

**La Influencia Del Diseño Gráfico En El Cine:  
Análisis Visual De *Coraline* y *la Puerta Secreta*.**

Yeidy Tatiana Hernández Jiménez

Karen Paulina Sánchez Gutiérrez

Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño

Universidad Católica Luis Amigó

Trabajo de Grado

Juan Esteban Ocampo Rendón

Medellín

Colombia

13 de noviembre de 2024

## **Índice**

Resumen

Abstract

Introducción

Palabras Claves

Planteamiento Del Problema

Justificación

Objetivo General

Objetivos Específicos

Objetivo Social

Hipótesis

Alcance

Antecedentes

Marco Teórico

Metodología De Investigación

Metodología Proyectual

Elementos Visuales Del Diseño Gráfico En Coraline

El Diseño Gráfico Y Su Influencia En La Narrativa Visual

Resultados

Referencias Bibliográficas

Lista de Ilustraciones

Anexos

## **Resumen**

Esta investigación se centra en la influencia del Diseño Gráfico en la experiencia y narrativa cinematográfica de la película *Coraline y la Puerta Secreta*. A través de la metodología cualitativa, basada en la observación y la teoría de la interpretación, donde se analizan elementos visuales como la paleta de colores, la composición visual y la escenografía para comprender cómo estos contribuyen a la construcción de significados y emociones en la narrativa visual de la película.

Por otro lado, el estudio tiene como objetivo principal analizar la influencia del Diseño Gráfico en la experiencia cinematográfica de *Coraline y la Puerta Secreta* y su impacto en la narrativa. Para ello, se identifican e interpretan los aportes del diseño gráfico en la película, con el propósito de desarrollar un producto gráfico que demuestre la aplicación de los conceptos investigados. Además, el objetivo social de esta investigación es promover la conciencia y apreciación de los elementos visuales del Diseño Gráfico en el Cine, fomentando el interés en su aplicación para mejorar la calidad visual y narrativa de las producciones cinematográficas. Esto se espera que incentive a cineastas y diseñadores a explorar técnicas visuales innovadoras, enriqueciendo sus producciones y proporcionando nuevas perspectivas y herramientas a estudiantes y profesionales del Diseño Gráfico y la cinematografía.

En definitiva, esta investigación destaca la importancia del Diseño Gráfico como una parte integral del proceso creativo cinematográfico, demostrando cómo los elementos visuales pueden ser utilizados estratégicamente para mejorar la narrativa y crear experiencias cinematográficas memorables y emocionalmente impactantes.

## **Abstract**

This research focuses on the influence of Graphic Design on the cinematic experience and narrative of the film *Coraline*. Through qualitative methodology, based on observation and interpretation theory, where visual elements such as the color palette, visual composition and scenery are analyzed to understand how they contribute to the construction of meanings and emotions in the film.

On the other hand, the main objective of the study is to analyze the influence of graphic design on the cinematic experience of *Coraline* and its impact on the narrative. To this end, the contributions of Graphic Design in the film are identified and interpreted, with the purpose of developing a graphic product that demonstrates the application of the concepts investigated. In addition, the social objective of this research is to promote awareness and appreciation of the visual elements of Graphic Design in Cinema, fostering interest in their application to improve the visual and narrative quality of film productions. This is expected to encourage filmmakers and designers to explore innovative visual techniques, enriching their productions and providing new perspectives and tools to students and professionals of Graphic Design and cinematography.

Ultimately, this research highlights the importance of Graphic Design as an integral part of the cinematic creative process, demonstrating how visual elements can be used strategically to enhance storytelling and create memorable and emotionally impactful cinematic experiences.

## **Introducción**

El Cine es un medio visual que se orienta de varios elementos para transmitir su mensaje. Entre estos, el Diseño Gráfico, que desde sus bases teóricas y visuales comparte varios fundamentos que componen la experiencia cinematográfica. Esta investigación se adentra en el mundo de *Coraline y la Puerta Secreta* para examinar cómo el Diseño Gráfico influye en la narrativa visual de la película, identificando de una manera más propia el rol del diseñador desde lo conceptual, “El diseñador es el encargado de captar la esencia del trabajo realizado por una enorme producción y transmitirlo en un mensaje sintetizado que exprese emociones, involucrando al espectador con la película. También debe tener la facultad de sintetizar formas e incluso sentimientos que le den una identidad a lo que posteriormente se verá en la pantalla.” (García & Cano, 2012, p. 3).

La película *Coraline y la Puerta Secreta* dirigida por Henry Selick, sirve como ejemplo para identificar los distintos aspectos del Diseño Gráfico en el Cine como la composición de las escenas, la elección cromática de los personajes y ambientes; y las escenografías. A lo largo de este análisis, se indagó sobre cómo cada elemento contribuye a crear una experiencia visual única, desglosando la influencia del diseño gráfico en *Coraline y la Puerta Secreta* con el objetivo de examinar críticamente cómo el Diseño Gráfico enriquece la experiencia cinematográfica.

