

Una mirada triádica a la forma del espacio de la imagen en los *motion graphic**

A Triadic Look at the Form of the Image Space in Motion Graphics

MIGUEL A. BOHÓRQUEZ NATES - ORCID 0000-0002-0351-5785

(pág 191 - pág 202)

RESUMEN: este texto presenta un análisis de usos del espacio en los *motion graphics* como forma híbrida de lenguaje audiovisual, para el cual aplicamos el Nonágono Semiótico como modelo para definir un sistema de relaciones lógicas en un repertorio de piezas producidas entre finales del siglo XX y principios del XXI. El modelo nos permitió reconocer tres tipos de recurrencias que se diferencian de la concepción del espacio en la imagen de acción en vivo, abriéndose a posibilidades de producción que contribuyeron a la ampliación de fronteras expresivas del lenguaje audiovisual.

Palabras clave: *motion graphics*, forma audiovisual, pantalla múltiple, adherencia gráfica, nonágono semiótico.

ABSTRACT: This text presents an analysis of the uses of space in motion graphics as a hybrid form of audiovisual language, for which we applied the Semiotic Nonagon as a model to define a system of logical relations in a repertoire of pieces produced between the end of the 20th century and the beginning of the 21st century. The model allowed us to recognize three types of recurrences that differ from the conception of space in the live action image, opening up production possibilities that contributed to the expansion of expressive frontiers of audiovisual language

Keywords: *motion graphics*, audiovisual form, multi-screen, graphic adherence, semiotic nonagon.

MIGUEL BOHORQUEZ es profesor de la Universidad del Valle, Colombia. Es miembro del grupo Nobus, línea de narrativas visuales. Diseñador Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes, especialista en Prácticas Audiovisuales de Univalle y Doctor de la Universidad de Buenos Aires en el área de Diseño. E-mail: miguel.bohorquez@correounivalle.edu.co

FECHA DE RECEPCIÓN: 14/03/2025 **FECHA DE APROBACIÓN:** 17/03/2025

1. INTRODUCCIÓN

A mediados del siglo XX, los *motion graphics* emergen como un lenguaje audiovisual que se aleja de las tradiciones realistas, inspirándose en el cine experimental europeo (Betancourt, 2019). Se caracterizan por construir imágenes creadas —no capturadas— que generan su propio espacio interno, definido por la ambigüedad espacial entre bidimensionalidad y tridimensionalidad. Este juego¹ estético se rehúsa a aprovechar la conquista del espacio habitable del cine clásico (Russo, 2008, p. 40) permitiendo explorar perversiones espaciotemporales (Herráiz, 2008, p. 280), donde la cámara virtual del 3D digital transgrede leyes físicas y produce imágenes a través de códigos de programación, resultando en una amalgama visual que en ocasiones desconcierta la mirada.

2. EL CUADRO, EL CAMPO Y EL ENCUADRE

Desde una perspectiva morfosintáctica, las relaciones entre color, textura y forma en una imagen se construyen a partir de un orden interno que define reglas de ambigüedad dimensional, por medio de aparentes contradicciones en términos de posición, dimensión, orientación y dirección (Grupo μ , 1993, pp. 192-196). Estos conceptos están influenciados por las relaciones figura-fondo determinadas por los límites físicos de la imagen.

Dentro de los aspectos relativos a estos límites encontramos el potencial y la determinación de la ambigüedad espacial en los conceptos de *cuadro* y *campo*. El *campo* representa el volumen y la profundidad en un espacio ilusorio regido por la perspectiva, con fronteras rectangulares del cuadro, que potencian el espacio como sistema narrativo. Los principios de relación entre elementos formales crean un sistema de códigos que no se adhieren a una concepción realista, sino a valores abstractos.

El *cuadro* y el *campo* adquieren sentido a través del *encuadre* como punto de vista, organizado en angulaciones de cámara, escala de tamaños y tipos de movimiento. En *motion graphics*, el encuadre se basa en objetos gráficos como logotipos o elementos tipográficos (Figura 1) y es un efecto de lo que Rudolf Arnheim (1988, pp. 2-4) llama *centricity* como sistema compositivo. el desencuadre, en oposición, es el efecto de la *eccentricity* como sistema compositivo. Esta dualidad es puesta en relación por la movilidad del cuadro en lo que John Krasner (2013, p. 465) llama el encuadre móvil.

