulnerabilidad.

Todos estos aspectos configuran un lenguaje específico que transmite el mensaje de forma muy clara, el espectador conecta con los personajes y su contexto, es llamativo el diseño de estos y está cargado de connotación en cada uno de sus elementos; está claro que detrás del desarrollo de la obra existió una gran labor investigativa en la cual los autores y diseñadores buscaron tocar las fibras sensibles de la audiencia. El uso de la música es clave, esta lleva el ritmo de las acciones y sucesos en la animación, logra entablar una conexión más cercana con el espectador. Este estilo de animación e historia se asemeja con estilos como el creado por grandes productoras como Pixar y luego Disney, en el cine animado

actual, especialmente el de animación 3D; es característico el uso de la música durante la narración, se nota gran influencia en la obra; los personajes tienen un estilo similar al usado en la animación 2D o cartoon, donde se crean personajes unificando y exagerando partes de sus cuerpos, un ejemplo de esto son series como “Laboratorio de Dexter” o “la vaca y el pollito” muy famosas en su época a nivel internacional.

La animación comercial moderna siempre tiene como objetivo el generar algún tipo de conciencia en el público, de esta forma los padres sienten que están educando a sus hijos por medio de estas; es una estrategia que se ha convertido en tendencia, se cuentan historias cargadas de elementos cómicos, pero con un mensaje intrínseco que es positivo para la formación del público infantil, es decir, que “Alike” sigue esta línea de cine comercial familiar influenciado por las grandes productoras.

La empatía generada al inicio con los personajes crea de inmediato un vínculo de empatía con el espectador, que traslada los sentimientos de dicho personaje; en el momento que se muestra la cotidianidad de los personajes principales, se crea dicho vínculo al relacionarlo directamente con la vida cotidiana del público en general, sin ni siquiera afirmar de forma clara de quien se trata; es normal que el espectador se encuentre en una fase deductiva en la cual empieza a relacionar elementos y objetos, llegando a la conclusión de que es un padre con su hijo a punto de salir en una mañana, a pesar de que ni siquiera aparece un reloj en la pared, o de que nada señala directamente que sea su padre, incluso si se le quitase la corbata y el maletín, perfectamente puede ser un estudiante universitario o el hermano mayor del niño. Un objeto crucial para deducir que se trata del comienzo de la jornada es la palabra “Coffee” en la taza del padre, todo un aspecto cultural muy occidentalizado.

El grado de iconicidad de la mayoría de elementos de la pieza es bajo, los personajes principales usan pocos accesorios y sus cuerpos solo están formados por siluetas a excepción de sus rostros, el entorno es una combinación de niveles de iconicidad. Si se habla de forma general esta iconicidad puede ser media, porque, por ejemplo, los carros tienen un estilo exagerado, pero con detalles muy bien trabajados como el reflejo de sus vidrios y la división de sus latas, mientras otros como los edificios solo son una representación sin mayor detalle; por momentos se observan objetos muy realistas o con alto grado de iconicidad que se muestran en planos cerrados, las hojas de papel y las crayolas que utiliza el niño al igual que su bolso. El escenario en el cual está situado el violinista tiene el mayor grado de iconicidad de la obra, el pasto es bastante detallado, las hojas del árbol son individuales y muestra el detalle de que probablemente sea otoño; estas características del escenario, diferenciándolo de los demás, refuerzan el contraste de emociones que desarrolla la trama.

Existen elementos en este entorno que tienen detalles para que el espectador los asocie con objetos del mundo real; uno de ellos, por ejemplo, es la forma característica del edificio a donde se dirigen los adultos, este tiene un techo triangular sostenido en grandes columnas; este tipo de edificios se ha relacionado popularmente con los bancos, a pesar de que este estilo de banco es muy americano y del siglo XIX, similar al New York Stock en Wall Street; una ciudad muy referente a nivel mundial y bastante expuesta en contenido audiovisual de entretenimiento; lugares como este se vuelven cultura popular y crean incluso representaciones para conceptos específicos.

Para bien o para mal, no todo lo que nos ayuda a generar empatía con un personaje nace de él. De hecho, podrías decir que lo que más nos impacta es la forma en la que reaccionan a los golpes y tragedias que la vida les arroja en la cara. (JEFS Escritor, 2021).

Teniendo esa empatía el mismo espectador desde su experiencia se encarga de construir un backstory. “Las backstories no son simplemente relatos del pasado de un personaje, sino que son contextos narrativos que justifican y expanden las acciones del actor y su filosofía de vida” (JEFS Escritor, 2021), tan relacionado con la vida propia del espectador, los acontecimientos que viven los personajes tienen un contraste de emociones, en algunos casos son positivos generando sentimientos alegres; esto es importante para que cuando la situación sea adversa o no tan agradable se note el cambio de emoción, para que exista una mayor conexión; si se mantuviese una misma línea de emociones no habría mayor interés y no se resaltarían los hechos positivos y el mensaje en general de la obra.

Desde el argumento, en términos narrativos la obra se divide en varios actos en los cuales suceden acontecimientos importantes, los elementos de diseño usados en dichos actos son capaces por si solos de contener una idea, se puede hablar de que el lenguaje verbal es sustituido por un lenguaje y una comunicación visual, en algún momento es usado el lenguaje textual para descartar cualquier tipo de confusión por parte del espectador.

8.1.9 Interactividad

La obra plantea una interacción unilateral, el público se limita a ser espectador y consumir el contenido durante el tiempo que este tenga de duración; es el principio del cine tradicional, solo existe un emisor de mensaje, no hay una retroalimentación o intervención que modifique la obra en tiempo real; dada sus características y público objetivo, puede fácilmente integrar esa interactividad a través de otros medios, como por ejemplo, el desarrollo de un videojuego con los personajes como protagonistas, o la creación de alguna aplicación móvil como una agenda que recuerde realizar actividades en familia.

Frecuentemente del cine se derivan muchos otros elementos donde las personas pueden interactuar; las películas exitosas se convierten en marcas y generan interés fácilmente hacia sus productos.

Figura 13. Interacción bilateral



Fuente: www.gq.com.mx

8.2 Segunda pieza: “Simulación de una interfaz para automóvil”

Figura 14. SAMSUNG Interfaz para automóvil



Fuente: www.youtube.com

8.2.1 Descripción

El avance de la tecnología en los últimos años ha logrado que la vida cotidiana sea invadida por elementos que facilitan labores, se ven como muchas acciones que se realizaban con facilidad ahora son automáticas, esto representa un cambio en las conductas de la sociedad, puede significar un logro contar con la más avanzada tecnología, pero también puede ser dañino al delegar labores que normalmente se hacen, a una maquina o un software; la conducción es una de las acciones que más se realizan, desde que el automóvil llegó a los hogares hace más de cien años, se han hecho grandes inversiones para hacerlo siempre más fácil para el usuario, cada año se presentan avances y la empresa que tenga las mejores novedades es la que saca la ventaja y esto representa más ventas.

