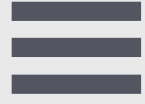


LA TEORÍA DE NOD



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

PREVIO 1

GILLES DELEUZE

La imagen-movimiento

Habla de un **conjunto infinito de imágenes** que existen en un **plano de inmanencia**. Estas no son absolutamente cerradas, todas se relacionan entre ellas.

>> IMAGEN-PERCEPCIÓN

Nace de sustraer una parte subjetiva de la realidad e integrarla en el plano de la consciencia.

>> IMAGEN-ACCIÓN

Se aproxima al realismo y nos lleva a los espacio-tiempo determinados geográficos e históricos, está en el extremo opuesto de la imagen percepción.

>> IMAGEN-AFECCIÓN

Afecta al espacio afectivo, está a medio camino entre las otras dos, provoca un movimiento de expresión y nos lleva al mundo interior.

FUENTE

El viaje imposible, Marc Augé



MARC AUGÉ

El viaje imposible

El **turismo y sus imágenes** que el viaje se ha convertido en la persecución de vivencias de **realidades imaginarias** previamente garantizadas.

Lo que busca el turista de **viajes organizados** es la **foto del catálogo** o de la pantalla de Internet y si la realidad que encuentra no es la “prometida” queda defraudado, se siente perdido e **incapaz de hacer su propia experiencia**.

El turista individual y culto también está sometido a la **esclavitud de las imágenes**. No puede dejar de buscar escenarios ya codificados por la ficción, lugares dignificados y mitificados por famosos **observadores anteriores** desde distintos discursos culturales.

FUENTE

El viaje imposible, Marc Augé



No se fía de su propia vivencia, sino que tratará de adoptar los ángulos de vista de ellos con la **pretensión de experimentar**, comprender o gozar como ellos, sin tener apenas en cuenta lo que le rodea de hecho.



IMAGEN SHOCK

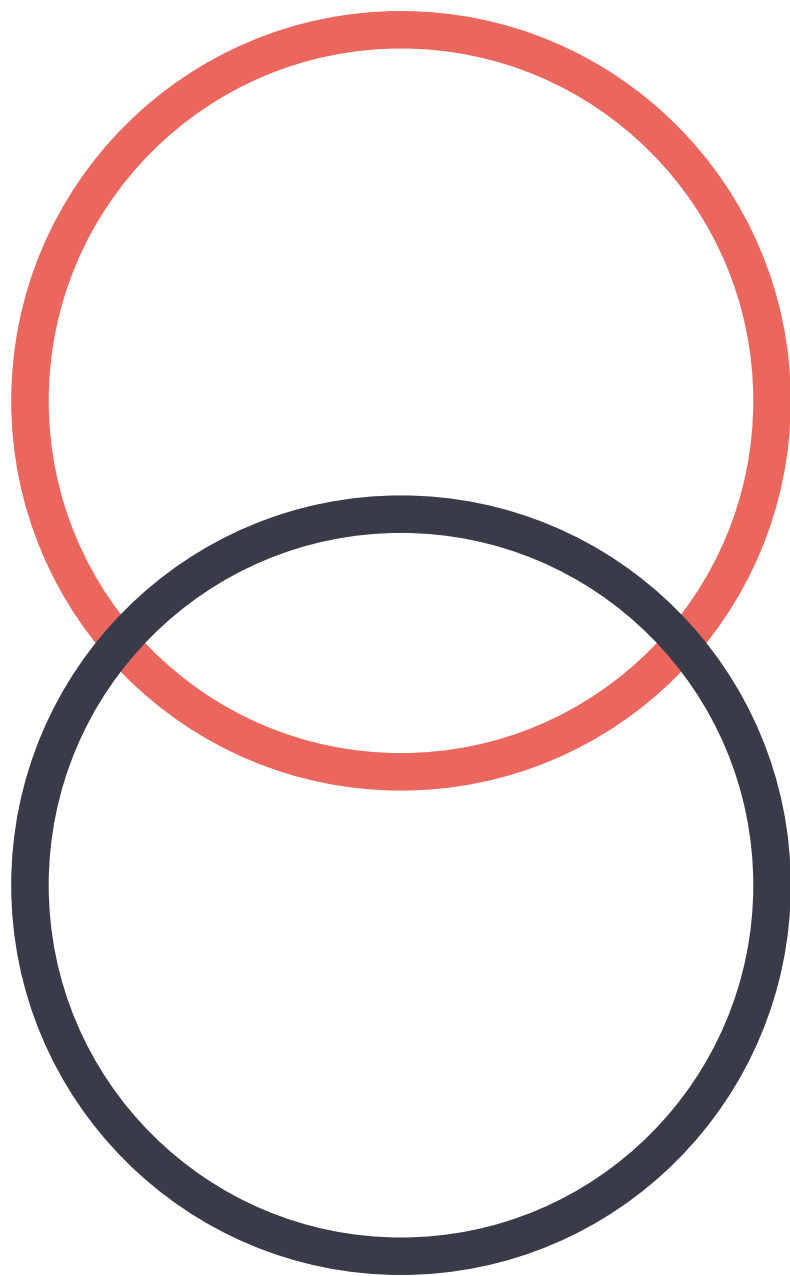


IMAGEN HABITABLE



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar

IMAGEN SHOCK

Walter Benjamin

Las nuevas imágenes en movimiento ya no provocan **sensación de aura** (singularidad, experiencia de lo irrepetible) en quien las mira.

EL único modo de **impactar** es a través del **shock**.

El shock es la imposibilidad de la memoria ante el flujo total de un presente que se expande.

El shock nos absorbe, nos colapsa la mente en un **estado mental intenso**.

FUENTE

La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica
(1951)

IMAGEN HABITABLE

Heidegger

Habitar es antes que construir.

El habitar es la manera en la que nos relacionamos con los sitios. El origen de la palabra habitar es **cuidar**.

Esta idea ha sido trasladada a las imágenes y posteriormente a nuestras paredes.

FUENTE

Conferencia *Construir, pensar, habitar*
(1951)



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar



IMAGEN SHOCK

Fotogramas del largometraje *Perro Andaluz*
Luis Buñuel (1951)



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar



IMAGEN HABITABLE

“ El habitar es la manera en la
que nos relacionamos con los sitios ”



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar

CONCLUSIÓN

Las **imágenes shock** buscan el mismo efecto que se vive en un **cine**.