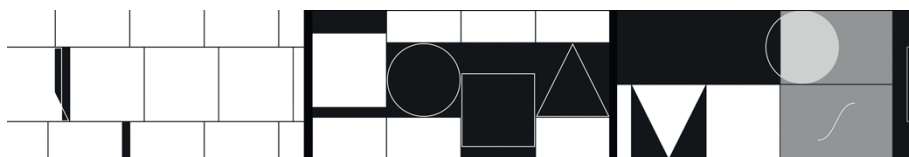


Figura 1. Secuencia para Google material. io. Diseñador: Sander van Dijk. En esta secuencia de encuadre móvil, las formas geométricas sirven como referencia de sistematización del uso del encuadre.

3. LA HIBRIDACIÓN EN EL USO DEL ESPACIO

Los *motion graphics* se desarrollan en diversos contextos, donde se observan operaciones morfosintácticas que amplían el espectro diegético de los elementos formales de la imagen a partir de entrecruces dimensionales en la pantalla. Nuestro análisis de las recurrencias en el uso de estos elementos formales está definido por la primeridad como categoría peirceana, según la cual tenemos en cuenta la forma gráfica del espacio en relación consigo misma. Según la lógica de dominancias el énfasis semiótico de estas operaciones formales oscila entre lo icónico, lo indicial y lo simbólico, construyendo un sentido acotado. Para organizar el análisis recurrimos a los correlatos de forma, existencia y valor según nuestro modelo semiótico (Guerri, 2014). De este modo, podemos desglosar los aspectos morfológicos del espacio según sus posibilidades de composición excéntrica y concéntrica en función de las relaciones entre cuadro, campo y encuadre.

3.1. EL PREDOMINIO DEL ASPECTO ESPACIAL

Seleccionamos tres operaciones representativas en los *motion graphics* que muestran la hibridación en su puesta en cuadro (Casetti y di Chio, 1991, pp. 126-131). Estas operaciones abordan la ambigüedad entre 2D y 3D, por medio de, en primera instancia un predominio de la función icónica en un desplazamiento del cuadro como límite físico de la imagen, que se convierte en elemento compositivo, adquiriendo un nuevo estatuto plástico. En segunda instancia, observamos un predominio de la función indicial en la adherencia de la imagen bidimensional sobre superficies volumétricas, generando una relación figura-fondo donde los objetos se convierten en su soporte y límite interno. Como tercera instancia, observamos el collage animado como extensión de la fragmentación del espacio compositivo y las nuevas concepciones de figura y fondo, evidenciando una apropiación estilística en la materialidad de los campos visuales, en un claro predominio de la función simbólica.

3.1.1. EL ESTATUTO PLÁSTICO DE LA PANTALLA

Entendemos la pantalla como el marco en pintura y cuadro en el audiovisual, que define los límites físicos de la imagen. En los *motion graphics* el aspecto plástico del marco encuentra un fértil desarrollo. Así, tenemos tres usos del predominio de la función icónica: uno activo que configura la imagen, otro decorativo que establece límites espaciales internos, y uno diegético que muestra el dispositivo técnico. Proponemos ordenar estos usos en *pantalla múltiple*, *marco interno* y *segunda pantalla*, respectivamente.

La pantalla múltiple

El uso compositivo del cuadro comenzó a aparecer tímidamente en el período clásico del cine para manejar paralelismos en la presentación de situaciones. En los años sesenta, su potencial plástico fue intensamente explotado. Pablo Ferro se destacó por el uso del efecto de pantalla múltiple, creando varios marcos como elementos dinámicos que encerraban la imagen fotográfica y variaban en escala, proporción, posición y color.

En *The Thomas Crown Affair* (Norman Jewison, 1968) (Figura 2), Ferro utiliza un dinamismo discontinuo en los títulos mediante el desplazamiento horizontal de fotografías enmarcadas, creando contrastes entre movimientos centrípetos y centrífugos. A pesar de la composición excéntrica, la yuxtaposición de marcos permite un contraste secuencial en la saturación cromática. Se generan tensiones dinámicas con matices saturados, que cambian en contrapunto con los movimientos de las imágenes. Estos movimientos encuentran sincronización en el momento de componer el título de la película.