La segunda pieza animada se trata de una simulación que muestra cómo funcionaría una nueva tecnología al volante, se trata de una interfaz que le permite al usuario observar diferentes elementos mientras conduce, objetos animados en realidad aumentada y algunos otros sobrepuestos en el entorno; para esto se hace uso de un ambiente también animado usando la técnica digital de 3D. El uso de la animación es fundamental en esta nueva tecnología, ya que se trata de una herramienta que sería usada mientras el usuario está en un entorno cambiante, un auto en movimiento, por lo que debe ser alertado de forma más notoria, siendo los elementos animados muy pertinentes para llamar su atención, además de transmitir mediante su animación información que el conductor necesita saber inmediatamente sin tener que leer un texto o visualizar por mucho tiempo una imagen estática.

En el video en cuestión se hace una representación del funcionamiento de la herramienta, en un inicio se expone la característica informativa con un par de textos. Es

importante decir que la empresa desarrolladora es Samsung, una de las más importantes actualmente en el área de tecnología móvil, por lo que, de entrada, el espectador tiene altas expectativas con el contenido del video; el mensaje busca ser claro y concreto, por lo que simplemente se muestra el texto sobre un fondo negro que lo mostrado es una simulación animada del desempeño de la herramienta, tras esta introducción se hace una presentación del entorno, siguiendo una representación en 3D del contexto de una gran ciudad, los edificios en el fondo y el ambiente se asemejan a Nueva York, la posición en el medio de la vía hace pensar que es la perspectiva de un conductor visto en primera persona; a pesar de tener elementos con alto grado de iconicidad que le aportan realismo al escenario, este es totalmente monocromático, con tonos naranjas, el color del escenario del cual se hablará más adelante, es bastante importante en esta representación.

8.2.2 Contexto

Esta tecnología propuesta por Samsung seguramente llegue al mercado en muy poco tiempo, mucho más optimizada y en un mediano plazo será usada en todo el mundo, la necesidad en constante conexión es una característica que se ha creado y es como se mueve actualmente el mercado, todo parece girar en torno a la red y a la información instantánea; existen gadgets para absolutamente todo y para muchos la sociedad está siendo cada vez más inútil por sí sola; esta necesidad es aprovechada por las grandes marcas para generar productos que la satisfagan. Por otro lado, existen situaciones que siendo optimizadas pueden contribuir a la calidad de vida de forma directa, tanto del individuo que la realiza como el contexto en el cual lo hace. El automóvil llegó a la vida del hombre cumpliendo una labor simple, llevar a las personas de un lugar a otro en menos tiempo y con mucho menos esfuerzo;

esto revolucionó y aceleró el desarrollo de toda la humanidad, pero dicha labor primordial no es suficiente para una compañía que está en constante competencia por las ventas, el objeto necesita alguna novedad que motive su adquisición; en un principio se hizo con los colores, la velocidad, la capacidad, y ahora esta novedad está en la capacidad de conexión que el vehículo tenga.

La conducción además de traer desarrollo y facilidades a la sociedad, también se ha convertido en un gran problema, siendo la contaminación por gases, y por desechos sólidos el más notorio, pero otra gran dificultad es la accidentalidad, causa de muerte de gran cantidad de personas “Según la OMS, los accidentes de tránsito son la primera causa de muerte de personas entre 15 y 29 años en el mundo y se estima que anualmente mueren cerca de 1,3 millones de personas por esta causa” (OMS, 2017, s.p), esto ha generado un reto para las marcas y empresas que desarrollan carros, generar una conducción más segura y disminuir la contaminación; haciendo énfasis en el aspecto de la conducción, los avances se han enfocado principalmente en la parte más importante donde se realiza la acción, el asiento del conductor y su interfaz, una interfaz que ha sido muy optimizada para resaltar elementos que el conductor debe observar para obtener información inmediata, que puede incluso hacer la diferencia en momentos de riesgo.

Según Lacort (2020) “Recordemos que a 100 km/h, dejar de mirar a la carretera durante solo cuatro segundos significa recorrer más de 110 metros a ciegas.” (s.p). Las altas velocidades que desarrollan los carros no solo requieren de un conductor completamente concentrado en la carretera, sino también de elementos que contribuyan a que la conducción sea segura; el tablero común que poseen la mayoría de autos obliga a mirarlo quitando la vista del camino, estos segundos pueden resultar fatales. El encarnamiento que se realiza con el objeto no debería de afectar la labor principal del mismo, el movimiento y constante

atención por parte del usuario. Gracias a tecnologías en diferentes campos, se ha conseguido generar una interfaz que es mucho más consciente de la fragilidad y vulnerabilidad en la carretera, esta interfaz se vuelve una extensión de los sentidos del conductor conectándolo directamente con el carro y con su entorno; con su uso, no es necesario desviar la mirada ya que los elementos son mostrados directamente sobre la vía, el conductor es constantemente monitoreado y notificado de aspectos importantes, actuando como lenguaje visual que transmite información mediante elementos animados con mensajes muy denotados.

Figura 15. Contexto de la Ciudad



Fuente: www.youtube.com

8.2.3 Técnicas de animación

Aunque se trate de una simulación, se puede decir que el entorno es una realidad alterada, se utiliza la animación digital en 3D, la cual se acerca al realismo con el buen manejo de la iluminación, representando un día soleado donde la luz pega en la parte superior de los edificios, pero es difusa en el suelo, las sombras son muy acertadas y aportan iconicidad,

pero otros elementos son distantes de la realidad que se pretende mostrar, tales como las texturas de los objetos, las cuales son muy planas y con poco detalle, casi acartonadas, y el color como principal alternante, el cual es escaso. Esta combinación de detalles crea un estilo particular y muy funcional para la importancia y objetivo de la pieza, se contextualiza muy bien al espectador, pero no se satura la información en el escenario.

Los objetos animados del entorno se basan en loops que se repiten aportando la sensación de movimiento constante tal como es la realidad de la ciudad, tienen diferentes grados de importancia, algunos solo rellenan el espacio y tienen animaciones muy básicas y repetitivas, otros son actores fundamentales ya que van a interactuar directamente con el actor principal, el cual sería el propio sujeto visto en primera persona y la herramienta con su extensión, estos objetos o “actores” son más detallados en sus animaciones, sus cuerpos a pesar de parecer clonados, tienen más dinamismos al animar también elementos de su vestuario. La escena busca generar una diferenciación notoria entre la representación del mundo “normal” y lo que la interfaz propone mediante la realidad aumentada. Lo primero que se nota de la interfaz son algunos detalles que se despliegan al largo de la pantalla, estos elementos inmediatamente transforman el formato de video en el parabrisas de un carro, estando el espectador sentado en el asiento del conductor, se interpreta que se trata de la interfaz de un auto por el velocímetro en la parte inferior, en el centro de la pantalla comienzan a aparecer animaciones acompañadas por algunos datos específicos del vehículo, se empieza a notar un estilo característico en estos elementos.

