

APUNTES

Víctor Manuel Peiró Martínez

FIIS 3ºA Fundamentos de la Composición Visual

Contenido

Tema 1 – Introducción a la Composición Visual.....	2
Teoría de la Gestalt	2
La Teoría del Color	3
Fundamentos Físicos y Visuales del Color	3
Cualidades y Sistemas de Color	4
Psicología del Color	5
El color según Hollywood	6
Tema 2 – Fundamentos de la Imagen En Movimiento	7
Intertextualidad.....	7
Dimensión Morfológica.....	8
Dimensión Sintáctica.....	9
Fotografía	10
Montaje.....	12
Ritmo	12
Iluminación.....	13
Medios Interactivos	14
Transmedia	14
Narrativa Inmersiva	14
Tema 3 – Motivos Visuales y Representaciones Narrativas Recurrentes.....	15
Tipos de Signos.....	15
Diseño de Interfaces	15
Signos en Videojuegos.....	16
Motivos Visuales Recurrentes	16
Simbolismo	17
Narrativas Visuales Recurrentes	17

Tema 1 – Introducción a la Composición Visual

Teoría de la Gestalt

Teoría de la Gestalt: En un conjunto de principios que describen como percibimos el y organizamos la información visual

- Se basa en la idea de que el cerebro tiende a percibir elementos visuales como formas completas y coherentes en vez de elementos individuales

Ley de la Proximidad: Los elementos cercanos entre sí se perciben como parte de un mismo grupo

Ley de Semejanza: Los elementos con características similares se agrupan perceptivamente.

Ley de la Continuidad: Percibimos las líneas y patrones siguiendo la trayectoria más suave y continua.

Ley de Simetría: Los elementos simétricos se perciben como pertenecientes a una misma forma.

Ley de Cierre: La mente tiende a completar figuras incompletas para percibirlas como formas cerradas

Ley de Figura-Fondo: Tendemos a separar una escena visual en un objeto principal (figura) y un fondo

Ley de Pregnancia: Percibimos las formas de la manera más simple, estable y regular posible.

¿Para qué sirve?: Para entender como los usuarios perciben y organizan la información en un interfaz

- **Percepción Visual Organizada:** Permite presentar la información de manera intuitiva
- **Mejora de Usabilidad e Inmersión:** Favorece la interacción del usuario de manera fluida
- **Legibilidad de Texto:** Garantiza que la información escrita sea clara y fácil de leer
- **Diseño de Interfaces Claras:** Permiten simplicidad y claridad visual
- **Consistencia Visual y coherencia de estilo:** Ayuda a que todos los elementos sean fáciles de reconocer
- **Comunicación No Verbal:** Permite transmitir información sin necesidad de explicaciones
- **Diseño de Niveles y acertijos:** Ayuda a organizar contenidos de manera lógica

La Teoría del Color

Teoría del Color: Estudia como percibimos y usamos el color para comunicar.

Usos del Color:

- **Botones:** Guia al usuario y marca estados
- **Gráficos de Datos:** Gráficos cuyos datos se entienden por un uso de color
- **Guia Visual sin Texto Explicativo:** Delimitando diferencias entre características de personajes

Círculo Cromático: Representación ordenada de colores en forma de rueda.

- Muestra relaciones entre colores primarios, secundarios y terciarios
- Sirve como herramienta para comprender y combinar armonías y contraste cromáticos

Síntesis Aditiva (Mezcla de Luz): Rojo, Verde y Azul

- Se usa en pantallas, proyectos y leds
- Cuanta más luz, más cerca del blanco

Síntesis Sustractiva (Mezcla de Pigmentos): Cian, Magenta, Amarillo

- Se usa en pintura e impresión
- Cuanto mas pigmento, mas se absorbe la luz y más oscuro

Fundamentos Físicos y Visuales del Color

Color: Interpretación del cerebro de frente a longitudes de onda diferentes

- De todo el espectro EM, solo vemos una parte llamada el espectro visible

Fenómenos Físicos:

- **Absorción:** Cuando un material absorbe ciertas longitudes de onda y refleja o transmite otras
- **Reflexión:** Cuando la luz incide sobre una superficie, rebota en la misma dirección relativa
- **Refracción:** Cambio de dirección que sufre la luz al pasar de un medio a otro con distinta densidad
- **Dispersión:** Separación de la luz blanca en sus colores componentes

Cualidades y Sistemas de Color

Saturación: Pureza del color en relación con el gris.

