

ARTESANOS DE LA CONNOTACION

El artículo discute la complejidad de la comunicación, especialmente en el diseño de mensajes gráficos, destacando la importancia de las connotaciones y los meta-mensajes. Señala que cada mensaje es en realidad un conjunto de mensajes subyacentes que no son inmediatamente visibles. Al comunicar, tanto verbalmente como a través de diseños gráficos, se activa un mecanismo complejo de selección de palabras o elementos visuales, guiado por el objetivo de controlar los efectos secundarios no deseados que estos pueden generar en el receptor.

El éxito de un mensaje depende de la capacidad del emisor para anticipar cómo será recibido y entendido, basándose en un conocimiento profundo de los códigos sociales y culturales del receptor. Esto es esencial tanto en conversaciones cotidianas como en el diseño gráfico, donde el diseñador debe elegir conscientemente elementos que comuniquen efectivamente el mensaje deseado, teniendo en cuenta cómo estos elementos serán percibidos.

El artículo también resalta que la comprensión de estos códigos gráficos y verbales se adquiere a través de la experiencia social y cultural, y es fundamental para evitar malentendidos y comunicar eficazmente. Concluye que el diseñador gráfico, como “artesano de la connotación”, debe ser capaz de ajustar y refinar sus mensajes hasta lograr la comunicación deseada, dominando no solo la denotación directa, sino también las sutilezas de la connotación.

DISCIPLINA VACIA

El artículo explora la naturaleza y el enfoque del diseño como una disciplina “vacía”, es decir, que no posee normas o códigos propios sino que adapta y selecciona de un repertorio preexistente de elementos materiales y formales. El diseño se define por la tarea de proyectar: seleccionar y combinar características que determinarán todo sobre un producto, desde su forma de fabricación hasta su consumo, incluso antes de que el producto sea físicamente creado. Esta tarea se basa en códigos y paradigmas no exclusivos del diseño, sino derivados del contexto social, como códigos técnicos, materiales, de comportamiento y simbólicos.

El diseñador debe empaparse de estos códigos vigentes en el campo particular que está trabajando, ya que su disciplina no los proporciona por sí misma. El diseño implica un proceso de reutilización creativa de elementos ya conocidos para adaptarlos a nuevas necesidades y contextos. Esta característica universal del diseño lo convierte en una práctica fundamental en la producción material, aplicable a múltiples ámbitos y adaptada según las necesidades específicas de cada uno.

Por lo tanto, estudiar diseño no es solo aprender sobre formas y técnicas, sino también entender profundamente la sociedad y la cultura de la que emergen los criterios de diseño. El éxito del diseñador no depende de seguir normas establecidas, sino de su capacidad para nutrirse de un amplio repertorio de

recursos técnicos, culturales y estéticos. Un diseñador sin esta base cultural amplia no solo es un mal diseñador, sino que en realidad no cumple con el rol de diseñador.

SEMANTICA, SINTAXIS, PRAGMATICA

El artículo detalla tres aspectos fundamentales del diseño que son importantes para el autor: Semántica, Sintáctica y Pragmática.

Semántica: Se refiere a la búsqueda del significado en el diseño. Cada proyecto comienza con una investigación profunda sobre el tema, incluyendo historia, contexto del mercado, competencia, y el usuario final, con el fin de comprender y definir la dirección del diseño. La semántica ayuda a asegurar que cada aspecto del diseño tenga un significado claro y propósito definido, evitando así diseños superficiales o vulgares que desprecian la cultura.

Sintáctica: Esta se relaciona con la estructura y la organización de los elementos del diseño, como la tipografía, las imágenes y las cuadrículas. La consistencia sintáctica asegura que todos los componentes del diseño estén adecuadamente alineados y articulados, contribuyendo a la coherencia general del proyecto. Mies van der Rohe, mencionado como mentor del autor, resalta que “Dios está en los detalles”, subrayando la importancia de la precisión en la sintaxis del diseño.

Pragmática: Enfoca en la funcionalidad y la comprensión del diseño. Independientemente de cuán semántica y sintácticamente correcto sea un diseño, si no es comprendido o si no comunica efectivamente su propósito, se considera un fracaso. El diseño debe ser claro y autoexplicativo, destacando la importancia de la intención y el resultado claro.