8.2.4 Lenguaje

Al tratarse de datos concretos, como la velocidad del viento o el ritmo cardiaco, son representados textualmente, pero acompañados por elementos gráficos animados, se hace uso de loops o animaciones en bucle, el grado de iconicidad es bajo, son representaciones muy básicas de objetos reales, el sol acompañado por unas líneas que se mueven es una convención bastante usada sobre todo en los medios digitales para informar que se trata del dato sobre el estado del clima; en este caso estos elementos poseen un estilo mucho más minimalista, teniendo en cuenta que el público para el cual es dirigido y desarrollado el producto son todos personas adultas, en edad de conducir un automóvil; sobre esta línea se mueven los iconos mostrados en la interfaz, convenciones adoptadas por la cultura universal y que son usadas también en la señalización vial directamente, por lo que no es un cambio brusco para el conductor que usa la herramienta por primera vez.

Figura 16. Iconografía



Fuente: www.youtube.com

Uno de los principales elementos que necesita un conductor, al igual que cualquier persona que se desplaza por lugares que tal vez no conoce a la perfección es una guía o mapa, este ha evolucionado a lo largo del tiempo pasando de lo análogo a lo digital y agregándole elementos y funciones que facilitan el desplazamiento; en la herramienta propuesta por Samsung se nota un mapa con características innovadoras ya que, aunque conserva la idea primordial de representar a escala el espacio real, marca una ruta directamente sobre la vía, aprovechando la realidad aumentada, este concepto hace que la escala de representación sea igual a la realidad. Las escalas son importantes en términos de ergonomía visual y necesitan ser especificadas, “50.000 (como un plano urbano); “mapa”, a las representaciones cuyas escalas van entre 1 : 50 :000 y 1 : 500.000 (como una hoja topográfica) y “carta” a aquellas mayores a 1 : 500.000 (como un planisferio). En rigor, la escala, más que una cuestión de tamaño, es un dispositivo de visualización: ciertos fenómenos son visibles a cierta escala y quedan totalmente invisibilizados en otras.” (Lois, 2015). Al estar sobrepuestas sobre la realidad, estas imágenes deben llevar una línea gráfica familiar que las relacione, de esta forma no se pierden en el universo de objetos reales que se ven a través del parabrisas del carro; una forma de lograrlo es darle características de icono, siempre dentro de un estilo; estas características son el color, su nivel de brillo, y el elemento más diferenciador, la animación.

Figura 17. Escala



Fuente: www.youtube.com

Según Lois (2015)

El montaje de una serie consiste en poner unas imágenes en proximidad con otras, compartiendo un mismo panel, una misma página de libro o una misma diapositiva en Power point. Esa composición física no es un mero ordenamiento, sino que es una especialización de las imágenes que produce sentidos que articulan la especificidad de cada imagen con el vínculo que se genera en la observación simultánea de esa serie.” (s.p).

Los íconos que se observan en la demostración de la herramienta comparten características que cuando se les muestra de forma consecutiva, se entiende que se trata de una serie particular, estos llevan convenciones gráficas que representan lugares, extraídas de los mapas tradicionales y de una cultura de la imagen que es universal; la tecnología de tracking hace que estos iconos parezcan formar parte del ambiente, lo que hace importante y muy pertinente al componente animado a medida que el vehículo se aproxima a ellos, esto

rompe con lo estático del escenario y llama completamente la atención del usuario, el cual no necesita más de un pequeño instante para comprender el mensaje.

El grado de iconicidad de estos elementos es importante, un conductor no puede desviar su atención durante mucho tiempo del camino, para su seguridad y la de los peatones, por lo que necesita recibir información de forma eficaz, la codificación de la información en las imágenes que se observa en la herramienta es de muy fácil interpretación, no hace uso de textos innecesarios y se limita a expresar de forma directa su contenido; el contexto en el cual se desenvuelven estos signos necesita ser investigado para implementar los signos adecuados, pues aunque la cultura parece funcionar de forma similar en lugares lejanos, existen ciertos cambios que pueden ser sutiles, pero que modifican todo el mensaje, un ejemplo de esto es la forma de conducción en países como Inglaterra donde se hace en el lado opuesto, tanto para el conductor como los carriles por los cuales transita, esto genera ciertos cambios en la presentación del contenido. Las convenciones difieren entre sí, hay varias clases de convenciones: las explícitas donde las reglas que corresponden entre los signos y aquello a lo que remiten están claras y previamente establecidas; e implícitas, donde las reglas que corresponden no tienen ese carácter.

Según Karam (2011) “Por ejemplo, en un país concreto dentro de códigos de usos se puede asociar /café francés/ + /escalera/ con "proximidad a un teléfono". Estos y otros problemas se pueden estudiar vinculados al de la convención de los signos y su organización en los mensajes icónicos.” (s.p).

Figura 18. Contraste de figuras



Fuente: www.youtube.com

8.2.5 Color

Si se habla concretamente de la conducción, existe todo un sistema que se basa en el color como principal herramienta de representación, los colores de las señales ya tienen una serie de convenciones, pero cognitivamente esperan ser optimizados dada la saturación en la cual se encuentran, pues pierden visibilidad en muchos casos; estas señales necesitan una intervención o modificación para recuperar efectividad en su función, se les ha integrado elementos como materiales reflectantes o algunas luces, pero una actualización desde las nuevas tecnologías sería mucho más importante.

En la demostración vista, se observa el color como protagonista, tanto en la interfaz como en el diseño de la representación del entorno, lo que se genera es un contraste entre estos dos elementos; los iconos de los que se hablaba anteriormente que están encargados de señalar lugares concretos sobre los edificios y el camino, son bastante básicos, cada uno se distingue por un color, lo cual genera recordación en el conductor, este percibe el color sin

necesidad de fijar directamente sus ojos en el objeto; la combinación de colores saturados con animaciones generan un alto nivel de atención y jerarquizan el contenido; otros elementos como los textos o iconos secundarios se muestran de color blanco con opacidad reducida. En cuanto al entorno, utiliza monocromía de tonos marrones, tiene una apariencia acartonada y la iluminación es el elemento que más realismo le da.