- Mayor Saturación = Mas carga de expresión y emoción
- Menor Saturación = Neutralidad cromática, sutileza y tranquilidad

Matiz: Atributo determinado por su longitud de onda. “Familia” del color

- Cambiar de matiz implica cambiar el color base

Armonía Cromática: Equilibrio entre ciertos colores. Se clasifican en colores calientes y fríos

- **Calientes:** Colores asociados a una sensación de temperatura alta. Rojo, Naranja y Amarillo
- **Fríos:** Colores asociados a una sensación de temperatura baja. Verde, Azul y Violeta

Armonías Cromáticas Básicas:

- **Complementarios:** Colores opuestos en el círculo cromático
- **Triada:** Cualquier grupo de 3 colores formando un triángulo equilátero o isósceles
- **Complementarios Adyacentes:** Un color y los adyacentes a su complementario
- **Cuadrado/Rectángulo:** Cuatro colores creando un cuadrado/rectángulo
- **Análogos:** Cualquier grupo de 3 colores que se toquen

Contrastes: No es solo estético. Diferencia visual entre elementos que permite distinguirlos fácilmente

- **Contraste de tono:** Se da al usar colores en su estado más saturado y luminoso.
 - Representa variedad y apertura
- **Contraste Claro-Oscuro:** Ocurre entre colores claro y oscuros sin importar el matiz
- **Contraste Frio-Calor:** Se da entre colores fríos y calientes
- **Contraste de Complementarios:** Se da entre colores opuestos en el círculo cromático
- **Contraste Simultaneo:** Percepción de un color cambia en función de los colores que le rodean

Modelos de Color Mas Usados:

- Mezcla Aditiva (RGB)
- Mezcla Sustractiva (CYMK)
- HSB/HSV. El cilindro

Psicología del Color

Psicología del Color: Estudia el significado simbólico y emocional del color

Cada color tiene asignadas un conjunto de asociaciones emocionales y simbólicas positivas o negativas

Rojo: Representa amor o peligro

- **Positivas:** Amor, Pasión, Energía, Vitalidad, Fuerza
- **Negativas:** Peligro, Agresividad, Guerra

Azul: Transmite serenidad y profesionalidad. Color mas aceptado socialmente

- **Positivas:** Calma, Confianza, Fidelidad, Inteligencia
- **Negativas:** Frialdad, Distancia, Tristeza

Verde: Muy Relajante. Asociado al crecimiento y la salud

- **Positivas:** Naturaleza, Esperanza, Frescura, Equilibrio
- **Negativas:** Envidia, Toxicidad, Artificialidad, Peligro Químico

Amarillo: Estimulante mental, en exceso puede resultar estridente

- **Positivas:** Alegría, Creatividad, Optimismo. Luz
- **Negativas:** Traición, Falsedad, Advertencia, Peligro

Morado: Color de lo místico y lo emocionalmente profundo

- **Positivas:** Espiritualidad, Nobleza, Misterio, Introspección
- **Negativas:** Ambigüedad, Locura, Melancolía

Naranja: Combina la energía del rojo con la alegría del amarillo

- **Positivas:** Entusiasmo, Juventud, Dinamismo y Sociabilidad
- **Negativas:** Superficialidad, Exceso, Frivolidad

Gris: Se asocia con lo racional y sobrio

- **Positivas:** Neutralidad, Equilibrio y Serenidad
- **Negatividad:** Monotonía, Indecisión, Apatía, Frialdad, Deshumanización

Blanco: Representa nuevos comienzos, pero también ausencia

- **Positivas:** Pureza, Orden, Inocencia, Limpieza, Paz, Claridad
- **Negativas:** Vacío, Frialdad, Esterilidad

Negro: Color de lo absoluto, transmite fuerza y Seriedad

- **Positivas:** Elegancia, Poder, Misterio, Autoridad
- **Negativas:** Muerte, Negación, Opresión, Miedo, Amenaza

El color es una herramienta poderosa para definir el estado de ánimo, el tono y la atmósfera de una escena.