El autor subraya que el diseño debe trascender modas y ser atemporal, con un rechazo a la cultura de la obsolescencia, apuntando a crear diseños duraderos y significativos. El enfoque en estos tres aspectos forma la base de una práctica de diseño ética y profundamente arraigada en el significado y la funcionalidad.

GAME DESIGN ESSENTIALS

El capítulo 4 del libro “Game Design Essentials” de Briar Lee Mitchell explora profundamente el desarrollo del arte conceptual en el diseño de videojuegos. El texto subraya la importancia de que todos los elementos visuales —personajes, accesorios, entornos e interfaces— coexistan armoniosamente con la estética del juego para garantizar un producto final atractivo y entretenido. La creación de arte conceptual es un paso crucial que ayuda a visualizar cómo será el mundo del juego, cómo interactuarán los jugadores con él, y asegura que todos los involucrados en el proyecto compartan una visión común.

El autor menciona varios aspectos clave para el desarrollo de arte conceptual eficaz:

Exploración previa: Antes de iniciar el diseño, es crucial comprender el público objetivo, el estilo de juego, y otros elementos como la historia y la plataforma. Esto guía las decisiones sobre la apariencia del juego, desde si será caricaturesco o realista hasta la elección de colores.

Producción de bocetos y modelos: Se sugiere crear múltiples versiones preliminares para explorar diferentes direcciones antes de decidirse por una apariencia final. El proceso puede incluir bocetos a lápiz, modelos 3D, y otras formas que ayuden a transmitir visualmente la idea.

Iteración y flexibilidad: El diseño debe mantenerse flexible, permitiendo ajustes y cambios según sea necesario. Se recomienda comenzar con conceptos amplios y refinarlos gradualmente, evitando comprometerse demasiado pronto con un diseño específico.

Equilibrio entre arte y jugabilidad: Es crucial mantener un equilibrio entre el diseño visual y la jugabilidad. Un juego debe ser visualmente atractivo sin comprometer la mecánica de juego, que es lo que finalmente define la diversión y el engagement del jugador.

Consideración del público y del contexto: El diseño de personajes y entornos debe tener en cuenta al público objetivo y el contexto cultural y temático del juego para asegurar que el arte sea relevante y atractivo.

El capítulo enfatiza que el diseño de arte no es solo una cuestión de estética, sino un componente esencial que trabaja en conjunto con la narrativa y la jugabilidad para crear experiencias de juego cohesivas y atractivas. El arte debe ser tanto un reflejo de la visión creativa como una función del diseño del juego, asegurando que cada elemento visual contribuya efectivamente a la experiencia general del jugador.

LA SINTAXIS DE LA IMAGEN

El libro “La sintaxis de la imagen” de Donis A. Dondis aborda el desafío y la importancia de la alfabetización visual en la educación y la comunicación. Dondis argumenta que, a pesar de la ubicuidad y el impacto de los medios visuales, falta un enfoque sistemático y crítico hacia la enseñanza y el aprendizaje de la alfabetización visual, lo que ha llevado a una pasividad en la recepción de mensajes visuales por parte de los consumidores.

Dondis explora la necesidad de desarrollar una metodología que permita a las personas no solo consumir sino también entender y crear mensajes visuales eficaces. Señala que, aunque conocemos bastante sobre la visión humana, aún no hemos integrado ese conocimiento en un sistema coherente que pueda enseñarse y aprenderse de manera efectiva.

El libro también discute la existencia de una “sintaxis visual”, es decir, reglas y principios que pueden enseñarse para mejorar la comunicación visual. Dondis sugiere que todos, no solo los artistas, pueden beneficiarse de aprender estos

principios básicos para mejorar su capacidad de interpretar y crear mensajes visuales.

Además, Dondis critica la tendencia actual en la educación visual que favorece la subjetividad y el no intelectualismo, argumentando que esto deja a muchos estudiantes sin las habilidades necesarias para analizar y crear efectivamente arte visual y medios visuales.

En resumen, el libro aboga por un enfoque más estructurado y crítico hacia la educación visual, equiparando su necesidad con la de la alfabetización verbal en la era de la impresión, y sugiere que una comprensión más profunda de la sintaxis visual podría enriquecer tanto la educación como la práctica profesional en campos relacionados con los medios visuales.