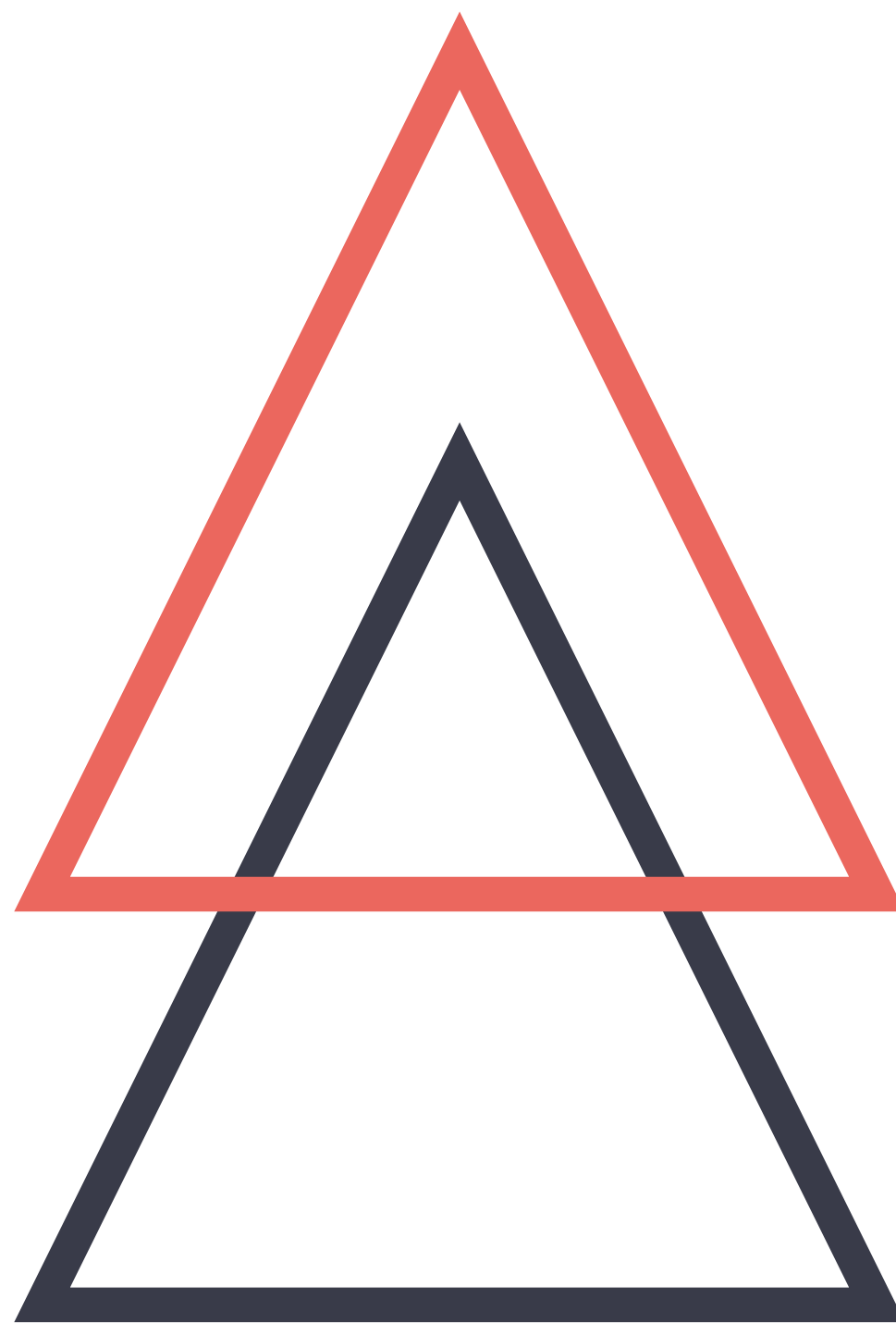
Las **imágenes habitables** buscan la **calidez** de una casa.

Cabe proporcionar la relación entre ellas.





OCULARCENTRISMO



VISIÓN MULTI-SENSORIAL



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar

OCULARCENTRISMO

Juhani Pallasmaa

Pallasmaa analiza en profundidad la musti-disciplinar idea del ocular-centrismo. Analiza la obsesión en la modernidad por los **espacios creados para ser mirados**. Según sus estudios, esto lleva al **aislamiento de la mirada**.

Los problemas surgen, según él, a partir del momento en el que se **aísla al ojo** de su interacción natural con el resto de modalidades sensoriales. Esto es lo que ha buscado una parte de la última gran arquitectura a lo Frank Gehry.

FUENTE

Los ojos de la piel. La arquitectura de los sentidos
Juhani Pallasmaa (2006)

VISIÓN MULTI-SENSORIAL

Juhani Pallasmaa

Cuando la experiencia de la visión es multisensorial, no aísla la mente, sino que **conecta y calma el cuerpo**. El ojo colabora con el cuerpo y el resto de los **sentidos**.

¿Cómo puede esto pasar si estamos sólo mirando? Pasa porque tras toda visión hay una **memoria del tacto**. La mirada implica un tacto inconsciente. La visión revela lo que el tacto ya conoce.

Podríamos pensar en el sentido del tacto como el inconsciente de la vista, según Pallasmaa.

FUENTE

Los ojos de la piel. La arquitectura de los sentidos
Juhani Pallasmaa (2006)

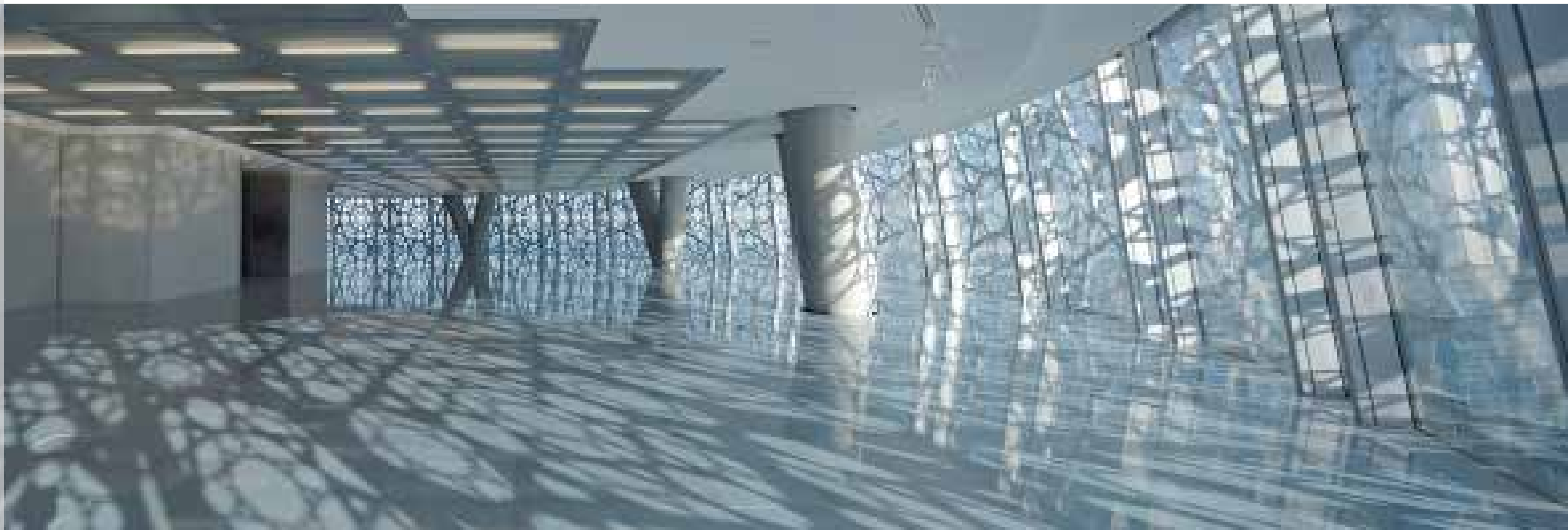


CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar



OCULARCENTRISMO

Doha Tower, Jean Nouvel



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar



MULTISENSORIAL

“ La mirada implica
un tacto inconsciente ”