Puede evocar emociones, anticipar eventos y resaltar rasgos clave de los personajes amplificando así el impacto visual

Simbolismo y Temas: El color se puede utilizar para temas y mensajes subyacentes

- **Matrix:** Verde = Realidad Simulada
- **Show de Truman:** Al principio tonos cálidos que refuerzan la falsa sensación de felicidad. A medida que empieza a sospechar se vuelven más fríos

Significado Universal: Los colores no tienen un significado universal. Sus asociaciones pueden variar en función de la cultura

Impacto Perceptivo: Las elecciones de colores pueden tener un impacto significativo en las percepciones y decisiones de compra de los consumidores

El color según Hollywood

Hollywood aplica diferentes filtros de color y técnicas de gradación para representar diferentes países

Tonos Cálidos y Terrenosos: Países con climas cálidos o regiones de ambiente rural.

- **Países:** Mediterráneo, África, Partes de Latinoamérica

Tonos Fríos y Desaturados: Países con climas fríos o atmósfera más sombría

- **Países:** Países Nórdicos o de Europa del Este

Tonos Vibrantes y Saturados: Países conocidos por sus culturas vibrantes, festivales o paisajes urbanos bulliciosos.

- **Países:** India, Brasil

Filtros Sepia o Vintage: Crea una sensación de nostalgia o contexto histórico

Tema 2 – Fundamentos de la Imagen En Movimiento

Intertextualidad

Intertextualidad: Fenómeno por el cual un elemento audiovisual hace referencia o establece vínculos con otros textos previos.

Estas referencias pueden ser directas, sutiles y permiten que las obras se comuniquen entre si

Referencias Explicitas: Son referencias claras, intencionales y muchas veces reconocibles por el público

- **Homenajes:** Reconocimientos directos a una obra anterior, que puedan rendir tributo a su estilo, escenas, personajes o creadores
- **Parodias:** Reinterpretaciones humorísticas o críticas de obras existentes donde se exageran ciertos elementos para provocar reflexión o risa
- **Remakes y Adaptaciones:** Reversiones de obras en nuevos contextos o formatos.

Ecos implícitos: Son mas sutiles y no siempre intencionados. Se manifiestan a través de:

- **Temas Recurrentes:** Como la redención, el viaje del héroe o la rebelión contra el poder
 - **El viaje del héroe:** Describe el camino de un protagonista desde su mundo cotidiano hacia lo extraordinario enfrentándose a pruebas, recibiendo ayuda y transformándose regresando con un nuevo poder
 1. Mundo cotidiano
 2. Llamada a la aventura
 3. Encuentro con el mentor
 4. Pruebas y aliados
 5. Enfrentamiento con el enemigo
 6. Transformación
 7. Regreso con el don
- **Estilos o Géneros:** Una obra puede evocar el tono o estética de otra

- **Arquetipos y mitos:** Personajes o estructuras narrativas universales que reaparecen en múltiples conceptos
 - **Arquetipos:** Modelo o Patron universal de personaje, situación o símbolo
 - **Héroe:** Personaje que emprende una aventura, supera pruebas y se transforma
 - **Mentor:** Figura que guía al héroe
 - **Villano:** Representa el mal y la parte oscura
 - **Bufón:** Alivia la tensión con el humor
 - **Figura Femenina Dual:** Puede aparecer como madre protectora, diosa o femme fatale
 - **Aliado:** Ayuda al héroe en su camino
 - **Mitos:** Relatos tradicionales que explican el origen del mundo, fenómenos naturales o valores culturales
 - Mito del Viaje
 - El sacrificio por un bien común
 - La caída de héroe
 - La muerte y la resurrección
 - El mito del elegido

Dimensión Morfológica

Lenguaje Audiovisual: Sistema de comunicación multisensorial que integra elementos visuales y auditivos para transmitir información, emociones y significados de forma eficaz.

Dimensión Morfológica: Elementos que se utilizan para elaborar el mensaje audiovisual (Ojos + Orejas)

Imágenes: Los elementos de las imágenes se encuentran en la composición, el encuadre, el color y la forma.