Las interacciones que tiene el color que más se observan son las triadas, por lo general los iconos consecutivos y otros elementos como la línea que marca el trayecto sobre la calle tienen esta interacción, lo que resulta bastante armónico y agradable a la vista del conductor, por lo menos en esta demostración teniendo en cuenta que el entorno es escaso de color, posiblemente para una implementación en el mundo real, se deba reducir el uso de colores para no perder lectura.

8.2.6 Tipografía

Se observan fuentes tipográficas muy similares a las usadas en los dispositivos móviles que se conocen, incluso las ilustraciones también son muy familiares, esto corresponde a una línea gráfica que la marca SAMSUNG intenta llevar en todos sus dispositivos. “Shar Sans” es una fuente que se ha ligado a su identidad y su estilo refleja modernidad y minimalismo, es de fácil lectura y se comporta muy bien en cualquier soporte, el elemento textual no es el principal protagonista de la interfaz y solo se usa en aspectos puntuales en los que se vuelve necesario, la fuente por si sola nos contextualiza sobre el contenido del video desde su inicio.

Samsung lanza su propia tipografía, disponible en 400 idiomas no es sólo una tipografía, sino que, según explica la compañía, incorpora valores en clave,

mostrando un aspecto sólido, tranquilizador y legible, con un tono visual consistente, agradable y cálido. Además, considera que se trata de una tipografía moderna, contemporánea, innovadora, humana e integrada que permite que “a gente esté conectada”. (europapress.es, s.f)

Figura 19. Fuente Samsung Sharp



Fuente: fontlot.com

8.2.7 Composición

El formato del video es una adaptación de lo que sería la vista de un conductor, por lo que los elementos que se observan buscan respetar la visión frontal o el centro del formato para no llegar a distraer y generar peligro en la conducción, los objetos que se mantienen fijos están dispuestos mayormente en la parte inferior, su opacidad es reducida lo que permite seguir viendo el entorno, se observa simetría y orden; estos elementos tales como iconos y textos tienen una variación de tamaño para jerarquizarlos, debido a la proximidad que tienen con el usuario y por temas de ergonomía. Lo interesante de la interfaz es la constante

transformación que tiene con respecto al entorno, la realidad aumentada logra colocar objetos virtuales en el espacio real, por este motivo la composición del formato está en constante cambio y depende de la disposición de objetos en el entorno; estos iconos virtuales y otros elementos son situados sobre edificios, señales de tránsito, la vía y los peatones, por lo que la composición del paisaje urbano determina la composición de la interfaz.

Se puede hablar de una ruptura en los límites tradicionales en un formato de animación, el equilibrio y las leyes de lectura clásicas en el diseño gráfico cobran otro tipo de sentido y se desvanecen al perder el control de la ubicación de los elementos, el desorden o caos puede resultar estético o armónico, es aquí cuando la funcionalidad se sobrepone a lo estético y se confía en el diseño urbano, en contextos como la ciudad observada en el video, se puede notar cierto orden, pero también se debe poner a prueba sobre contextos con más saturación y movimiento.

8.2.8 *Función*

Más que tratar de darle una connotación a los elementos, estos deben ser lo más funcionales posibles, esta es la característica principal de su diseño, su funcionalidad; están dispuestos de forma que su contenido sea contrastante gracias a su color y forma; la información se altera a medida que se aproxima hacia el elemento gráfico, este se transforma en un objeto tridimensional animado, con alto grado de iconicidad, es decir, bastante detallado y aproximado a la realidad, además de esto se agrega el elemento textual, se presume que el conductor está lo suficientemente cerca para hacer una lectura de la información porque seguramente detuvo su vehículo. La ergonomía observada en la interfaz responde a elementos teóricos de la ergonomía visual, el detalle en los iconos lejanos es

menor a los que están más próximos, pasa lo mismo con la información mostrada permanentemente en la interfaz, como la velocidad o la distancia restante hasta el destino.

Son múltiples los factores de la advertencia que inciden en la atención. Los elementos que han destacado por su relevancia e impacto en este aspecto son el tamaño, la localización, la palabra señal, la imagen y el color / contraste, elementos básicos para el diseñador gráfico.

Hay otros factores que ayudan a la comprensión de la advertencia, tales como el largo del mensaje, la cantidad de advertencias en el contexto, y las modalidades de su presentación.

Además de considerar el papel del diseño del sistema, se deben considerar la población objetivo y los factores situacionales, que tienen relación con la atención prestada a las señales. La percepción que los sujetos tengan del peligro determinará la atención que se ponga en las señales de advertencia existentes. (González, 2017, p. 9).

El no uso de elementos muy ornamentales o estéticos tales como texturas dentro de la iconografía está relacionado con las condiciones ambientales, además se tiene en cuenta que el interior del vehículo también forma parte del entorno donde se desenvuelve el diseño, es decir, las características del auto deben formar parte del diseño de la interfaz; no tiene sentido un carro con un estilo clásico, pero con un sistema diseñado para un deportivo moderno; ahora las características digitales de un carro son muy tenidas en cuenta por los compradores, la conectividad es importante y la consistencia de calidad debe estar en todos los aspectos, más aún en uno que está constantemente en retroalimentación con el usuario.

La investigación es fundamental para desarrollar este tipo de herramientas, más aún cuando de ellas depende la seguridad del usuario; un análisis profundo del contexto

seguramente advierte que el camino dentro del contexto urbano debe estar siempre visible para el conductor, ya que existe la posibilidad de que algo o alguien se le atraviese, necesita estar mucho más pendiente que en un ambiente rural, donde los factores viales se reducen, por este motivo en el video se observa que cuando el recorrido del vehículo entra a un espacio rural, la interfaz se cambia en algunos de sus elementos; ahora las alertas aparecen mucho más centrales en la pantalla, con una opacidad un poco reducida para no dejar de mostrar el camino. Las características visuales de esta interfaz son de bastante utilidad y responden a los cambios del entorno, existe la posibilidad de que las señales de tránsito pierdan visibilidad y lectura por temas ambientales como cuando hay niebla o por desgaste del tiempo, muchas veces el conductor no las logra visualizar o simplemente se le pasan por alto; la función que integra esta herramienta le muestra la señal en pantalla durante algunos instantes después de pasarla, además le agrega una animación para hacer más amigable y comprensible el mensaje.