CAPÍTULO 1
TEORIA MOOR

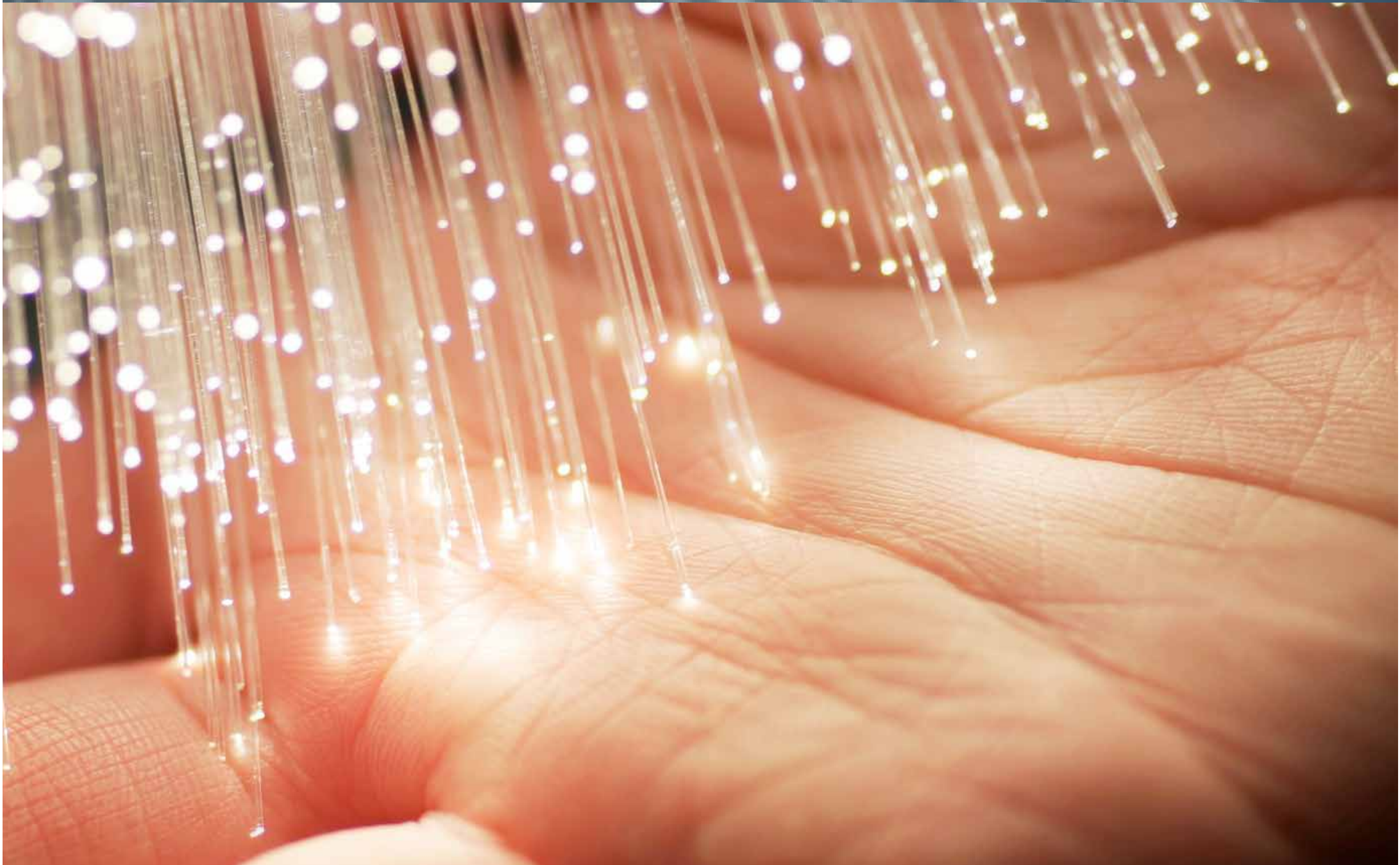
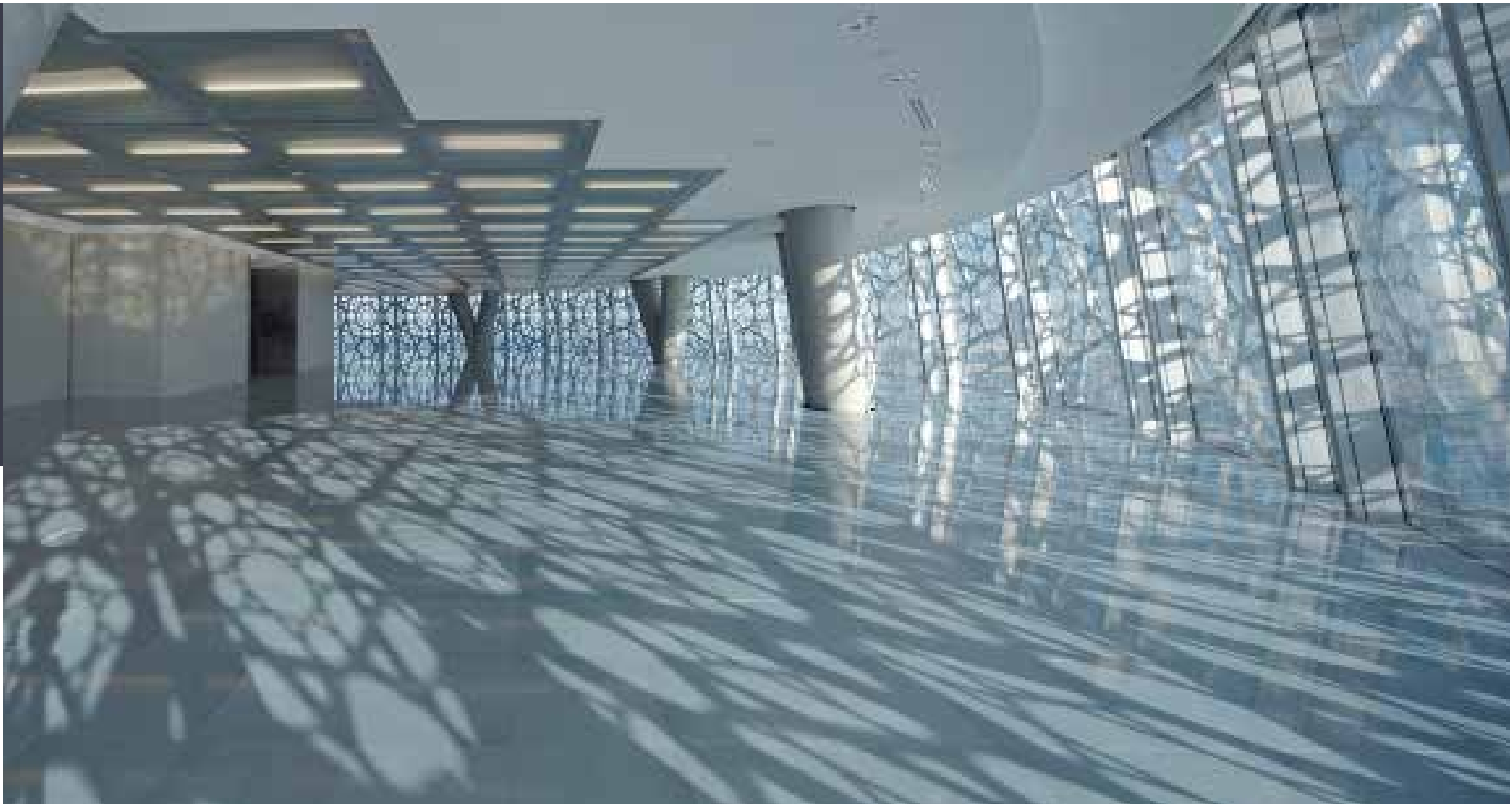
Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar

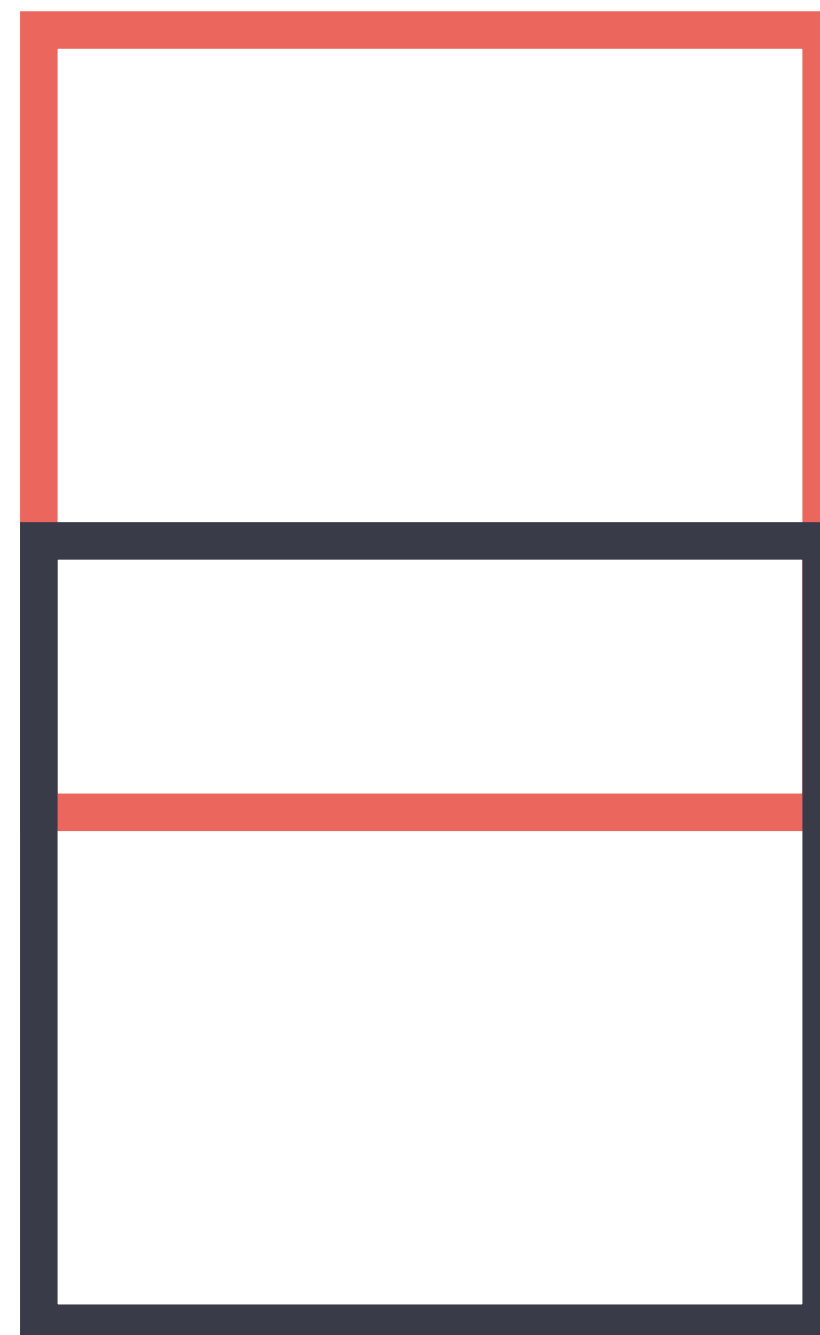
CONCLUSIÓN

La corriente actual en **relación a los espacios** y cómo vivirlos apuesta por la visión multi-sensorial en lugar del ocularcentrismo.





LUGAR



NO LUGAR



CAPÍTULO 1
TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar

LUGAR / NO LUGAR

Marc Augé

Augé acuñó el concepto “no-lugar” para referirse a los **lugares de transitoriedad** que no tienen suficiente importancia para ser considerados como “lugares”.

Un no-lugar es una autopista, una habitación de hotel, un aeropuerto o un supermercado...

Carece de la **configuración de los espacios**, es en cambio circunstancial, casi exclusivamente definido por el pasar de individuos.

Por oposición, un lugar es todo espacio para quedarse.

El libro ha sido enormemente influyente en el cine y en el pensamiento contemporáneo.

FUENTE

Los no lugares. Espacios del anonimato.
Antropología sobre la modernidad.

Mark Augé (1993)





CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar



NO LUGAR / HABITACIÓN DE HOTEL

Fotograma del largometraje *Lost in translation*
SOFIA COPOLA (2003)



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar



LUGAR / HOGAR

Fotograma del largometraje *Our little sister*
Hirokazu Koreeda (2015)



CAPÍTULO 1 TEORIA MOOR

Imagen shock/
habitable

Ocularcentrismo/
visión multisensorial

Lugar / No lugar

CONCLUSIÓN

Vale la pena interrogarse si nuestras habitaciones van a **modificar la idea de la habitación de hotel como no-lugar**.

Puede que a partir de Moor se acabe esta visión.

También vale la pena plantearse qué pasa cuando los **elementos proyectados en las paredes son no-lugares** (timelapse de ciudades, por ejemplo).

El análisis nos lleva a pensar que no deberíamos abusar de los no-lugares en nuestros motivos visuales.



¿QUIÉN ES MOOR?