- Los elementos pueden variar desde representaciones icónicas hasta abstracciones

Sonido: Añade capas de significado mediante una experiencia auditiva

- **Ambiente:** Sonidos que se agregan en postproducción para enriquecer la atmósfera y la sensación de realidad en una película o producción audiovisual
- **Dialogo:** Transmiten información narrativa y desarrollan la personalidad de los personajes
- **Música y Efectos Sonoros:**
 - **Documental:** Proviene de una fuente visible o real dentro de una escena.
 - Diegética o Interna
 - **Incidental:** Se usa para potenciar una determinada situación dramática
 - **Asincrónica:** Música contraria al sentimiento que refleja la imagen. Genera ironía
 - **Silencio:** Puede aumentar la tensión, la intimidad y el dramatismo

Dimensión Sintáctica

Dimensión Sintáctica: Organización y Disposición de los elementos visuales y sonoros dentro de la obra

Plano: La unidad más pequeña con significado propio. Relaciona la cercanía del objeto a la realidad

- **De establecimiento:** Plano que muestra la ubicación y el entorno
 - **Propósito:** Indicar donde ocurre la acción
 - **Características:**
 - Suele aparecer al comienzo de la escena
 - Plano amplio, un plano general extremo o un plano aéreo
- **General:** Muestra al sujeto en su totalidad dentro de un entorno amplio, enfatizando tanto al personaje como al espacio que lo rodea
 - **Propósitos:**
 - Sitúa al personaje dentro del ambiente
 - Transmitir la escala, distancia o soledad de un personaje
 - **Características:**
 - Los personajes se ven de cabeza a pies
 - Se utiliza para escenas de acción, exteriores o presentación de lugares
- **Americano/Western:** Muestra a los personajes de cabeza a rodillas.
 - **Propósito:** Mostrar tanto la cara como las manos
- **Medio:** Muestra al personaje de cintura para arriba
 - **Propósito:** Permite apreciar las emociones del personaje y presenta la acción que realiza
- **De Busto:** Muestra la cara, pecho y hombros del personaje
- **Primer Plano:** Presenta únicamente la cara del personaje y parte del hombro
- **Primerísimo Primer Plano:** Muestra detalles del rostro del personaje, centrado en el espacio entre el hombro y la boca
- **Detalle:** Muestra un objeto o una parte del objeto/cuerpo. Puede tener una valor descriptivo, narrativo o expresivo

Angulo: Hace referencia a la posición de la cámara respecto al sujeto u objeto principal del encuadre

- **Subjetivo (POV):** Muestra la escena desde el punto de vista de un personaje
 - **Propósito:**
 - Permite que el público experimente lo que ve el personaje
 - Conecta al espectador con las emociones/decisiones del personaje
- **Sobre el Hombro:** Encuadra al sujeto desde atrás del hombro de otro personaje
 - **Propósito:**
 - Crea perspectiva en una conversación o interacción
 - Resalta relaciones espaciales entre personajes

- **Frontal:** La cámara se posiciona al nivel de la mirada del personaje
 - **Propósito:** Sitúa al espectador en igualdad de condiciones con el sujeto retratado generando naturalidad, neutralidad y cercanía
- **Picado:** De arriba hacia abajo, con un eje inclinado
 - **Propósito:**
 - Transmite inferioridad, vulnerabilidad o debilidad
 - Resta importancia al personaje
 - Distancia emocional entre espectador y escena
- **Contrapicado:** La cámara se coloca por debajo del sujeto apuntado hacia arriba
 - **Propósito:** Enfatiza poder, autoridad, amenaza o sospecha
- **Nadir:** Se posiciona el cámara justo debajo del personaje con un encuadre vertical hacia arriba
 - **Propósito:** Genera sensación de grandeza exagerada, distorsión o inestabilidad visual
- **Cenital:** Se posiciona la cámara directamente sobre el sujeto en posición perpendicular al suelo mirando hacia abajo.
 - **Propósito:** Despersonaliza al personaje representando vulnerabilidad o insignificancia
- **Holandés:** La cámara se inclina lateralmente respecto al eje horizontal
 - **Propósito:** Refleja estados emocionales alterados, confusión, peligro o realidad distorsionada

Plainmetric Staging: Los elementos de la escena se organizan en un solo plano con escasa o nula profundidad del campo

- La cámara se coloca a un ángulo de 90°

Fotografía

Fotografía: Construye la base del lenguaje visual porque comparte principios como la composición, la gestión de la luz y el encuadre