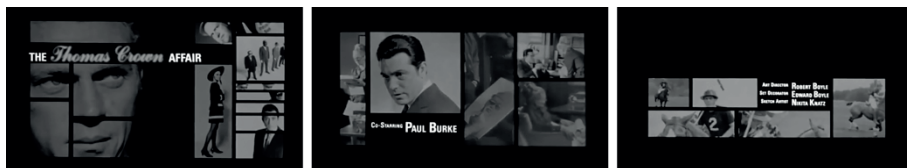


Figura 2. *The Thomas Crown Affair* (Norman Jewison, 1968).

El marco interno

La pantalla múltiple se reemplaza por el marco interno en el videoclip “Me gustas tú” de Manu Chao (Figura 3), creando un campo visual sincronizado con el ritmo musical, que destaca la secuencia central. Oscila entre lo centrípeto y lo centrífugo, con órdenes de lectura espacial y temporal. La voz rítmica se integra con la imagen del marco interno, sincronizándose con la letra de la canción. La tipografía y gráficos externos operan de manera autónoma: una tipografía egipcia roja recorre el título del tema alrededor del marco interno, aplicando operaciones de forma en movimiento como interpolación de posición y cambios de orientación, mientras una tipografía de palo seco se mueve rápidamente sobre el eje horizontal o irregularmente en la imagen. En un leve contraste, una frase escrita a mano vibra en el centro de la base del marco interno, añadiendo textura visual dinámica.



Figura 3. *Me gustas tú* (Manu Chao, 2000).

Este mismo recurso compositivo es usado por Santiago Tobón para la secuencia de títulos de *Como el gato y el ratón* (2004) (Figura 4). En este caso, el montaje de una secuencia de lentas tomas aéreas dentro de un marco interno se conjuga con un repertorio de elementos gráficos y tipográficos que aparecen en su espacio externo, en una operación de yuxtaposición simultánea, sin superposición. El campo interno no es invadido por elementos externos.



Figura 4. Secuencia de títulos de *Como el gato y el ratón* (Rodrigo Triana, 2004). Diseño de títulos: Santiago Tobón.

En los dos casos, el marco interno se usa como umbral diegético en cuyo interior vemos un desarrollo del espacio ilusorio propio de la imagen de acción en vivo, que se articula compositivamente con elementos externos que aluden a parte del universo diegético enmarcado, sin hacer parte de él.

La segunda pantalla

Este concepto propuesto por Christian Metz (1993) se caracteriza por el empleo del dispositivo tecnológico que media entre lo real y su percepción, como elemento diegético. En *Peeping Tom* (Michael Powell 1960) (Figura 5), el cuadro se divide en cuatro partes, simulando el visor de una cámara. Observamos desde la perspectiva del personaje principal los momentos previos al asesinato de una mujer. Luego, en la secuencia de títulos, la misma imagen se proyecta con los créditos superpuestos en una tipografía azul de palo seco. En esta segunda aparición se altera la morfología espaciotemporal original debido al montaje. La tipografía, música e imagen están en contrapunto, mostrando armonía visual y sonora que se sincroniza con los cambios en los títulos y acordes musicales, creando una unidad formal dinámica según los criterios del cine y diseño modernos.



Figura 5. Secuencia de títulos de *Peeping Tom* (Michael Powell, 1964).

En un *spot* diseñado por Maldito Rodríguez (Figura 6) sobre la violencia de género, la imagen se re-encuadra mostrando una serie de fotografías de rostros con una mancha en el pómulo izquierdo que permanece mientras las fotos pasan. El doble cuadro aquí también crea un efecto de aislamiento que sugiere continuidad espacial. El marco externo oscuro funciona como margen, estableciendo un distanciamiento con los límites físicos de la imagen y creando un doble universo de posibilidades morfológicas. La mancha y el borde negro configuran una unidad formal perceptible solo en secuencia, evidenciada por su permanencia en contraste con el movimiento de las fotos. Esta permanencia es justificada por la superposición traslúcida de la mancha. El marco, así, es sustentado por la mancha y la mancha es determinada por el marco.



Figura 6. Spot: *Ponte en su lugar* (Maldito Rodríguez).