PERSONALIDAD / LIBRO ESTILOS



H

HER

(película dirigida por Spike Jonze)



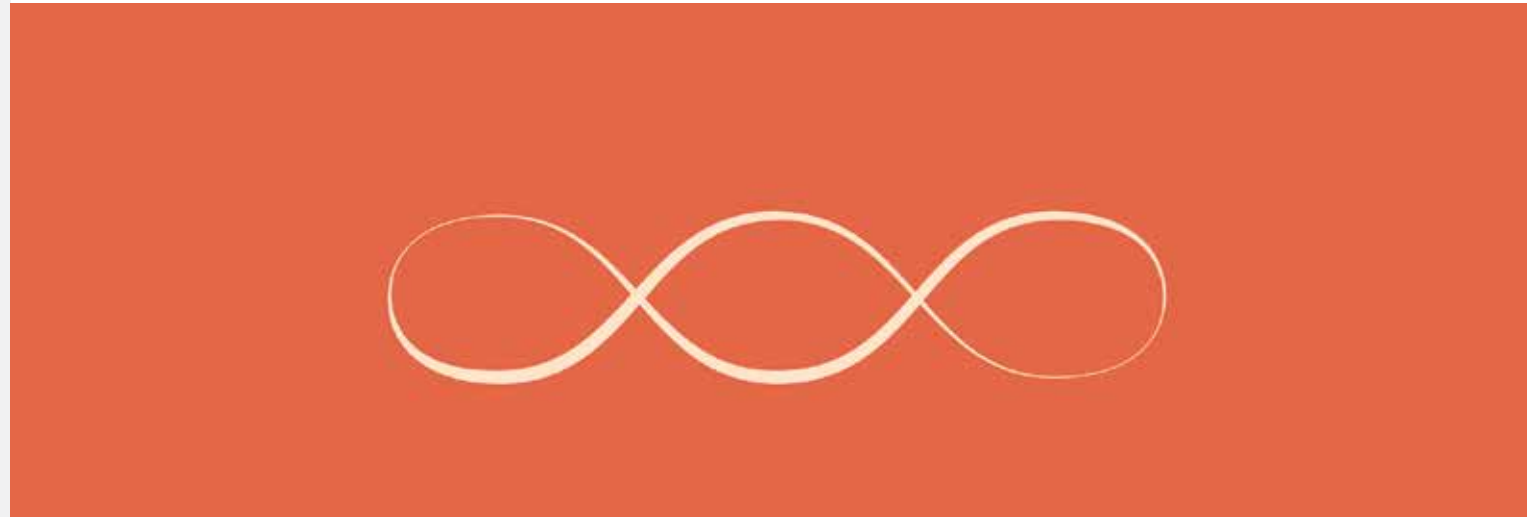
PALETA DE COLOR DEL LARGOMETRAJE *Her*



CAPÍTULO 2 QUIEN ES MOOR

Her

Apertura



>> HCI / HUMAN COMPUTER INTERFACE

Why Her Will Dominate UI Design Even
More Than Minority Report

>> PERSONALIDAD

Her sirve como referencia para trabajar sobre conceptos como la cercanía y/o acercamiento, empatía, compañero, guía, ayudante...

No se trata de un sistema técnico ni una máquina, si no de un acompañante...

Ayuda a descubrir nuevos mundos de ficción.

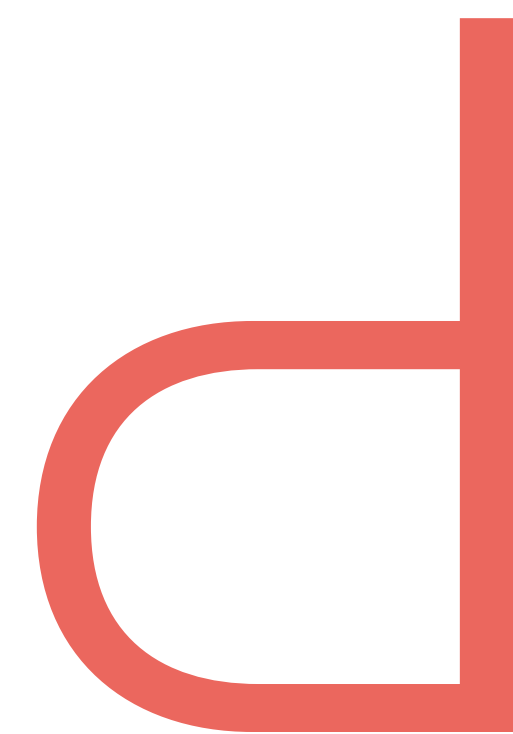
Transformar un lugar de paso (no lugar) en un lugar.

Mínima expresion de lo que significa "humano".

Humanizar es la base de nuestra solución/ sistema.

>> COLOR

Se extrae la fuerza del color / capacidad de transmitir emociones



APERTURA

(desarrollo de una puerta)



CAPÍTULO 2 QUIEN ES MOOR

Her

Apertura

MOVIMIENTO > > 1

Apertura y cierre



Idea inicial de rasgar la mirada/
Crear algo nuevo

Cine-ojo de Dziga Vertov
El hombre de la cámara (1929)

Su película es de una **inmensa influencia** en el montaje actual.

El perro andaluz (Dalí / Buñuel)
Otra mirada.

La idea de los **ojos y las ópticas** nos parece que lleva a un lugar tal vez angustioso o asociado al terror.



CAPÍTULO 2 QUIEN ES MOOR

Her

Apertura

MOVIMIENTO > > 2

Apertura y cierre



Las **aperturas de ventanas**.
Los ojos son una ventana al mundo.
La muchacha en la ventana; Salvador Dalí (1921)



CAPÍTULO 2 QUIEN ES MOOR

Her

Apertura

MOVIMIENTO > > 3

Apertura y cierre



Desvelar algo, descorrer

La idea nos lleva a las **casas japonesas**

En libro “El elogio de la sombra” (Tanizaki, 1933) habla de la casa japonesa como lugar acogedor, en la semipenumbra, donde nada tiene un brillo extremo y todo lleva a **la tranquilidad y al silencio**

Puertas **corredizas y papel** de arroz para una pacífica comunicación **interior - exterior.**



CAPÍTULO 2
QUIEN ES MOOR

Her

Apertura

MOVIMIENTO > > 4

Apertura y cierre



Idea final.

Grafismo desplegable, inspirado en la casa japonesa y sus puertas.

Apertura plácida al mundo.

FASE INVESTIGACIÓN Y TESTEO

MOOR
PERSONALIDAD
HUMANIZAR



MOVIMIENTO

- TRANSICIONES
- Corte / Fundido
- Duración fundido (6, 12, 18, 24, 30 frames) dependiendo de estado o momento
- Color transiciones
- Conceptualización transiciones (tabla de aplicaciones)

PALETA COLOR

- Definir si se van a usar las claves de color de acuerdo a la teoría tradicional (Goethe, Kandinsky) o se va a crear una nueva teoría propia de MOOR
- Definir si va haber uno, varios o muchos colores