- Puente entre la imagen estática y la audiovisual

Fundamentos Técnicos: Toda imagen nace de 3 parámetros básicos

- **Diafragma:** Controla la cantidad de luz que entra. Afecta la profundidad de campo (fondo desenfocado o nítido)
- **Obturación:** Controla el tiempo de exposición. Permite congelar o mostrar el tiempo de movimiento
- **ISO:** Capacidad de un sensor de captar más o menos luz
 - Más ISO = Más brillo

Composición: Situar los elementos de una imagen de tal forma que la atención del espectador recaiga en el punto que nos interesa y generar equilibrio o tensión

- **Proporción Aurea:** 2 cantidades se encuentran en proporción si la proporción de su espacio es igual a la suma de ambas dividida a la mayor de ellas
- **Triángulos Áureos:** Toda la imagen se puede dividir en 4 partes divididas por 2 diagonales que cruzan de derecha a izquierda encontrándose en el centro de la imagen con una intersección
- **Regla de los Tercios:** Los personajes u objetos se colocan en las intersecciones que al dividir la pantalla en tercios tanto vertical como horizontalmente
 - Las intersecciones de estas líneas se llaman puntos fuertes o de interés
- **Regla del Espacio:** Si tenemos un elemento que marca un ritmo o una dirección, debemos dejar espacio hacia donde se dirige
- **Regla de los Impares:** Se basa en romper una sucesión en la imagen
- **Líneas de Fuga:** Conducen la mirada hacia un punto de fuga
- **Equilibrio Visual:** Armonía entre masas, luces, colores y formas
- **Líneas Verticales:** Guian la mirada del espectador hacia arriba o hacia abajo.
 - **Líneas Ascendientes:** Pueden dar sensación de altura, elevación o crecimiento. Generan sensación de vitalidad y sugieren calma y vigilancia.
 - **Líneas Descendientes:** Sugieren descenso, estabilidad incluso opresión
- **Líneas Diagonales:** Útiles para guiar la mirada del espectador hacia un punto focal para crear una sensación de profundidad
 - Aportan relieve, movimiento y continuidad
- **Líneas Horizontales:** Pueden guiar la mirada del espectador hacia elementos concretos y líneas de horizonte bien definidas.
 - Generan una sensación de paz, serenidad y quietud
- **Líneas Curvas:** Efectivas para crear un sentido de movimiento en la imagen
 - Pueden evocar sensualidad y suavidad
- **Espacio Negativo:** Espacio vacío que se deja entre los sujetos principales y los límites del encuadre
 - Importante para marcar la dirección y mirada del objeto
- **Profundidad de Campo:** Área de la imagen que aparece nítida y enfocada
 - Se usa para dirigir la atención del espectador
- **Distancias Focales:** Diferentes longitudes de lentes usadas para capturar imágenes
 - **Gran Angular:** Permite capturar un campo de visión más amplio
 - **Objeto Normal:** Perspectiva similar a lo que ve el humano
 - **Teleobjetivo:** Diseñadas para acercar objetos distantes y capturar detalles desde lejos
- **Zoom:** Cambia la perspectiva visual de la escena variando la distancia focal
 - **Zoom Óptico:** Usa elementos internos para cambiar la distancia focal
 - **Zoom Digital:** Usa procesamiento digital para ampliar la imagen.

Montaje

Montaje: Proceso de seleccionar, enlazar y ordenar planos para construir un sentido

Tipos:

- **Montaje Narrativo:** Busca que el espectador no perciba cortes
- **Montaje Expresivo/Intelectual:** Usa cortes para generar emoción o simbolismo
- **Montaje Rítmico/Musical:** Los cortes se guían por la duración de los planos, el movimiento o la música
- **Montaje Paralelo/Alterno:** Alterna acciones que ocurren en distintos lugares
- **Montaje Discontinuo:** Rompe la continuidad deliberadamente para expresar confusión, memoria o ruptura

Efecto Kuleshov: Tiene como objetivo provocar una reacción emocional o intelectual en el espectador

- Busca colisión o yuxtaposición en los planos
- El sentido emerge de choque entre las imágenes

Ritmo

Ritmo: Organización temporal de los planos. La duración, velocidad de los cortes y la relación entre movimiento, sonido e imagen. Es el pulso emocional de la película