Es importante la animación convertida en herramienta. Este video muestra como el contenido animado tiene gran valor en nuevos medios, el mundo digital está siguiendo un camino hacia la realidad virtual y aumentada, muchas de las grandes empresas que lideran el desarrollo tecnológico saben que la conectividad del mundo dará un salto hacia esta tecnología que tiene como principal medio a la animación. La representación del mundo en espacios virtuales se ha visto bastante en los videojuegos, un campo que ahora es tan importante como el cine, su desarrollo ha llegado a un punto en el que se pierde la brecha entre lo real y lo virtual o artificial, esta característica ha permitido que los espacios simulados sean usados en campos que se apartan del mero entretenimiento, tales como la pedagogía de muchas profesiones o investigaciones para desarrollo de productos, esta línea de avance va en paralelo con la animación; para el caso específico que se observa en el video, una interfaz de usuario para un vehículo, en la cual los elementos se combinan en tiempo real

con el entorno a través del cristal, notificando inmediatamente al conductor para tomar decisiones rápidas, tal como lo requiere.

Conocer la dinámica del espacio permite al diseñador crear soluciones para que sus piezas encajen y funcionen; la tecnología de realidad aumentada es una puerta abierta para el diseño gráfico, todo un mundo por explorar y conocer; a pesar de tratarse de una tecnología relativamente nueva, tiene soluciones potenciales para dificultades en labores cotidianas; por ahora su uso está muy limitado al entretenimiento, pero eso hace que la sociedad establezca esa relación de uso; la educación ha sabido también adoptar esta tecnología llevándola a las aulas de clase en varios campos donde la simulación se hace necesaria, la medicina o la biología recurren a diseños en realidad aumentada para sus procesos pedagógicos. La animación se observa que se está convirtiendo en un pilar fundamental de estas nuevas tecnologías, se está en constante contacto a diario con objetos con los cuales se debe interactuar; muchas veces una imagen estática no es suficientemente clara para transmitir un mensaje, además de eso el ser humano se relaciona con mayor facilidad con objetos animados.

La ergonomía cognitiva es definida según Cañas y Waerns (2001, citados por González, 2017) como

la disciplina científica que estudia los aspectos conductuales y cognitivos de la relación entre el hombre y los elementos físicos y sociales del lugar donde se realiza la actividad y más concretamente cuando esta relación está mediada por el uso de máquinas u objetos de uso. (s.p)

La señal de tránsito como el objeto analógico fijo en la vía se ha ido perdiendo dentro del mar de las cosas, la saturación de información en la urbanidad hace que estos objetos pierdan visibilidad y esto conduce a problemas; la posibilidad de renovar la señalética vial

de forma directa puede incluso llegar a mejorar la carga visual que están padeciendo las grandes y no tan grandes urbes, trasladando estas convenciones al ámbito digital y dándoles otro enfoque con la animación, uno más acertado y claro. El hombre necesita ser motivado visceralmente en muchos aspectos para mejorar sus conductas; el cine y la imagen en movimiento logra transmitir mucho más que la imagen fija, por esto es una de las más grandes industrias que moviliza a las masas, un objeto animado o “con vida” genera empatía; un conductor suele ver una señal que advierte la presencia de fauna en la vía y simplemente la pasa por alto sin darle alguna importancia, estas señales están puestas para que la persona que conduce baje un poco la velocidad para poder estar más atenta en la vía. En la demostración de la herramienta se observa como una de estas señales que advierte la posible presencia de venados es capturada y animada, dándole un movimiento realista a la silueta del animal dentro de ella, esto genera un sentimiento de empatía y hace consciente a la persona de que aquella figura de verdad representa a un ser vivo al cual puede atropellar si no reduce la velocidad.

Figura 20. Animación funcional



Fuente: www.youtube.com

Las características visuales que se observan de los elementos en el video se puede decir que son plenamente funcionales, esto seguramente puede variar dándole la posibilidad al usuario de una personalización total. Tal y como se suelen desarrollar estas interfaces, la personalización de la interfaz es importante y debe ser lo más completa posible, no solo para vender más, sino para lograr un óptimo desempeño con cada tipo de cliente, el mercado de los automóviles abarca a toda clase de personas, y en cualquier contexto, por lo que diseñar un solo estilo es imposible; por motivos estéticos que terminan siendo también funcionales porque una buena sensación de armonía visual logra bajar niveles de estrés y ayuda a una persona al volante a ser más tranquila y concentrada; ese estilo gráfico de la interfaz que se observa en el anuncio puede ser pensado para la generalidad de la sociedad moderna.

8.2.9 *Interactividad*

La posibilidad de personalizar una interfaz es un valor agregado del producto, esto hace que se amplíe el rango de posibles compradores y lo se ve muy frecuentemente en los productos tecnológicos; un pionero de este concepto fue “Apple”, empresa que supo utilizar el diseño gráfico para atraer el público a sus productos, sus interfaces son muy particulares y la idea de diferenciarse del resto de marcas tecnológicas desde sus inicios la convirtió en la más grande. Un consumidor de Apple no necesariamente es un experto tecnológico, más bien el común denominador de sus clientes es la necesidad de verse identificados con un concepto de marca.

Con la industrialización del mundo y la producción en serie, se han perdido valores propios del objeto hecho a mano o artesanal, como esa virtud de no ser nunca el mismo por más que se asemeje.

Con el nacimiento de la industrialización y por consiguiente de la máquina, se ha hecho posible la producción en serie. De esta manera, basta con conocer la función que debe desempeñar un objeto para producirlo infinitas veces, tantas como se quiera. Mientras que en el proceso artesanal cada objeto es exclusivo, en el proceso industrial, todos los objetos producidos en serie tienen las mismas características. En ambos procesos, los objetos cumplen su función, que es el motivo principal por el que han sido fabricados. (Giner, 2017, p. 11).

Durante el renacimiento, las clases sociales altas se caracterizaban por adquirir objetos artísticos tales como cuadros o esculturas de gran tamaño y con materiales muy exclusivos, de esta forma se creaba una brecha que dividía la sociedad del consumo; en nuestros días, la necesidad de lograr un estatus hace que la realización personal se base en dicho consumo de objetos, con la libertad de elección para construir una personalidad a través y para ellos. El mercado se apropió de dicha necesidad y ve la oportunidad de llenar ese vacío mediante el diseño de los productos, los cuales son pensados en base a una función primaria, pero durante su desarrollo son creados basados en el sujeto que hará uso de ellos; el arma principal que tienen las marcas para conectar con dicho usuario es la publicidad, ese primer contacto que se tiene con un producto y lo que impulsa a una persona para adquirirlo, pero este impulso se logra también con los valores que el producto representa, es vender desde las emociones y no tanto desde las funciones, como se hacía en tiempos pasados. Esta forma de producir, hace que, aunque los objetos se hagan por grandes cantidades, tengan la posibilidad

de ser únicos y es donde el contacto con el usuario través de una interfaz cobra mayor importancia.

Según Giner (2017) “Los seres humanos no actuamos solamente de manera práctica, sino también movidos por emociones o sentimientos, por eso, el mayor o menor éxito de un determinado objeto depende de su diseño.” (p. 16). El mercado actual es un océano que se traga a quien no sabe generar vínculos entre productos y usuarios; el éxito de un producto no está en lo bien que realiza una función, sino en cómo se interactúa con él.