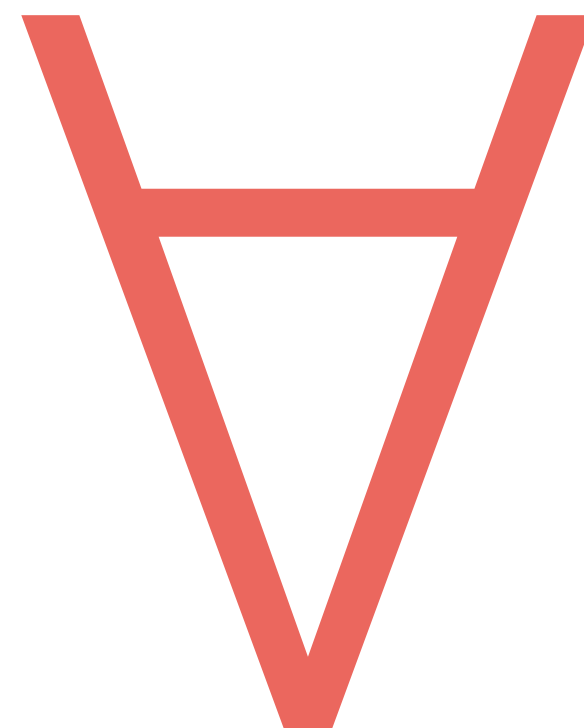
TIPOGRAFÍAS

- Testar variaciones de tamaño o no
- Testar diferentes tipografías

MODO HABLAR

- Definir los modismos de MOOR
- Definir cantidad de bromas y tono formal
- Definir tono conversacional

LOS USOS DE MOOR



PRINCIPIO DE ADAM

(o lo que sintió el primer hombre)



CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

FIRST TIME / PRIMERA VEZ

Principio de Adam

Las **primeras experiencias**, según estudia la psicología del aprendizaje, pueden conllevar cierto nivel de estrés en un primer momento.

Para que no pase, debemos crear **confortabilidad** en quien las va a vivir. Se trata de crear un mínimo conocimiento previo de lo que va a pasar, una mínima cercanía.

Si se hace de este modo el viaje será finalmente gratificante e incorporado como **experiencia positiva**.

FUENTE

www.psychologytoday.com/
www.elfactorhumanoburgos.com



CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

>> KAYDEN AND THE RAIN



FIRST TIME

0:00 / 2:36



CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

MOMENTOS DE LA NIÑA

- SORPRESA / SUSTO
- RECONOCIMIENTO DE LA MADRE
- DESEO DE COMPARTIR
- DESEO DE SEGURIDAD
- LARGO RATO DE INVESTIGACIÓN
- RECONOCIMIENTO
- INTERACCIÓN
- DESEO DE MÁS
- GRITO EMOCIÓN



CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

MOOR >>

El viaje va a presentar distintas tonalidades de nuestra paleta. Toda narrativa es viaje y hemos querido que el nuestro se inicie en una habitación de hotel.

Se abren las ventanas del hotel y salimos a un mundo de ciudades, de bosques, de niebla hasta que llegamos a la calma del mar.

1 MOOR SE PRESENTA

2 MOOR INVITA A VER

En este punto, sabiendo que los protocolos/ rituales de acceso a un nuevo entorno se han certificado.

3 CASCADA IMÁGENES SHOCK

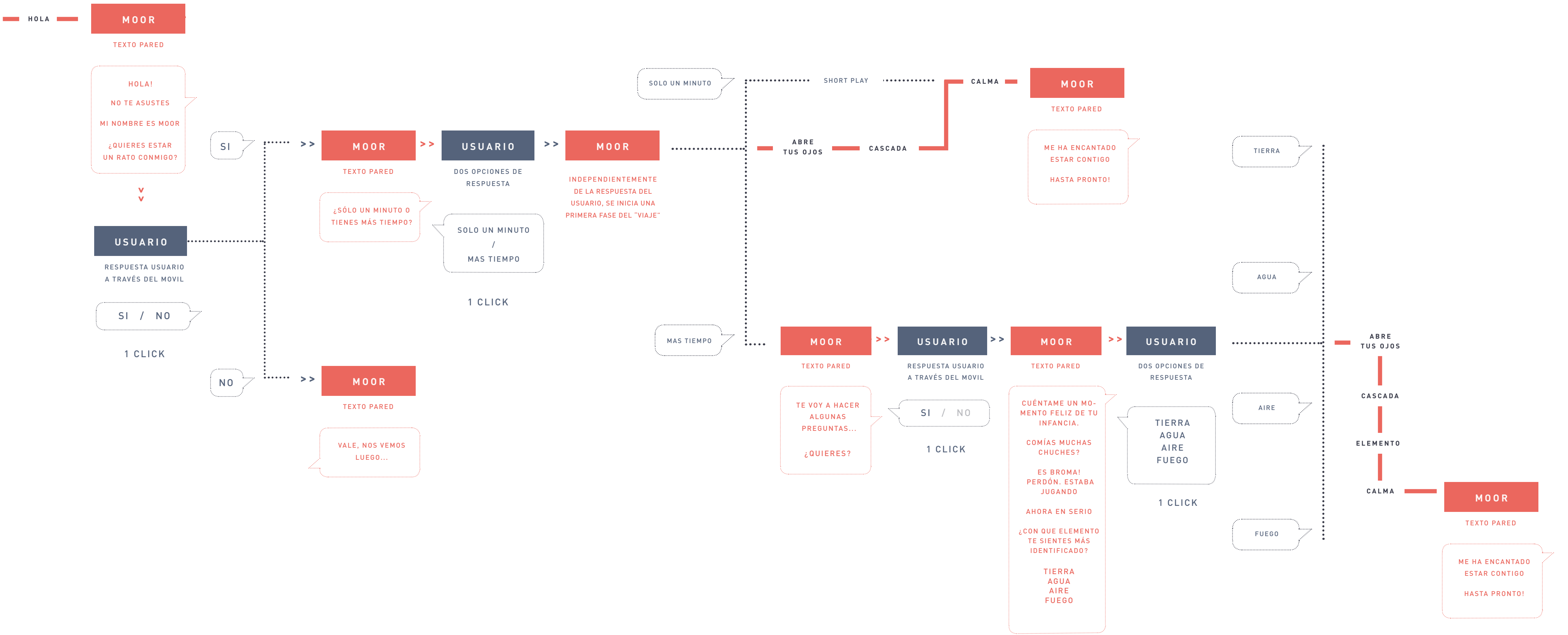
Las imágenes irán frenando hasta llegar a un lugar habitable.

4 IMAGEN EN CALMA

Imagen acuosa y lenta, como regresando al origen o principio de todo

5 MOOR SE DESPIDE

LINEA DE TIEMPO - FIRST PLAY -



SHORT VERSION

1 MINUTO



CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

LINEA DE TIEMPO
- SHORT PLAY -





CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

HOLA > DIALOGO MOOR / USUARIO





CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

HOLA



hola



CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

ABRE TUS OJOS





CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

CASCADA





CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

CALMA





CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

HASTA PRONTO



MOOR

TEXTO PARED

ME HA GUSTADO MUCHO
ESTAR CONTIGO
HASTA PRONTO!!