Elementos:

- **Duración de los planos:** Ritmo pausado = Planos Largos. Ritmo acelerado = Planos cortos
- **Movimiento Interno:** Si hay mucho movimiento, el ritmo percibido se acelera
- **Cortes y Transiciones:** Sus frecuencias y su tipo afectan a la tensión con calma
- **Sonido y Música:** Pueden marcar el tempo de los cortes o contradecirlo
- **Silencios y Pausas:** No cortar es una decisión rítmica

Tipos:

- **Mecánico/Matemático:** Planos de duración regular y constante, cortes sincronizados con música o patrón visual.
 - **Efecto:** Sensación de orden, precisión, coreografía
- **Emocional:** Variación de duración de planos según intensidad dramática
 - **Efecto:** Transmitir emociones de personaje
- **Visual:** Movimiento dentro de plano, composición, luz, formas y color. Puede mantenerse sin cortes
 - **Efecto:** Pulsación estética o poética. Sensación de fluidez o armonía
- **Narrativo:** Orden de planos, duración de escenas
 - **Efecto:** Sensación de avance o pausa
- **Fragmentado:** Cortes rápidos, plano discontinuos, yuxtaposición de imágenes
 - **Efecto:** Genera choque, tensión, confusión

Raccord: Coherencia visual y narrativa entre planos y escenas. Permite mantener sensación de continuidad y realismo

Traveling: Movimiento de la cámara en el que esta se desplaza físicamente por el espacio siguiendo una dirección específica. Aporta relieve y perspectiva narrativa

Iluminación

Iluminación: Planificación y Manipulación de las fuentes de luz. Puede resaltar formas y crear una atmósfera específica

Técnicas:

- **Frontal:** Luz directa sobre el rostro/sujeto
 - **Efecto:** Suaviza rasgos, claridad y neutralidad
- **Lateral:** Luz desde un lado del sujeto
 - **Efecto:** Profundidad, dramatismo y tensión
- **Contraluz:** Luz desde atrás formada silueta
 - **Efecto:** Separación del fondo, misterio, heroísmo
- **Cenital:** Luz desde arriba
 - **Efecto:** Dramático, intimidante, terror
- **Suave:** Luz difusa, sombras suaves
 - **Efecto:** Calidez, Intimidad y Romanticismo
- **Directa:** Luz intensa y concentrada
 - **Efecto:** Tensión, dramatismo y peligro
- **Motivada:** Luz justificada por fuentes dentro de la escena
 - **Efecto:** Realismo y Coherencia
- **Alto Contraste:** Predominan sombras, poca luz ambiental
 - **Efecto:** Misterio, Suspense, cine negro
- **Bajo Contraste:** Iluminación uniforme, pocas sombras
 - **Efecto:** Optimismo, limpieza, alegría

Sistemas:

- **Por manchas:** Usa focos potentes dirigidos hacia elementos específicos
 - **Efecto:** Propósito Dramático, concentra la atención en puntos clave
- **Por zonas:** Los puntos de luz modelan el espacio resaltando zonas de mayor acción narrativa
 - **Efecto:** Se dirige la atención, ayuda a expresar distancia, se crea un ambiente
- **Por masas:** Imita el efecto de la luz natural, creando transiciones suaves y una gradación continua de luz en el espacio
 - **Efecto:** Genera una sensación de realismo

Medios Interactivos

Medios Interactivos: Convierten al usuario en un participante activo que influye en el desarrollo, la estructura y el sentido de la experiencia narrativa.

- El resultado es una narrativa con un conjunto de posibles desenlaces

Interactividad: La capacidad de un sistema para responder a las acciones del usuario en tiempo real, modificando el curso de la experiencia

Rol del Creador: El creador pasa de narrador omnisciente a diseñador de experiencias. El usuario pasa a ser un coautor

Implicaciones Teóricas y Estéticas:

- En lugar de un texto cerrado, presenta un sistema abierto donde las acciones del usuario generan significado
- El jugador siente responsabilidad por sus actos y consecuencias
- El usuario experimenta el tiempo, el espacio y la emoción desde dentro de la obra

Transmedia

Transmedia: Diferentes medios cuentan partes complementarias de un mismo universo

