

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombres**: Ricardo Alfonso Pulido Leñero | | **Matrículas**: 2871165 |
| **Nombre del curso**: Herramientas y técnicas de dibujo para videojuegos | **Nombre del profesor**: Claudia Lorenzo Muradas | |
| **Módulo**: 1 | **Actividad**: 2 | |
| **Fecha**: | | |
| **Referencias:**  Jose A. Rodríguez. (2017). La gama cromática de los videojuegos. 19 de Agosto del 2022, de IGN Sitio web: <https://es.ign.com/>  Pretexsa. (2019). Televisión Teoría del color. 19 de Agosto del 2022, de Pretexsa Sitio web: <http://www.pretexsa.com>  Paula Robaina. (2020). Disney y la razón detrás de sus colores. 20 de Agosto del 2022, de MEW MAGAZINE (MW) Sitio web: <https://mewmagazine.es> | | |

****Desarrollo:****

1. **Realiza una investigación y documenta tres distintos casos de éxito donde se ejemplifique la teoría del color en la industria multimedia como cine, televisión y videojuegos.**
2. **Describe cómo la teoría del color se ejemplifica en cada de uno de los siguientes elementos. Realiza la descripción para cada uno de os casos de éxitos documentados.**
   1. **Historia:**
   2. **Narrativa:**
   3. **Director:**
   4. **Trama:**

**Videojuegos:** Cada juego, y en general cada saga, tiene un color característico, o al menos una paleta bien conocida. Y salvando excepciones, es casi arbitrario. Las plataformas, la acción, el terror, etc, cada uno de ellos se mueve dentro de unos patrones, por lo general. De hecho, el shock es bastante curioso a nivel sensorial cuando un género se decanta por algo diferente. Hasta cierto punto, azul y verde se asocian a las plataformas; azul y negro, acción; rojo y negro la acción. Todo esto, siempre, hablando dentro de una gama cromática que abarca intensidades y tonalidades de terceros colores. En este artículo, daremos un paseo por estos colores y los juegos que los representan con mayor intensidad. Y por qué no, la presencia de algunos que no son los de esperar. E iremos como de la noche a la mañana: de la oscuridad a la luz.

En este caso pondremos de ejemplo la saga de **Resident Evil 7**, no es ninguna novedad ver por aquí a la séptima entrega de la saga de Capcom. Oscuro, tenebroso, lleno de violencia y con tonos pardos y apagados. Abundan el negro, el marrón, el rojo oscuro y algún tono azulado. El nuevo Resident Evil sabe tratar el horror con el elemento más característico del mismo: el color negro, la ausencia de luz y escenarios decrépitos cuyos materiales, a su vez, dan la sensación de estar podridos por el desuso. De igual maner tomemos de ejemplo a **Little Nightmare**, siendo plataformas y aventuras con una pequeña protagonista adorable y con abrigo amarillo que se mueve por sórdidos entornos de colores fríos y apagados. La inquietud se apodera del jugador cuando nota cómo todos los elementos del escenario parecen no haber sido usados desde hace años, pero aún funcionan, y las superficies parecen hechas de materiales añejos y deteriorados. Y qué decir de los personajes y sus texturas, que parecen de los tiempos más oscuros de Tim Burton. Gris, azul y colores fríos: Pasamos del terror a la apariencia metalizada y gélida de las aventuras y la acción. Estamos en un punto bastante más abierto que el anterior, pero en el que predomina este estilo visual, algo deshumanizado y que sirve como estandarte a algunas sagas bien conocidas.

**Televisión:** Mientras que la teoría detrás de la televisión en color es el mismo para todos los diseños, los fabricantes continúan mejorando en la idea. Tubo de rayos catódicos (CRT) televisores son la norma tradicional, que utiliza un rayo de electrones a disparar contra los fósforos de color a través de un tubo de vacío. Más televisiones modernas incluyen pantallas de cristal líquido (LCD) y de plasma que proporcionan una mejor saturación de color y contraste en un tamaño más pequeño. Todos los diseños construyen sus imágenes con píxeles, utilizan los tres colores primarios para crear un paladar lleno, y de cadena de imágenes fijas juntos para crear movimiento. Siendo que como tal el caso de exito de la Televisión fue el CRT, LCD y el Plasma.

**Cine/Animación:** En el caso de la animación es mas facil saber donde fue el caso de exito en la teoría del color, veamos a **Disney** en su teoria del color usada en la mayoria de sus peliculas, siendo el ejemplo mas obvio sus propios villanos, que el 95% de todos sus villanos son representados por el color verde, siendo el color de la teoria del color el cual representa un color efimero por asi decirlo, siendo representado normalmente en personajes que son egoistas, malvados o con intenciones negativas hacia el protagonista u otros personajes, basicamente y en su mayoria el villano de las peliculas de Disney

1. **Explica para cada caso de éxito cómo los colores del personaje, los visuales y del mundo se relacionan para crear armonía en el juego.**

Videojuegos - Resident Evil 7 / Little Nightmare: En el caso de estos dos videojuegos al ser un videojuego Survival Horror sus colores predominantes siempre seran los colores oscuros mostrando un ambiente de tension y miedo, aunque no siempre es asi, y en algunas ocasiones pueden meter colores mas brillantes y llamativos para alguna zona, o personaje y disfrazar ese ambiente en un inicio, para luego mostrar un ambiente mas frio y deprimente, o uno mas oscuro y sangriento.

Televisión - General: En el caso de la televisión depende de la situación y de la serie en si, ya sea animación, animes, series, o cosas que se desarrollen en el ambito, por ejemplo, en una serie de suspenso terror predomina mucho colores frios y oscuros, siendo el ambiente de este o el diseño de los personajes villanos, en el caso del protagonista seria grises debido a su desarrollo y miedo a lo largo de las cintas, cosa que es muy diferente a una comedia o sinta romantica, teniendo colores mas calidos y brillantes.

Cine/Animación - Disney: En el caso de los personajes de disney su paleta de colores es bastante variada pero fija al momento de representar a sus personajes, empezando por sus protagonistas que teniendo colores mas visuales a la vista conforme la cinta avanza independientemente de como sea. En el caso de los villanos actualmente es algo mas llamativo siendo personajes que en un inicio parecen buenos, pero al demostrarse sus intenciones se vuelven un tono mas oscuro y verdoso.

1. **Concluye si los colores seleccionados para cada caso cumplen su misión efectivamente, o bien, menciona qué cambiarías para cada caso.**

En efecto, si. Todos y cada uno de los colores mencionados en cada uno de los casos cumple su función sin duda alguna, debido a que te pone en un ambiente al que los jugadores esperan y ven que se desarrolla de esa manera la trama, claro esta que depende del rumbo de la historia en cada caso, no puedes poner un ambiente oscuro y deprimente en una casa llena de una familia feliz, y no me refiero a que no se ponga, me refiero a que se ponga sin contexto alguno. Por ejemplo, esa situación pasa mas en el ambito de los videojuegos o el cine de terror, donde ambientes depresivos, oscuros y melancolicos estan en lugares o zonas, e incluso personajes que son aparentemente felices o inocentes, ahi entra el contexto, siendo que su pasado puede explicar ese tipo de situaciones. Lo unico que cambiaria en el ambito del Cine de Animación de Disney es que los colores que usen sean mas variados en cuanto a frios, calidos, oscuros y brillantes, ya que en situaciones actuales donde sea una situación mala, es raro ver un color frio y calido. En el de videojuegos usar colores mas calidos, y en el de televisión al ser un ambito general, serian varias para cada genero o rama, asi que en ese caso no tendria ningun pero o cambio.