La integración de funciones se vive en todo lo que se consume hoy en día; cada artículo del hogar ahora se conecta a internet, tiene una interfaz y es posible su personalización; para quien va a comprar por ejemplo una nevera o refrigerador, ahora puede adquirir una con una pantalla táctil desde la cual podrá ver lo que quiera en internet o revisar el contenido de la nevera sin la necesidad de abrirla; se le han integrado funciones que van más allá de mantener los alimentos fríos y conservarlos. Hace algunos años parecía una novedad el hecho de hacer videollamadas a través del televisor, ahora se puede hacer desde el congelador.

Con la integración de funciones y de interfaces a los objetos, estos cobran personalidad, y requieren un nivel de atención mayor; en el caso del automóvil, al ser una tarea en la que el conductor llega a un estado de encarnamiento con la herramienta, los elementos que se agreguen deben adaptarse y aprender de las acciones del usuario; los objetos animados también deben obedecer a una pertinencia; saturar una pantalla con contenido no es adecuado, tampoco de animaciones que se vuelven molestas cuando se intenta prestar atención al camino; por esto la posibilidad de elegir lo que se muestra, el contenido que debe ser animado y la escala en la que se muestra, es decir ajustar parámetros de diseño gráfico en tiempo real. El minimalismo es una tendencia en el diseño gráfico,

responde a valores estéticos, pero aporta armonía visual y reduce cargas al usuario; teniendo la superposición de la interfaz en el mundo físico, es de vital importancia mostrar la menor cantidad de elementos, evitando saturar aún más el espacio.

Figura 21. Interfaz personalizada



Fuente: www.youtube.com

La interfaz que muestra la marca SAMSUNG es una posibilidad donde la animación encuentra funcionalidad e importancia, el mundo digital es el nuevo hogar de la sociedad, el contenido que se obtiene diariamente parece ser en muchos casos repetitivo, pero el objeto animado siempre será mucho más visible y resaltarán sobre lo estático, más aún cuando se apropia de nuevas tecnologías; los conceptos de diseño y la comunicación visual efectiva marcan gran diferencia y pueden garantizar el éxito de este tipo de iniciativas que buscan facilitar labores cotidianas; la simulación como pieza animada por si misma guarda características estéticas muy particulares, pero su mayor característica es su funcionalidad, exponer el uso de una interfaz, la cual seguramente se encuentre en una etapa de desarrollo. Los elementos de diseño gráfico siguen una línea reconocida de la marca, las fuentes

tipográficas y colores hacen parte de su identidad, las animaciones 2D y 3D también siguen esa línea, su combinación genera un sentido de pertenencia por parte del consumidor.

9. Conclusiones

La animación dentro de los medios audiovisuales tradicionales, tales como la televisión y el cine, ha mantenido un uso muy comercial, la forma de contar historias haciendo uso de ella ha impulsado la industria en los últimos años, la calidad de las obras animadas es impresionante y ahora no solo se limita a grandes compañías con altos presupuestos y bastante talento humano, sino también a productores independientes o empresas pequeñas que logran productos con excelente calidad, esto gracias a la facilidad de formación y el interés existente en las nuevas generaciones por formar parte de este tipo de proyectos.

Las propuestas independientes han permitido que se desarrollen nuevas técnicas gracias a la experimentación, pero con la era digital que se vive, la animación se ha vuelto una herramienta importante para comunicar; el diseñador como encargado de codificar dichos mensajes se convierte en uno de los principales actores que construye el mundo virtual, siempre respetando sus bases y trasladando la teoría del diseño gráfico a este mundo. Para la sociedad moderna, el consumo de productos no está directamente relacionado a lo funcional, sino más bien a lo visual, la saturación de productos es un desafío para las marcas, que deben ser aún más creativas y más cercanas con el consumidor.

Lograr marcar la diferencia garantiza el éxito de un producto, sea físico, virtual, una pieza animada o una interfaz de usuario; una buena investigación de mercado y del potencial consumidor logra revelar detalles que luego se convierten en elementos de diseño; el contexto para el cual se desarrolla un producto es el punto de partida a estudiar y donde se encuentran esos problemas que buscan ser solucionados y donde la comunicación a través de la imagen puede intervenir eficazmente. Aunque parezca que todo está hecho, existen infinidad de

problemas aún por resolver; con la interfaz analizada en la segunda pieza, se observan soluciones muy prácticas, fáciles de ejecutar, pero seguramente con un trabajo investigativo muy arduo para dar con ellas, la simplicidad de las cosas no refleja falta de calidad, sino optimización.

Si se observan las principales tendencias de diseño gráfico actuales, estas comparten características de simplicidad, se evita el exceso de elementos que saturen la composición y se limita a cumplir la función de transmitir determinada información. El estilo a pesar de ser algo propio de cada diseñador, también está llevando una línea similar, esto tiene sus ventajas como la eficacia de diseñar algo que ha sido exitoso en diversos contextos, pero también puede verse como una desventaja si se cae en la repetitividad; el diseñador es un profesional creativo y esta característica lo diferencia de los software que permiten generar imágenes basadas en códigos, que aunque son muy estéticos y con características del diseño bien aplicadas, no son más que copias de un diseño original; el sentido humano y su capacidad creativa del diseñador no debería caer en la repetición o la copia, tener referentes es necesario antes de comenzar con el desarrollo de un proyecto, para saber qué camino tomar y seleccionar una que otra cosa útil que también podría funcionar para el caso propio.

Todas las técnicas de animación desarrolladas a lo largo de los años tienen vigencia en la actualidad, para todas existe un campo y un público objetivo. Se ha desligado la idea de que la animación solo tiene como espectadores o consumidores al público infantil; en un principio el cine comercial creó este estereotipo que ha desaparecido a medida que se crea contenido animado incluso prohibido a menores, el cine y la televisión ahora son solo unas de las tantas plataformas donde se encuentra animación, y su proyección es muy esperanzadora; al entrar en nuevos terrenos es normal que se presenten modificaciones o consideraciones que son necesarias en cuanto a la teoría de diseño gráfico, teniendo ahora a

un consumidor que pasa de ser un simple espectador a participar en la creación; el diseño gráfico tiene sus bases en la imagen fija, en formatos convencionales que ahora son reemplazados por formatos tan amplios como el mundo mismo.