LONG VERSION

X MINUTOS



CAPÍTULO
USOS MOOR

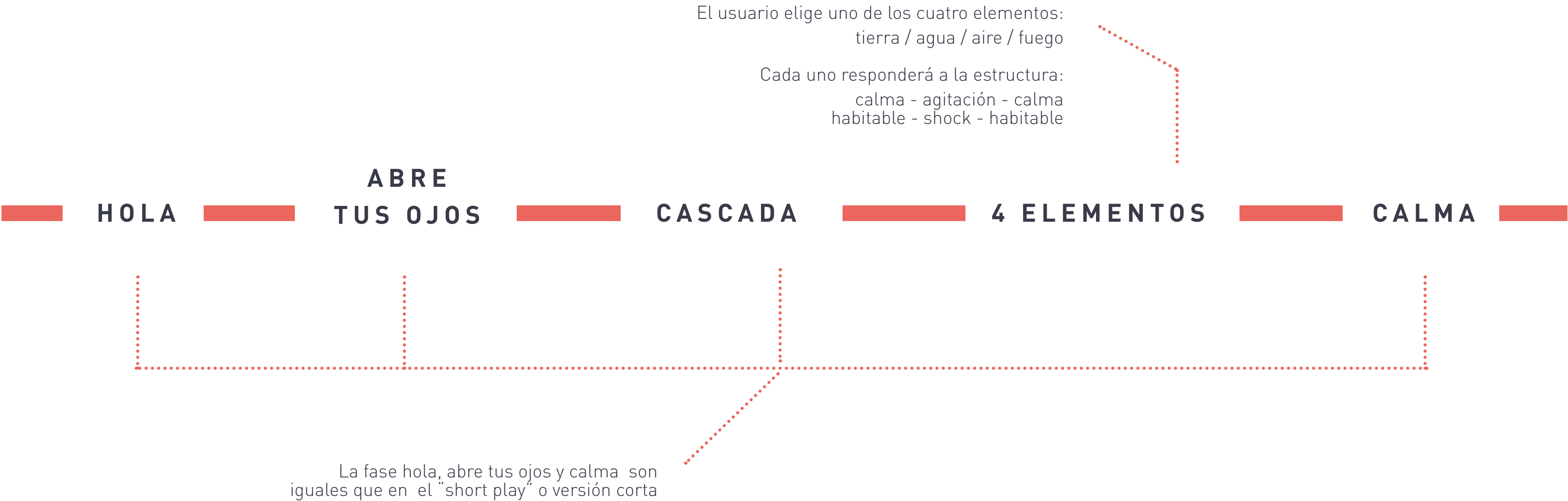
Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

LINEA DE TIEMPO
- LONG PLAY -





CAPÍTULO
USOS MOOR

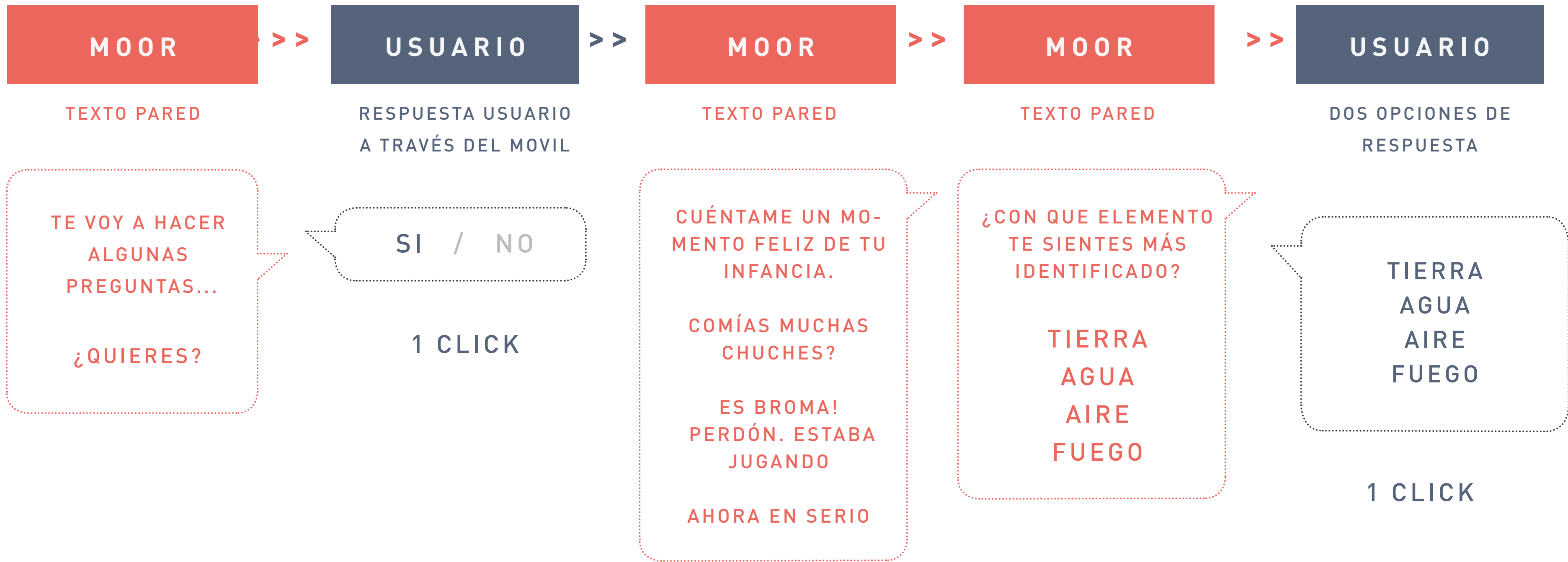
Principio de Adam

Versión corta

- Hola
- Abre tus ojos
- Cascada
- Calma
- Hasta pronto

Versión larga

DIÁLOGO “LONG PLAY”





CAPÍTULO
USOS MOOR

Principio de Adam

Versión corta

Hola

Abre tus ojos

Cascada

Calma

Hasta pronto

Versión larga

4 ELEMENTOS

El origen de lo que somos

TIERRA (sólido)

marrón anaranjado con
degradados animados

materiales rocosos

desiertos

manos moviendo arenas

motion graphics ramas
que crecen

AIRE (gaseoso)

blanco con degradados
animados

burbujas

azoteas tejados

ramas al viento

mares al viento

telas que se mueven
motion graphics ondu-
lantes

FUEGO (energía)

rojo con degradados
animados

volcanes

flores rojas

AGUA (líquido)

azul con degradados
animados

bajo el mar

rocío por la mañana
cascadas

gotas después
de la lluvia

WORK IN PROGRESS...