Una escena de *Misión Imposible (IV): Protocolo Fantasma* (Figura 7) muestra un espía usando un lente de contacto con reconocimiento facial, conectado inalámbricamente a su teléfono para identificar personas en una multitud. El dispositivo utiliza marcos que se ajustan al movimiento de los rostros, creando una doble determinación del marco: una tecnológica y otra física.

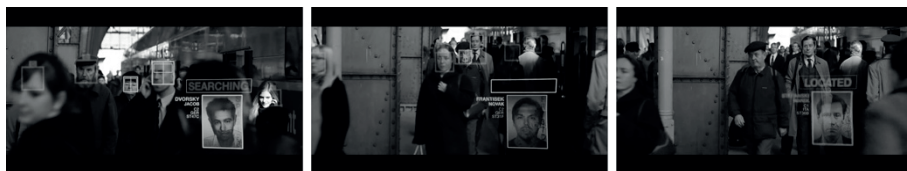


Figura 7. *Misión Imposible: Protocolo Fantasma* (Mission Impossible – Ghost Protocol, Brad Bird 2011).

Este marco actúa como mediador entre la tecnología y la realidad dinámica, adaptándose a las propiedades cinéticas de la situación. La secuencia incluye una unidad dinámica con varios elementos y cambios cromáticos que se interrumpe cuando el personaje buscado aparece, redefiniéndose por una intermitencia del marco.

El predominio de la función icónica en estos tres usos del estatuto plástico de la pantalla redonda en el juego compositivo de la *pantalla múltiple*; contiene lo indicial en la operación de delimitación de la imagen por medio del *marco interno*; y es definido por el sentido simbólico de lo diegético en la *segunda pantalla*. En los tres usos, la imagen al interior del cuadro permanece o se dinamiza en la determinación bidimensional. El marco como elemento compositivo conserva aquí un énfasis en la metáfora renacentista de la ventana, cuyo soporte no afecta el área interna de la imagen, solo sus límites.

3.1.2. LA ADHERENCIA GRÁFICA

En la adherencia gráfica, el soporte de la imagen no solo define sus límites, sino también la topografía de sus superficies. Julio Sanz Melguizo (2004) usa el término “adherencia tipográfica” para describir cómo la forma tipográfica proyectada sobre diferentes cuerpos y superficies se deforma para asumir la morfología de su soporte físico sin perder legibilidad. Al análisis de Sanz Melguizo añadimos tres casos en los que observamos una actualización del concepto mediante técnicas digitales. De este modo, proponemos una agrupación del

predominio de la función indicial de la adherencia gráfica en términos de un énfasis en la forma como huella, otro en la presencia del soporte y finalmente en su sentido diegético.

La forma como huella

Dentro de dicha función indicial, la adherencia gráfica tiene un predominio icónico en la secuencia de títulos diseñada por Bureau para *Office Killer* (Cindy Sherman, 1997) (Figura 8), donde observamos como la tipografía se desliza lentamente sobre una superficie de oficina respondiendo al sentido occidental de lectura. Bureau equilibra la deformación tipográfica con la legibilidad, mostrando que incluso con altos grados de alteración, cuando se conserva la orientación de lectura, se puede conservar el acceso al significado lingüístico. Los efectos lumínicos, junto con la translucidez de los objetos, crean una danza tipográfica continua. La penumbra del fondo hace que los objetos se perciban solo a través de la tipografía desfigurada, proyectando su forma sobre una superficie tridimensional y creando una ilusión óptica de volumen. Las transiciones entre planos son imperceptibles, logrando una tipografía con un cuerpo lumínico que entra y sale del cuadro en la oscuridad. El corte entre planos queda invisibilizado por el negro que invade la pantalla, dando una apariencia bidimensional superficial que se adhiere a la topografía tridimensional. Este efecto gráfico, similar al *Op art*, permite que la tipografía y los objetos determinen sus formas mutuamente.



Figura 8. Secuencia de títulos de *Office Killer* (Cindy Sherman, 1997). Diseño: Bureau.