Para llevar a cabo esta investigación, se utilizó una metodología cualitativa enfocada en la observación y la teoría de la interpretación contextualizada en la relación entre el Diseño Gráfico y el Cine. Este enfoque permitió un análisis profundo y detallado de los elementos visuales presentes en la película, reflejando cómo estos contribuyen a la experiencia cinematográfica y a la construcción de la narrativa visual desde la mirada y la interpretación de un Diseñador Gráfico. La

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

observación detallada de las escenografías, la paleta de colores y la composición visual proporcionó datos esenciales para entender la influencia del Diseño Gráfico en el Cine. Finalmente, el contenido de la investigación se enfoca en promover la conciencia y apreciación de los elementos visuales del Diseño Gráfico en el cine. Al fomentar el interés en el Diseño Gráfico para la producción cinematográfica, se busca incentivar a cineastas y diseñadores a explorar y aplicar técnicas visuales innovadoras, enriqueciendo la narrativa y la atmósfera de sus producciones; adicionalmente se destaca la importancia del Diseño Gráfico como una parte integral del proceso creativo cinematográfico.

### **Palabras Clave**

Diseño gráfico, Cine, Composición visual, Narrativa, Interpretación gráfica

***Keywords:*** *Graphic design, Cinema, Visual composition, Narrative, Graphic interpretation*

## **Planteamiento Del Problema**

¿Cómo influye el Diseño Gráfico en la experiencia cinematográfica de *Coraline y la Puerta Secreta* y cuál es su impacto en la narrativa de la película?

## **Justificación**

La importancia del Diseño Gráfico en el Cine es fundamental para la creación de experiencias cinematográficas únicas y relevantes. Según García y Cano (2012), "el diseño crea entornos y ambientes que pueden transmitir diferentes emociones que hacen a la película única y relevante"; la investigación ayudó a destacar cómo el Diseño Gráfico no solo embellece una película, sino que también contribuye significativamente a la construcción de la narrativa y la atmósfera.

De este modo, tanto el cine como el Diseño Gráfico comparten bases teóricas esenciales, tales como el uso del color, la composición y los sistemas visuales, estas disciplinas se apoyan en principios y teorías comunes que permiten una integración fluida y efectiva de los elementos visuales en una producción cinematográfica (Brenn, 2016, citado en Ortega Chávez, 2019). Esta intersección teórica permite que el Diseño Gráfico enriquezca la narrativa visual de un producto audiovisual de manera profunda y significativa.

San Román Rollán (2021), en su proyecto de tesis "*Proyecto Curvas: mujer, cine y diseño*", refuerza esta perspectiva al afirmar que el diseño abarca toda actividad artística dentro de la cinematografía, siguiendo principios estético-conceptuales que constituyen una parte esencial de las bases visuales y narrativas de una obra. Además, destaca que "cine y diseño, aunque tareas diferenciadas, son complementarias y dependientes la una de la otra" (p. 22). Esta complementación subraya la interdependencia entre ambas disciplinas, donde el Diseño Gráfico

no solo apoya la narrativa cinematográfica, sino que también la potencia y define. Finalmente, no solo es evidenciar que el Diseño Gráfico es un complemento importante en el Cine con las teorías y bases visuales, sino también destacar la importancia del Diseño Gráfico como una parte integral del proceso creativo cinematográfico, transformando la percepción y disfrute del Cine por parte del público.

### **Objetivo General**

Analizar la influencia del Diseño Gráfico en la experiencia cinematográfica de *Coraline* y *la Puerta Secreta* y cuál es su impacto en la narrativa de la película; con el fin de desarrollar un producto mediante el cual se demuestre el desarrollo teórico de manera gráfica.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar la contribución del Diseño Gráfico en la experiencia cinematográfica de *Coraline* y *la Puerta Secreta*; con un enfoque en el análisis de escenografías, paleta de colores, y composición.
- Examinar cómo el Diseño Gráfico influye en la narrativa cinematográfica de *Coraline* y *la Puerta Secreta*, teniendo en cuenta los elementos analizados.
- Desarrollar un producto gráfico donde se evidencie la aplicación de los conceptos investigados.

## **Objetivo Social**

Promover la conciencia y apreciación de los elementos visuales del Diseño Gráfico en el Cine fomentando el interés en el Diseño para la producción del Cine. Esto se fundamenta en la importancia de estos elementos (colores, composición y escenografía) para la creación de experiencias en el Cine memorables e impactantes. Fomentar el interés en el Diseño Gráfico aplicado al Cine puede incentivar a cineastas y diseñadores a explorar y aplicar técnicas visuales innovadoras, enriqueciendo la narrativa y la atmósfera de sus producciones. Esta iniciativa no solo eleva la calidad estética del Cine, sino que también proporciona nuevas perspectivas y herramientas a estudiantes y profesionales del Diseño Gráfico y la cinematografía, potenciando su capacidad para contar historias de manera más efectiva en su forma visual. Por último, este enfoque tiene la capacidad de transformar la percepción y disfrute del Cine por parte del público, destacando la importancia del Diseño Gráfico como una parte integral del proceso creativo cinematográfico.