- Cada plataforma aporta una pieza única al conjunto de la historia
- El objetivo es expansión: Cada parte añade algo nuevo

Crossmedia: Mismo contenido, pero se adapta o replica en diferentes medios

Multiplataforma: Estrategia de distribución o marketing. Mismo contenido disponible en varias plataformas

Principios de la Transmedia:

- **Serialidad y Dispersión:** La historia se fragmenta a través de múltiples plataformas.
 - Cada fragmento funciona de manera autónoma, pero contribuye a un mayor
- **Interactividad y Participación:** Las audiencias pueden decodificar y conectar fragmentos de la historia o crear contenido de fans

Narrativa Inmersiva

Realidad Virtual: Entorno completamente digital y generado por computadora

- **Inmersión:** visual, auditiva, espacial y emocional
- **Interactividad:** El usuario puede actuar y afectar el mundo
- **Subjetividad:** Perspectiva en primera persona

Realidad Aumentada: Superpone elementos digitales sobre el entorno real

Tema 3 – Motivos Visuales y Representaciones

Narrativas Recurrentes

Tipos de Signos

Semiotica: Disciplina para analizar como usamos los signos para comunicar significado

Signos: Cualquier cosa que represente algo para alguien

Tipos de Signos:

- **Símbolo:** No tiene relación real con lo que representa. Responde a acciones a acuerdos sociales o culturales
 - **Ventaja:** Preciso y Normativo
 - **Riesgo:** Necesita aprendizaje
- **Icono:** Tiene relación de similitud con el objeto al que se refiere. Lo entiendes porque se parece
 - **Ventaja:** Universalidad
 - **Riesgo:** Ambigüedad si el parecido ya no es culturalmente compartido
- **Índice:** Indica un estado o evento porque existe una relación causal. Te dice que algo ha pasado, aunque no lo veas
- **Símbolo** = Convención, **Icono** = Parecido, **Índice** = Rastro/Huella/Evidencia

Diseño de Interfaces

Interfaz: Punto de contacto entre una persona y un dispositivo

En la era digital, define la comunicación humano-maquina mediante signos

- Los signos suelen basarse en metáforas:
 - **Verbales:** Palabras conocidas como navegar o explorar
 - **Visuales:** Imágenes de objetos familiares
 - **Auditivas:** Sonidos que refuerzan acciones

Para que una interfaz digital funcione bien, debe adaptarse a distintos usuarios, dispositivos y contextos

UI y UX:

- **Enfoque:**
 - **UX:** Facilidad, funcionalidad y satisfacción
 - **UI:** Apariencia, estética, interacciones visuales
- **Métodos:**
 - **UX:** Investigación de usuarios, prototipos, test
 - **UI:** Diseño gráfico, guías de estilo, maquetación
- **Resultado:**
 - **UX:** Flujo de Interacción optimizado
 - **UI:** Interfaz atractiva y clara

Principios de Diseño de Interfaces:

- **Anticipar necesidades del usuario:** Diseñar el interfaz pensando que el usuario probablemente quiera hacer antes de que lo pida
- **Flexibilidad y autonomía de uso:** Permitir a los usuarios que puedan personalizar o usar la interfaz de distintas formas
- **Claridad y consistencia visual y funcional:** Que los elementos de la interfaz sean fáciles de entender
- **Uso eficiente del color y metáforas reconocibles:** Usar colores y símbolos que comuniquen de manera efectiva
- **Optimizar distancia y tamaño de elementos:** Los elementos interactivos deben de ser lo suficientemente grandes y estar bien ubicados para que el usuario los alcance
- **Eficiencia y rapidez en la interacción:** Minimizar el numero de pasos que el usuario necesita

Signos en Videojuegos

Signo: Cualquier elemento que le comunique información al jugador

Signos Icónicos: Se parecen en aquello lo que representan

Signos Indiciales: Señalan algo a través de un rastro

Signos Simbólicos: Son arbitrarios y requieren aprendizaje

Símbolo: Indica valores, ideologías, emociones o narrativas colectivas

Signos Lúdicos: Reglas, HUD, mecánicas. Iconos de movimiento, flechas de navegación, feedback

Signos Narrativos: Escenarios, Personajes. Construyen mundo y emoción

Motivos Visuales Recurrentes

Motivo Visual: Arte visual y contemplativo que cuenta con un valor simbólico.