La presencia del soporte

Sanz Melguizo analiza una secuencia de *Desde Rusia con amor* (Terence Young, 1963) (Figura 9) donde Robert Brownjohn, su diseñador, proyecta los títulos iniciales sobre una figura humana en movimiento. Las líneas de contorno iluminadas de la figura femenina muestran dos estilos de la familia helvética: regular de caja baja y negrita de caja alta. Esta tipografía era famosa por su legibilidad en el diseño gráfico de la época. Su simplicidad morfológica permitía deformaciones sin comprometer su lectura debido a la naturaleza temporal de la proyección. En la secuencia se observa el uso de deformaciones y desenfoques como transiciones entre títulos fuera y dentro de campo. El alto contraste tonal ayuda al reconocimiento de la forma tipográfica y reafirma la función *indicial* del cuerpo como soporte.



Figura 9. Secuencia de títulos de *Desde Rusia con amor* (From Russia with love, Terence Young 1963). Diseño: Robert Brownjohn.

El sentido diegético de la adherencia

El énfasis en el valor simbólico dentro de la función indicial se observa en *Flesh* (2005) (Figura 10) un cortometraje de Edouard Salier en el que observamos imágenes monumentales de mujeres en éxtasis proyectadas sobre las fachadas y medianeras de edificios de Nueva York. Su cualidad no radica en su deformación, sino en su aparente monumentalidad determinada por la consolidación del soporte de la imagen como un espacio diegético, dentro del cual estas mujeres son “prostitutas virtuales” o “vírgenes celestiales”, en palabras de Salier, justo antes del ataque a las torres gemelas.

Una relación inversa entre figura femenina y objeto de diseño se observa en el cabezote introductorio de la telenovela colombiana *Sin senos no hay paraíso*. En esta secuencia vemos como se dibuja un mapa político sobre un cuerpo femenino desnudo mediante simulación digital. Se produce aquí otro modo de presentar una tensión formal entre la figura desnuda de la mujer y el significante tipográfico. La tipografía se presenta de dos maneras: una forma parte del mapa sobre la piel, adaptándose a su forma física, y otra parece independiente, pero sigue el movimiento del cuerpo, permaneciendo estática en el espacio diegético. El contraste entre las líneas urbanísticas regulares y los límites geográficos irregulares crea una textura topográfica sobre la piel femenina.

En el videoclip de Café Tacuba titulado *Eres*, la imagen gráfica se desborda constantemente más allá de los límites físicos del espacio real. Las figuras invaden la superficie física con una táctica dinámica, similar al cabezote de *Sin senos no hay paraíso*, pero como un flujo gráfico descontrolado que emerge de lo imaginario. Este efecto se logra mediante máscaras digitales que gradualmente revelan la imagen gráfica, en diálogo con las líneas rectas del entorno arquitectónico. La gráfica se adapta a la profundidad de campo, los movimientos del lente, y los desplazamientos de cámara como si fuera un objeto real, aunque los personajes no la perciben. La imagen gráfica eventualmente se estabiliza en sincronía con la imagen real y la cadencia del tema musical. El *lettering* comparte las propiedades visuales de la gráfica, integrándose en el contexto imaginario creado por el personaje principal, aunque sacrifica su legibilidad y significado lingüístico. Esta gráfica también interactúa con un marco interno, representado por la tapa de cuadernos escolares, donde ocasionalmente aparecen los miembros del grupo tocando la canción.



Figura 10. *Flesh* (Edouard Salier, 2005), *Sin senos no hay paraíso* (2008), *Eres* (Café Tacuba 2005).

En este grupo de casos podemos observar diferentes aspectos de la adherencia gráfica que detonan cierto énfasis en las funciones semióticas dentro del predominio del aspecto indicial de la imagen. De este modo, la adherencia como operación en función de la manipulación de la forma en sí misma es resultado de un énfasis en la función icónica; cuando se pone en evidencia el soporte sobre el cual se proyecta la forma tipográfica suscitando el vínculo material entre los dos elementos, se observa un predominio de la función indicial,

y al ubicar la adherencia en un contexto diegético, la operación adquiere un sentido metafórico que tiende hacia su función simbólica sobre las otras funciones semióticas.

3.1.3 COLLAGE

El *collage* como operación morfosintáctica propone la articulación entre acciones de fragmentación y unión de formas que adquieren un nuevo significado al encontrarse o reencontrarse en la pantalla. En esta operación hay un predominio de la función simbólica al percibirse más claramente huellas estilísticas de las vanguardias pictóricas y el cine experimental de inicios del siglo XX.