AN ARCHITECTURAL APPROACH TO LEVEL DESIGN

El fragmento del capítulo 4 del libro “An Architectural Approach to Level Design” explora varios conceptos clave en el diseño visual de niveles de videojuegos, enfocándose en cómo guiar y afectar la experiencia del jugador a través del diseño visual.

Contraste: El contraste se utiliza para destacar elementos importantes dentro del juego, usando diferencias en color, tamaño, y forma. Por ejemplo, en “Bioshock Infinite”, los objetos brillantes o de colores complementarios se utilizan para guiar a los jugadores a lo largo de rutas principales, mientras que los elementos menos importantes siguen una paleta más integrada y menos llamativa.

Framing (Enmarcado): El enmarcado se utiliza para resaltar áreas importantes de un juego, encuadrando vistas de elementos clave dentro de marcos visuales como puertas o ventanas. Esto no solo mejora el enfoque en elementos significativos sino que también añade un sentido de dramatismo a las transiciones en el juego.

Regla de los tercios: Este principio de diseño visual sugiere que los elementos deben ser distribuidos a lo largo de líneas que dividan la pantalla en tercios, tanto vertical como horizontalmente. Esto crea composiciones más dinámicas y permite que los ojos del espectador se muevan a través de la imagen de manera más natural, en lugar de centrarse solo en el medio.

Estos principios son cruciales para crear niveles que no solo sean estéticamente atractivos sino que también faciliten una experiencia de juego intuitiva y guiada. Al aplicar estos métodos, los diseñadores pueden influir en cómo los jugadores interactúan con el juego y cómo perciben su entorno, lo que puede mejorar significativamente la jugabilidad y la inmersión.

LA SINTAXIS DE LA IMAGEN - CAPITULO 2

El Capítulo 2 de “La sintaxis de la imagen” por Donis A. Dondis se centra en los fundamentos de la composición como un elemento crucial de la alfabetidad visual.

Dondis explica cómo la composición determina el significado y la percepción de las obras visuales y cómo las decisiones compositivas impactan en la comunicación visual efectiva.

Percepción y comunicación visual: La percepción visual es universal y constituye la base para entender cualquier mensaje visual. La composición en el arte y el diseño no solo involucra la disposición de elementos visuales como color, contorno, y textura, sino que también depende del mecanismo perceptivo del espectador. Esta interacción entre el diseño y la percepción determina cómo se recibe y se interpreta un mensaje visual.

Proceso visual: El proceso de ver implica absorber información a través de los ojos, y este proceso es común a todos los seres humanos. La experiencia visual comienza con la respuesta a la luz, y todos los elementos visuales secundarios como la línea, el color y el contorno son revelados por medio de la luz.

Importancia del equilibrio: El equilibrio es fundamental en la percepción visual, siendo una referencia constante para el juicio visual. Dondis discute cómo la búsqueda de equilibrio afecta la forma en que las personas perciben y evalúan visualmente su entorno, influyendo en la estabilidad y la armonía de la composición visual.

Interacción de elementos visuales: Los elementos visuales interactúan entre sí dentro de una composición, y la manera en que se organizan puede influir en la percepción del equilibrio y la estabilidad. Dondis explica cómo los artistas y diseñadores pueden manipular estos elementos para transmitir significados específicos y evocar respuestas emocionales o intelectuales específicas.

En resumen, este capítulo aborda cómo los elementos fundamentales de la composición visual y la percepción interactúan para formar mensajes visuales efectivos y significativos. Dondis enfatiza que, aunque no hay reglas absolutas en la composición visual, entender estos principios puede ayudar a los creadores visuales a comunicar más eficazmente sus intenciones y emociones a través de sus obras.

INTERACTIVE STORIES AND VIDEO GAME ART

El fragmento del libro “Interactive stories and video game art” de Chris Skolarski profundiza en cómo el encuadre en los videojuegos afecta la experiencia del jugador, con un enfoque particular en la dirección de la mirada y la inmersión emocional a través del uso de ángulos de cámara.

Encuadre y Ángulos de Cámara

El encuadre es cómo se ve la acción dentro de los límites de la pantalla, influyendo en la conexión emocional con el personaje y la acción del juego. Los ángulos de cámara juegan un papel crucial en cómo los jugadores perciben y se sienten acerca de lo que sucede en el juego:

Ángulo Bajo: Hace que los sujetos parezcan más heroicos o dominantes. Ángulo Medio: Sitúa al sujeto en un nivel neutral con su entorno. Ángulo Alto: Hace que el sujeto parezca más pequeño y vulnerable, a menudo utilizado en juegos de terror para intensificar el temor.