- Es algo que aparece para reforzar temas, emociones o momentos narrativos

Motivo Visual Recurrente: Elemento, forma, objeto, color, ... que se repite a lo largo de su obra y finalmente adquiere un significado esencial en la obra

- Tiene intención estética y narrativa
- Guia la emoción del espectador, aunque este no sea consciente
- Funciona como una firma visual

Piscinas – Hockney:

- **Motivo:** Piscinas y reflejos del agua
- **Función:** Explora luz, color y atmósfera californiana. Transmite ocio, libertad y sensualidad

Pedro Almodovar:

- **Motivo:** Color y objetos rojos en el vestuario y accesorios
- **Función:** Transmite pasión, deseo, intensidad o poder

Meme: Motivo visual contemporáneo. Se reinterpreta constantemente y su sentido cambia en función del contexto

- **Expresión de Emociones:** Algunos capturan emociones o reacciones comunes
- **Referencias Populares:** Algunos se basan en referencias a películas, programas de televisión, canciones, ...
- **Tendencias Sociales:** Pueden reflejar tendencias sociales o actitudes predominantes en la sociedad
- **Sátira Política:** Se utilizan para comentar sobre asuntos políticos
- **Cultural local/Humor Interno:** Memes específicos de ciertas comunidades o regiones y pueden incluir referencias que solo son comprendidas por personas de ese colectivo

Simbolismo

Simbolismo: Significa profundo o conceptual que un elemento visual representa

- **Ejemplo:** Una paloma simboliza paz

Motivo Visual	Simbolismo
<ul style="list-style-type: none">• Elemento Visual Repetido• Estructura la historia visualmente• Se vuelve simbólico con la repetición	<ul style="list-style-type: none">• Es el significado profundo• Puede aparecer una sola vez• Depende del contexto

Narrativas Visuales Recurrentes

Narrativas Visuales Recurrentes: Estructura que se repite tantas veces que el espectador la reconoce, aunque cambie tantas veces

Representación Narrativa: Es una forma de contar algo a través de imágenes o estructuras visuales

- Estructura secuencial usada en anuncios
- El espectador reconoce la progresión

Ejemplos:

- **Antes → Problema → Despues**
- **Caída → Crisis → Renacimiento**
 - **Caída:** El personaje pierde estabilidad o seguridad
 - **Crisis:** Enfrenta el conflicto o desafío mas intenso
 - **Renacimiento:** Se supera el conflicto, obteniendo crecimiento fuerza o claridad
 - No es el viaje del héroe, el viaje del héroe es mas largo y tiene mas cosas

- **Tutorial/Paso a Paso:** La historia se construye a través de instrucciones claras y progresivas
 - Un proceso que el espectador debe seguir
- **Revelación/Unboxing:** Narrativa basada en la entrega gradual de información o estímulos
 - Diseñada para crear intriga, anticipación, satisfacción final, catarsis sensorial
- **Misión → Obstáculos → Éxito**
 - **Misión:** Que se supone que debes de hacer
 - **Obstáculos:** Que te impide avanzar, que te reta, que te fuerza a mejor
 - **Éxito:** La recompensa o validación cuando superas el reto
- **Vida Cotidiana → Interrupción → Resolución**
 - **Vida Cotidiana:** El mundo normal del protagonista: rutina
 - **Interrupción:** Algo rompe la normalidad. Puede ser un problema, noticia, ...
 - **Resolución:** El personaje reacomoda su mundo. Supera el problema, aprende algo o regresa a una nueva normalidad
- **Estructura de Investigación o puzzle:** Basada en la reconstrucción progresiva de información
 - El relato funciona como un rompecabezas en el que cada pieza cambia la interpretación
 - El espectador participa activamente, intentando deducir la verdad antes de que se revele
- **Bucles Temporales:** Estructura en la que los personajes quedan atrapados en una repetición de un mismo periodo de tiempo.
 - Cada repetición permite explorar variaciones de causa, corregir errores, descubrir la verdad
- **Flashback Cultural:** La historia se construye en el presente con recuerdos que explican motivaciones
- **Historia Coral:** Narración construida a partir de múltiples personajes cuyas vidas se entrecruzan