Collage caleidoscópico

El trabajo de Cyriak Harris se caracteriza por un uso digital del fotomontaje. En *Cirrus* (Bonobo 2013) (Figura 12), Harris recurre al *collage caleidoscópico* con predominio de ciclos cuya simetría temporal se integra con la simetría espacial construida en el cuadro. Influenciado por obras como *Tango* (Zbigniew Rybczynski, 1984) y *Frank Film* (Frank y Caroline Mouris, 1973), Harris realiza una composición compleja y simétrica según el ritmo musical de Bonobo, para organizar visualmente los planos en pantalla. El *collage* caleidoscópico propone una proliferación controlada de la forma que adquiere valor en sí misma, en la cual se produce un complejo sistema de entrelazado de los planos que constituyen la imagen. Ya Lazlo Moholy Nagy (1956, p. 134) se refería a esta complejidad en los *collages* suprematistas de George Braque. En el caso de *Cirrus*, la complejidad parece ser proporcional a la cantidad de información visual que en la parte central de la secuencia atiborra la pantalla.



Figura 12. *Cirrus* (Bonobo 2013). Dirección: Cyriak Harris.

Collage y espacio ilusorio

Otro trabajo importante que se caracteriza por usar el *collage* como operación morfosintáctica de base es el de Joseba Elorza. En el uso que hace Elorza se observa un énfasis en la construcción de un espacio ilusorio en función de un relato que recuerda las pinturas surrealistas de René Magritte. En *Young* (Air Review 2013) (Figura 13), Elorza nos presenta el viaje de un personaje que atraviesa una serie de paisajes urbanos, campestres e interestelares en un constante recorrido lateral. Elorza articula el *collage* con la composición multiplanos para crear un efecto de profundidad que, en vez de ser motivado por una tendencia realista, son una invitación al extrañamiento y el sin sentido del surrealismo. Los diferentes planos espaciales que conforman los encuadres en los *videocollages*, como los llama Elorza, en este caso conservan cierta distancia estética que los aísla como unidades identificables, permitiendonos fácilmente, como espectadores, fragmentar la composición en los diferentes elementos que constituyen la imagen.



Figura 13. *Young* (Air review, 2013). Dirección: Joseba Elorza.

Huellas estilísticas del collage

La tecnología digital ha revolucionado el diseño de *collages* animados, habilitando la interpolación automática del movimiento. Las características del trabajo manual se vuelven una estrategia estilística en la era digital, conservando la ambigüedad entre lo bidimensional y la ilusión tridimensional. En *Take me out* (Franz Ferdinand, 2004) (Figura 14), Jonas Odell hace tributo al *collage* constructivista y dadaísta, interrelacionando pintura y arquitectura con fotografía y figuras geométricas. Dentro de su apropiación estética se reconocen las formas de los *Proun* de El Lissitzky. También inserta texto evocando experimentos dadaístas con tipografía y fotografía y exaltando la materia de la imagen mediante la ampliación del punto roseta litográfico en un gesto indicial que destaca la imagen-objeto (Stiegler, 1998: 180 - 183) como artificio de la comunicación de masas.



Figura 14. *Take me out* (Franz Ferdinand, 2004).

La apropiación estética del *collage*, por parte de los diseñadores de *motion graphics* parece ser el factor definitorio del modo de producir y pensar el sentido de lo híbrido al interior de esta forma de lenguaje audiovisual. El soporte de la imagen como determinante se manifiesta en las operaciones de adherencia gráfica y el estatuto plástico del marco es un factor posibilitante de estrategias estéticas de diegetización. Según nuestro modelo de análisis, ofrecemos una lectura analítica de dicho las perversiones del espacio, en la que los tres tipos de manifestaciones en los *motion graphics* son consideradas correlatos, que ostentan un predominio de las funciones icónica, indicial y simbólica como tricotomías. Estas últimas no solo nos sirven para segmentar el análisis de cada uno de los correlatos, si no, para encontrar relaciones lógicas de las diferentes recurrencias en el uso del espacio en los *motion graphics*. Esto se puede observar más claramente en el siguiente nonágono semiótico.