Las piezas analizadas difieren entre sí por su función; la primera pieza animada es desarrollada como pieza única, expuesta en salas de cine y es de carácter narrativo, mientras que la segunda puede ser analizada desde dos perspectivas, la del aviso publicitario, que es difundido a través de internet y seguramente expuesto en grandes convenciones tecnológicas alrededor del mundo, o la de la interfaz como pieza de diseño que involucra a la animación; en ambas se nota la mano de personas conocedoras de las teorías básicas de diseño, los elementos que las conforman están bien pensados y responden a necesidades específicas; en el corto animado la necesidad de transmitir un mensaje a través de una historia, la cual está cargada de connotación y permite al espectador una reflexión; en la interfaz se encuentra la necesidad de facilitar una labor común como lo es conducir un automóvil, por medio del diseño y de las nuevas tecnologías; aunque son funciones distantes, las técnicas de animación, la iconicidad y demás elementos son muy similares, incluso la forma como se plantea la representación de la ciudad como contexto es bastante cercana.

La animación es una herramienta que permite la representación y disposición del mundo, en su principio la comunicación era unilateral, el espectador se limitaba a visualizar sin la posibilidad de intervenir, con la aparición de los mundos virtuales, tales como los videojuegos, el espectador puede formar parte de dicho mundo, conectándose a través de una interfaz, la cual busca desaparecer para fusionar al usuario directamente en dichos mundos virtuales; las diferentes áreas del conocimiento humano siempre han tenido la necesidad de conocer o representar objetos de la realidad o creaciones artificiales; en la medicina por ejemplo, el estudiante necesita conocer la anatomía del cuerpo humano o el médico dar un

diagnóstico mediante el uso de la imagen son muchos los campos en los cuales la animación se presenta como una solución.

Según Garza (2014)

La animación digital también ha revolucionado el campo de la arquitectura, debido a que permite a los arquitectos mostrar sus diseños en un entorno tridimensional, a través de software especializado que otorga dicha posibilidad, de esta forma pueden mostrar un resultado bastante parecido a cómo luciría su diseño en un entorno real.
(p. 61)

En cuanto a la calidad de la animación que se ve en la actualidad, se observa un incremento de esta, año tras año; el cine comercial expone esos avances y es increíble el nivel de detalle en sus obras. Las grandes empresas que fueron pioneras en la industria ahora trabajan aliadas con empresas más pequeñas especializadas en aspectos determinados dentro de la obra; al ser una industria multimillonaria, se da el lujo de tener ejércitos de personas trabajando en cada uno de los elementos que se visualizan, agregando a esto la etapa publicitaria con campañas muy eficaces que atraen a las personas a las salas de cine. Aunque existe una soberanía de estas empresas en la industria, la capacidad y el interés de adquirir conocimiento gracias a diversos programas de formación, ha facilitado la creación de productoras más pequeñas e independientes que demuestran también una excelente calidad en sus productos, teniendo en cuenta la cantidad de técnicas y de opciones de trabajo; en el caso de la primera pieza, esta fácilmente puede ser asociada con una gran productora como Pixar, se observa un estilo muy comercial.

El elemento funcional de las piezas de animación analizadas no descarta ni disminuye al elemento estético. Dejar de lado la estética del diseño gráfico no es posible en un mercado tan saturado, absolutamente todos los productos deben tener su buena carga estética, si no,

no se podría hablar de diseño; la armonía visual que genera una estética bien lograda puede hacer la diferencia y llevar al éxito al elemento funcional.

Según Ramos (2017)

(...) El Diseño audiovisual es entendido como un sistema de comunicación basado en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. Esta comunicación se trasmite mediante carácter semántico (por la significación y la información), como a través de la estética (por el significante y su condición audiovisual). Estas características difieren si hablamos de una representación de formas abstractas, figurativas, realistas, tipográficas, o sencillamente de una línea y un plano que hacen parte del Diseño audiovisual. (p. 819)

La capacidad que tiene lo audiovisual de secuenciar la imagen y extenderla a través del tiempo, lo vuelve una herramienta doblemente importante y con el poder suficiente para llevar uno o varios mensajes; el nivel de codificación del mensaje está relacionado directamente con el público objetivo para el cual es desarrollado el producto visual.

Actualmente se le suele agregar mucho simbolismo a los elementos; el contenido audiovisual al ser fácilmente difundido y gracias a las plataformas digitales, los espectadores pueden manejar sus tiempos de visualización por lo que en muchos casos se toman el tiempo de analizar cada detalle que aparece en el formato, incluso los directos adoptaron la costumbre de agregar referencias secretas o “easter eggs”.

El lenguaje que utilizan las dos piezas es diferente, para el corto animado Alike se busca dar mucha connotación y transmitir mensajes “ocultos”, pero fácilmente entendibles; por medio del color, el diseño de personajes y escenarios, se exponen conceptos que el espectador relaciona y confronta con sus vivencias; requiere de un proceso analítico para llegar a entender el mensaje; el poco uso de texto y ausencia de diálogo, hacen que el color

y la animación en sí se destaquen. En la segunda pieza, la demostración de la interfaz, lo que busca es comunicar y exponer de forma clara el funcionamiento de la herramienta; se representa un desplazamiento en un vehículo y cada objeto mostrado son signos fácilmente reconocibles.

La metodología de la animación actual está dando mucha más importancia al proceso investigativo, ya que, con el surgimiento de las nuevas clasificaciones como la animación para público netamente adulto, es mucho más necesario un análisis de target y de posibles nichos.

Según Kirchheimer (2012)

Probablemente sea la asociación de dibujo, movimiento e ilusión, propia de la animación, la que prima en el reconocimiento del cine animado como infantil (recordemos que esta etiqueta se encuentra más ligada lo lúdico, lo fantástico y lo repetitivo –e incluso en algunos casos lo esquemático–).¹⁹ Se trata de un solapamiento entre la animación y el universo de lo infantil. Si bien el mayor número de dibujos animados producidos y exhibidos, tanto en cine como en televisión, están destinados al universo infantil, lo infantil no incluye solamente animaciones. (p. 9)

La posibilidad que brinda la animación en 3D de recrear espacios y personajes con gran nivel de detalle y realismo, hace que los directores y animadores recuerden a profesionales en fotografía, el camino que lleva este nivel de realismo; está conduciendo a que el cine animado se parezca cada vez más al teatro.

En todos los casos se presenta una animación realista de los personajes (con animación 3D) lo que implica, por el tipo de realización, ya una voluntad del *film* de entrar “en conversación” con aquellos de base fotográfica. Así, los personajes se parecen a las personas, los espacios se parecen a espacios posibles de existir en el

mundo, las temáticas incorporan también un verosímil más ligado a la vida social que al género, de manera tal que lo que mueve al relato siempre va contrapelo de las normas del género “infantil”. (Kirchheimer, 2012, pp. 18-19)

Es interesante ver como las películas animadas más recientes parecen de verdad estar interpretadas por actores reales, siempre con la facilidad de incluir la fantasía en sus historias, pero para el cine tradicional o “live action”, esto representa también la posibilidad de incluir animaciones en sus obras. Los efectos especiales en el cine usando la animación como recurso vienen desde sus primeros años; durante mucho tiempo se utilizaron técnicas análogas tales como el stop-motion o los dibujos cuadro por cuadro, que eran después introducidos en los escenarios, dando vida a personajes o a escenas que para su época eran bastante innovadoras. Ahora el cine hace uso de efectos especiales digitales; gran parte del presupuesto que se designa a una producción cinematográfica es destinado a los efectos especiales por computador, de esta forma se evitan el uso de objetos análogos y se logran resultados impresionantes.