;)







Traductor universal emoción / imagen. Gráfica audiovisual. psicología. teoría de la imagen. Catalogaciones. Ser humano / sentimientos. comportamientos. respuestas (reacciones). maneras/tipos de estímulo. Dormir. Estados. Connotación/ denotación (imaginario colectivo, personal). Catalogo Visual (color, lenguaje, formas, movimiento, planos, profundidad...)



etereas / icono / simbolico / vivo/ organico / ente / comunicación : aurora boreal / luz / mutacion / transformación / forma cambiante / atmosfera / envolvente / UNDER SKIN / liquido / fluido / gravedad / espacio / camara anecoica / tanques privación sensorial / HER / partícula / textura / tangible o no / ensoñacion / duermevela / sueños / tinta / inteligencia artificial / color / respirar / vivo / mama / vientre materno /



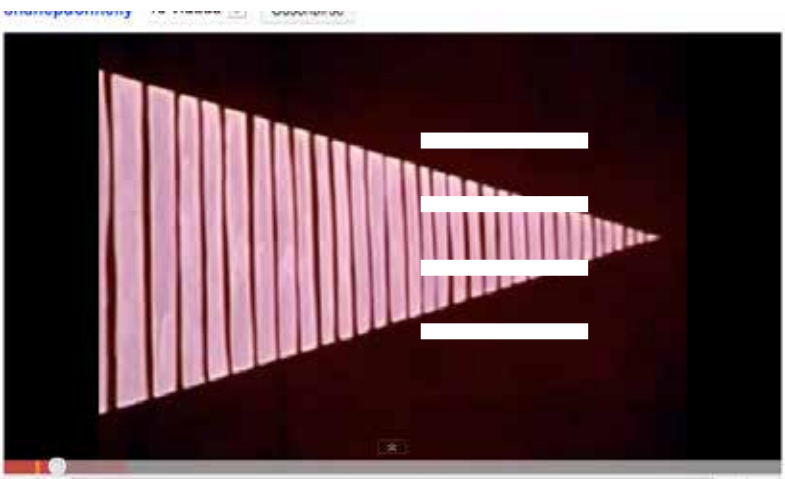
vivo. representación iconica. HER. respira.personalidad. ente. subconsciente. imitar inteligencia artificial. comunicacion MOOR/usuario. se preocupa por ti. netflix. spacio-compañero. habitacion dinamica y activa.



imagenes atmosfera



m•OY



IMPACTO >>> SHOCK

IMAGEN // ~~AURA~~

AURA = EXPERIENCIA ^{HABITAR} ~~IRREPETIBLE~~ ^{CUIDAR}

SHOCK >>> COLAPSO

imagenes atmosfera

imagenes atmosfera

imagenes atmosfera

IMAGENES ATMOSFERA

IMAGENES ATMOSFERA

IMAGENES ATMOSFERA

imagenes atmosfera

imagenes atmosfera

imagenes atmosfera

IMAGENES ATMOSFERA

IMAGENES ATMOSFERA

IMAGENES ATMOSFERA

imagenes atmosfera

imagenes atmosfera

IMAGENES ATMOSFERA

IMAGENES ATMOSFERA

imagenes atmosfera

IMAGENES ATMOSFERA

imagenes atmosfera

I M A G E N E S A T M O S F E R A

I M A G E N E S A T M O S F E R A

I M A G E N E S A T M O S F E R A

imagenes atmosfera

A T M Ō S F E R A

M E T Ā F O R A

1 HABITAR 2 CONSTRUIR

PALETAS DE COLOR

ESTADOS DE ÁNIMO

QUIEN ES MOOR

her

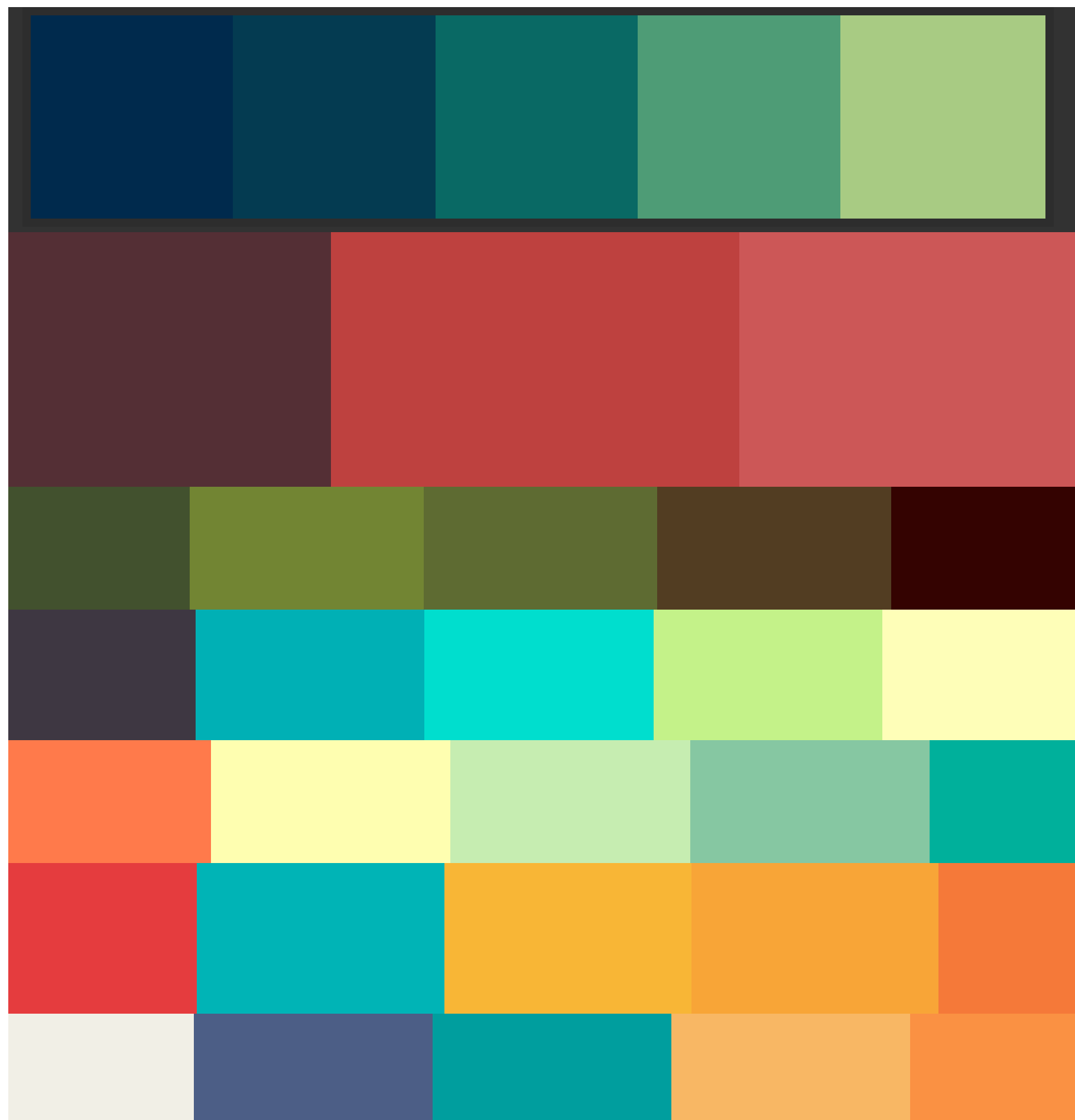
compañero de habitacion

ente asexual

guia que hace tu estancia mejor

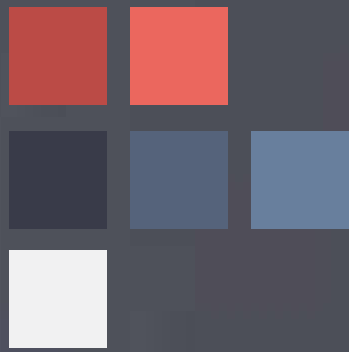
paletas de color

paleta regla



88
99
137





TEORÍA