Perversiones del espacio en los MGs	FORMA Función icónica	EXISTENCIA Función indicial	VALOR Función simbólica
FORMA Estatuto plástico de la pantalla	Pantalla múltiple: el marco como elemento compositivo.	Marco interno: énfasis en la delimitación del espacio interno.	Segunda pantalla: la diegetización del marco.
EXISTENCIA Adherencia gráfica	Forma como huella de un soporte.	Presencia del soporte de la forma.	Diegetización del soporte de la forma.
VALOR Collage	Collage caleidoscópico.	Collage y espacio ilusorio.	Collage como apropiacionismo estético.

Tabla 1. Nonágono semiótico de las manifestaciones de pervisión del espacio en los *motion graphics*. El Sentido abstracto de la forma va poniendo en evidencia su valor simbólico en una lectura diagonal desde arriba a la izquierda hacia abajo a la derecha del diagrama.

4. CONCLUSIONES

La suma de las operaciones espaciales como posibilidad de representación, es un indicio de un modo de ver la forma de lo audiovisual diferente al realismo en el medio. Las nuevas posibilidades de composición que se producen a partir de la exploración de los aspectos formales del uso del espacio en los *motion graphics* se caracterizan por explotar la ambigüedad dimensional de la imagen audiovisual que se desarrolla según la oposición entre continuidad y discontinuidad, tanto en su puesta en cuadro como en su puesta en serie. En ellas se observan la fragmentación y las oscilaciones permanentes entre lo bidimensional y lo tridimensional que se concretan en la pantalla por medio de las alteraciones de la percepción del tiempo y la puesta en relación de situaciones aisladas en la realidad. Esta ambigüedad espacial y temporal que constituye el comportamiento dinámico de la forma en los *motion graphics* actualiza los usos estéticos de la pantalla, la materialidad de la imagen audiovisual y contribuyen en la ampliación de estrategias estilísticas.

El estilo, en tanto construcción social, se instaaura según las lógicas del apropiacionismo y la convergencia de formas, objetos y pensamientos en un nuevo lugar que esta forma de lenguaje ha definido para su disposición dinámica en las pantallas contemporáneas.

NOTAS

* Este texto tiene como antecedente la Tesis de doctorado de la Universidad de Buenos Aires – Área Diseño; Comisión Académica Universidad del Valle – Colombia.

¹ Juego en el sentido de “Juegos de lenguaje” de Ludwig Wittgenstein.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARNHEIM, R. (1988). *The power of the center. A study of composition in the visual arts*. University of California Press.
- BETANCOURT, M. (2019). Experimental animation and motion graphics. En M. Harris, L. Husbands

- y P. Taberham (ed.), *Experimental Animation, from analogue to digital*, (Cap. 3, 17 páginas). Routledge.
- CASETTI, F.; DI CHIO, F. (1991). *Como analizar un film*. Paidós.
- GRUPO μ (1992). *Tratado del signo visual*. Cátedra, 1993.
- GUERRI, C. F. (2012). *Lenguaje gráfico TDE. Más allá de la perspectiva*. EUDEBA,
- (2014). El modelo operativo: Nonágono Semiótico. En Guerri *et al.* en *Nonágono Semiótico un modelo operativo para la investigación cualitativa*, pp. 3-40. EUDEBA y Ediciones UNL, 2016.
- JANNELLO, C. (1980) *Diseño, lenguaje y arquitectura*. FADU-UBA, Textos de Cátedra.
- KEPES, G. (1976). *El lenguaje de la visión*. Infinito. (Trabajo original publicado en 1994).
- KRASNER, J. (2013). *Motion graphics, applied history and aesthetics*. Focal Press.
- MOHOLY-NAGY, L. (1997). *La nueva visión*. Infinito. (Trabajo original publicado en 1932).
- (1956). Vision in Motion. Paul Theobald. (Trabajo original publicado en 1947).
- Ráfols, R.; COLOMER, A. (2003). *Diseño audiovisual*. Gustavo Gili.
- RUSSO, E. (2008). *El cine clásico*. Manantial.
- STIEGLER, B. (1998). La imagen discreta. En J. Derrida y B. Stiegel *Ecografías de la Televisión* (pp. 145-163). Eudeba. (Trabajo original publicado en 1996).