Los efectos especiales en el cine son actualmente tan importantes como el mismo elenco de actores en una película, estos efectos son principalmente objetos animados con alto grado de iconicidad lo que les permite una fusión con los elementos capturados con las cámaras. Existen producciones para las cuales el componente animado de vfx (Efectos visuales) forma la mayor parte del contenido que el espectador visualiza; filmes como “Los Vengadores” o “Transformers”, se puede decir que terminan siendo películas animadas a las que se les agrega el componente actoral y análogo.

La brecha entre lo real y lo virtual en nuestros días es muy estrecha; hace algunos años se podía distinguir si un personaje era real o una animación, ahora esta distinción solo se logra al tener experiencia desarrollando animaciones o con una doble observación.

Teniendo en cuenta las nuevas tecnologías y campos como la mencionada realidad aumentada, la industria del entretenimiento se proyecta a deslumbrar al público con la posibilidad de introducirlos a mundos virtuales que parecerán reales, mundos completamente animados y de esta forma crear herramientas con las cuales muchos aspectos y áreas del conocimiento podrán ver oportunidades potenciales de optimización.

La sociedad volcada hacia el mundo virtual está solucionando problemas al tiempo que se generan muchos otros nuevos. El ser humano ha hecho del mundo digital su segundo hogar, precisamente la plataforma donde la información viaja en cuestión de segundos a través de muchos lenguajes. El lenguaje visual es ahora capaz de influenciar a las grandes masas, es un campo que ha visto un crecimiento acelerado y con mucha más proyección. La animación dentro del lenguaje de comunicación audiovisual se abre paso y se consolida como una herramienta efectiva; es usada para dar solución a situaciones específicas, y además la industria del cine y televisión animados tanto en efectos especiales como en sus géneros propios, rompe con estereotipos sociales mientras crece y gana millones año tras año.

Referencias

- europapress.es. (s.f). *Samsung lanza su propia tipografía , disponible en 400 idiomas.*
<https://www.europapress.es/portaltic/software/noticia-samsung-lanza-propia-tipografia-disponible-400-idiomas-20160726145820.html#:~:text=Samsung%20ha%20presentado%20SamsungOne%20C%20una,convertirla%20en%20su%20fuente%20universal.>
- Garza Mireles, D. (2014). Curiosidad. Animación digital y realidad virtual. *Ciencia UANL*, 17(67), 58-62. <https://cienciauanl.uanl.mx/wp-content/uploads/2014/07/animaciondigital1767.pdf>
- Giner Simón, R. (2017). *Apple, símbolo de excelencia. La importancia del diseño como arma comercial. [Tesis].* Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/47498/1/TFG_Giner_Simon_Rocio.pdf
- González Muñoz, E. L. (2017). Ergonomía y diseño gráfico. Elaboración de señales visuales de advertencia. *Zincografía*, 1(2). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-84372017000200005&script=sci_arttext#:~:text=La%20ergonom%C3%ADa%20cognitiva%20es%20definida,mediada%20por%20el%20uso%20de
- Herrera E. y Fernández, L. (2008). Diseñar es transformar las cosas en signos. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, 1(1), s.p. <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=7>
- JEFS Escritor. (03 de 01 de 2021). *¿Cómo conseguir que la audiencia genere empatía con un personaje?* <https://blog.jefsescritor.com/empatia-con-un-personaje/#:~:text=Para%20bien%20o%20para%20mal,les%20arroja%20en%20la%20cara.>

- Jiménez, F. (2018). *¿Qué es Design Thinking? Genius It Training*:
<https://geniusitt.com/blog/que-es-design-thinking/>
- Karam, T. (2011). Introducción a la semiótica de la imagen. *Lecciones del portal. Portal de la Comunicación InCom-UAB*.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=0rG_IWcAAAAJ&citation_for_view=0rG_IWcAAAAJ:d1gkVwhDpl0C
- Kirchheimer, M. S. (2012). Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea. *Revista Oficios Terrestres*, 1(27), 1-29.
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/oficiosterrestres/article/view/1160>
- Lacort. (19 de 01 de 2020). *El problema de llevar interfaces táctiles a los coches es real, y cada vez va ir a más*. <https://www.xataka.com/automovil/problema-llevar-interfaces-tactiles-a-coches-real-cada-vez-va-ir-a>
- Lois, C. (2015). El mapa, los mapas. Propuestas metodológicas para abordar la pluralidad y la inestabilidad de la imagen cartográfica. *Geograficando*, 11(1).
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6714/pr.6714.pdf
- Mafra, E. (01 de julio de 2020). *Engagement: guía completa del concepto y por qué es clave en tu Marketing*. <https://rockcontent.com/>: <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-engagement/#:~:text=Engagement%20es%20un%20t%C3%A9rmino%20original,c%20omunicaciones%20que%20producen%20entre%20s%C3%AD>.
- González Muñoz, E. L. (2017). Ergonomía y Diseño gráfico. Elaboración de señales visuales de advertencia. *Zincografía [online]*., 1(2), 5-18.
[doi:https://doi.org/10.32870/zcr.v0i2.28](https://doi.org/10.32870/zcr.v0i2.28).
- OMS. (2017). *10 datos sobre la seguridad vial en el mundo*.
<https://www.who.int/features/factfiles/roadsafety/es/>

- Pertíñez López, J. (2014). Tendencias actuales en técnicas de animación. *Historia y Comunicación Social*, 19(Esp.), 173-182. doi:<https://dx.doi.org/10.5209/HICS>
- Ramos Agredo, A. F. (2017). *Análisis de la animación en nuevos medios*. (J. Herrero C. y Mateos, Ed.) Cuadernos Artesanos de Comunicación. doi:10.4185/cac116edicion2
- Sánchez Ramos, M. E. y Barroso García, C. D. (2013). Los principios fundamentales del diseño. *Revista digital de diseño gráfico*, 2(2), 1-11. http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/insigne/resources/LocalContent/42/2/Art_2.pdf
- UTHA. (s.f). *Diccionario Enciclopédico*. <https://es.wikipedia.org/wiki/UTEHA>