Proximidad y Perspectiva

La proximidad de la cámara al personaje afecta la intensidad de la experiencia del jugador. Un acercamiento crea una sensación de intimidad, mientras que un plano más alejado puede dar una visión más clara del entorno y del personaje en su totalidad. Skolarski describe cómo diferentes tipos de planos (primer plano, plano medio, plano largo) se utilizan para controlar la cantidad de detalles visuales que el jugador puede ver, lo que afecta directamente cómo interactúan con el juego.

Cambios de Plano y Estilo Cinematográfico

El texto discute cómo los juegos de video pueden utilizar técnicas cinematográficas para cambiar la perspectiva y la emoción, aunque con limitaciones debido a la interactividad inherente a los videojuegos. Se menciona el uso de “fotogramas anidados” y cambios dinámicos en la perspectiva para añadir profundidad estética y narrativa.

Dirección de la Mirada del Jugador

El diseño de niveles puede influir en dónde miran los jugadores, usando técnicas como la colocación estratégica de objetos importantes y enemigos, o ajustando la cámara para enfocar ciertas áreas. Esto se hace para asegurar que los jugadores no se pierdan eventos clave o elementos de la historia.

Efectos Emocionales

Se exploran los efectos emocionales de los ángulos y el encuadre, cómo pueden hacer que los jugadores se sientan poderosos o vulnerables, y cómo esto puede ser utilizado para reforzar la narrativa del juego.

En resumen, Skolarski destaca la importancia del encuadre y la perspectiva en los videojuegos, no solo para la estética y la narrativa sino también para la jugabilidad y la inmersión del jugador. La manera en que un juego es encuadrado y presentado puede transformar completamente la experiencia del jugador, haciéndolo más emocionante y emocionalmente resonante.

AN ARCHITECTURAL APPROACH TO LEVEL DESIGN - CAPITULO 3

El Capítulo 3 de “An Architectural Approach to Level Design” aborda cómo las técnicas de encuadre y la colocación de la cámara influyen significativamente en la experiencia del usuario en los videojuegos, considerando tanto perspectivas en 2D como en 3D.

Consideraciones de la Cámara La ubicación de la cámara en los videojuegos determina cómo los jugadores perciben y navegan el entorno del juego. La cámara puede estar en primera persona, ofreciendo una visión desde los ojos del personaje, o en tercera persona, donde la cámara está situada detrás o alrededor del personaje, permitiendo una visión más amplia del entorno.

Vistas 3D Primera Persona: Proporciona una experiencia inmersiva permitiendo a los jugadores ver el juego desde la perspectiva del personaje. Es efectiva para utilizar conceptos arquitectónicos para dirigir la atención del jugador y guiar su navegación a través del espacio del juego.

Tercera Persona: Ofrece diferentes tipos de encuadres que pueden incluir cámaras rotativas, fijas detrás del personaje, o una vista sobre el hombro. Esta perspectiva es beneficiosa para mecánicas como el combate cuerpo a cuerpo y el salto de plataforma, donde ver al personaje en relación con el entorno es crucial. **Vistas 2D**

Desplazamiento Lateral y de Arriba hacia Abajo: Los juegos en 2D permiten mostrar elementos que el personaje no puede ver, lo que añade un elemento de suspenso y estrategia. La cámara en 2D puede revelar caminos y obstáculos ocultos, lo que es esencial para juegos que implican exploración o resolución de puzzles.

Técnicas Específicas de Encuadre Perspectivas Axonométricas/Isométricas: Estas vistas crean la ilusión de profundidad utilizando arte 2D, que aunque limita la percepción de la profundidad, permite composiciones visuales únicas y distintivas.

Control de Cámara: En juegos 3D modernos, la cámara puede ajustarse para proporcionar diferentes perspectivas, desde vistas isométricas clásicas hasta ángulos dinámicos que afectan la experiencia emocional del jugador.

El capítulo destaca cómo los diseñadores de juegos utilizan diversas técnicas de cámara para influir en la jugabilidad y la narrativa, adaptando el estilo visual del juego para mejorar la inmersión y la interacción del usuario.