## **Hipótesis**

El Diseño Gráfico en la película de *Coraline y la puerta secreta* influye significativamente en la experiencia cinematográfica y en la interpretación visual, contribuyendo tanto a la percepción estética como a la comprensión narrativa del espectador.

## **Alcance**

Este estudio tiene como propósito indagar sobre la influencia del Diseño Gráfico en la experiencia y narrativa cinematográfica de la película *Coraline y la Puerta Secreta*. Al explorar cómo elementos visuales como la paleta de colores, la composición visual y la escenografía contribuyen a la construcción de significados y narrativas, este trabajo puede ofrecer una

comprensión más profunda y matizada de cómo se crean y perciben las experiencias cinematográficas.

La investigación proporciona conocimientos valiosos que permiten a diseñadores gráficos y directores creativos en el Cine mejorar la calidad visual y narrativa de sus producciones. Al identificar y analizar cómo los elementos visuales específicos de la película influyen en la percepción del espectador, los profesionales del Diseño Gráfico y del Cine pueden aplicar estas lecciones para crear obras más efectivas y ricas en narrativa visual; además los hallazgos son de interés para los académicos y estudiantes de Diseño Gráfico y Artes Audiovisuales, brindando nuevas perspectivas y herramientas para sus propios proyectos, permitiendo una mejor integración de técnicas visuales en sus trabajos académicos y creativos, y así innovar en la narrativa de sus producciones.

El contenido de la investigación es de interés para críticos de Cine y aficionados que deseen profundizar en la comprensión de los elementos que hacen de una película una experiencia visualmente impactante. Así mismo, se contribuye de manera significativa al campo del Diseño Gráfico aplicado al Cine, destacando la importancia de los elementos visuales en la creación de experiencias cinematográficas impactantes y memorables; al proporcionar una base teórica sólida y ejemplos prácticos, este trabajo puede ser una referencia para quienes buscan explorar y expandir los límites del Diseño Gráfico en la narrativa cinematográfica.

Además, se aborda el papel del Diseño Gráfico en la articulación de la identidad visual de una película, destacando cómo el estilo visual puede influir en la percepción general del público. La película *Coraline y la Puerta Secreta* permitió desarrollar un análisis profundo de cómo el Diseño Gráfico puede integrarse de manera efectiva para enriquecer la narrativa y la atmósfera,

utilizando elementos visuales para reflejar y potenciar emociones. Finalmente, los resultados de esta investigación promueven una mayor apreciación y comprensión del Diseño Gráfico entre los cineastas y el público en general, demostrando cómo los elementos visuales pueden ser utilizados de manera estratégica para mejorar la narrativa cinematográfica.

### **Antecedentes**

El Diseño Gráfico en el Cine desempeña un papel fundamental al crear entornos visuales que transmiten emociones únicas y hacen que una película sea relevante y distintiva. Según el artículo *"La importancia del Diseño en el cine"*, se destaca que "El diseño crea entornos y ambientes que pueden transmitir diferentes emociones que hacen a la película única y relevante..." (García & Cano, 2012). De esta manera se resalta cómo el diseño de producción, al considerar aspectos estéticos y de composición, es esencial para dar forma al escenario y proporcionar una identidad visual a la película.

La interacción entre la cinematografía y el Diseño Gráfico es crucial en la creación de una narrativa cinematográfica impactante. En este sentido, se establece que:

*"Tanto la cinematografía como el diseño gráfico comparten bases teóricas, las cuales incluyen el uso de color, composición y sistemas visuales."*

*(Brenn, 2016, como se citó en Ortega Chávez, 2019)*

Además, se menciona que la cinematografía hace uso del Diseño Gráfico en forma de objetos narrativos dentro de escenas en diversas películas y series a lo largo de los años. Esta relación simbiótica entre ambos campos resalta cómo el Diseño Gráfico contribuye significativamente a la construcción visual y narrativa de una obra cinematográfica.

El impacto del cromatismo en la estética fílmica es un aspecto relevante a considerar al analizar la influencia del Diseño Gráfico en el Cine. Según el artículo sobre etalonaje y evolución visual a través de la tecnología digital, se afirma que "El color contribuye a otorgar carácter a una cinta, marca su intensidad, enfatiza su emoción e incluso favorece su contextualización" (Yumibe, 2012, p.34, como se citó en Tello, 2018). De esta forma se comprueba que el color no sólo influye en la percepción estética de la filmación, sino que también desempeña un papel crucial en la transmisión de emociones y significados.

Por otro lado, en el proyecto de tesis "*Proyecto Curvas: mujer, cine y diseño*", se establece que "Con diseño vamos a referirnos a toda actividad artística que se realiza dentro de la cinematografía que siguiendo unos principios estético-conceptuales constituye una parte esencial de las bases visuales y narrativas de la obra". Además, se menciona que "Cine y diseño, aunque tareas diferenciadas, son complementarias y dependientes la una de la otra" (San Román Rollán, 2021, p. 22), lo cual resalta la importancia de ambos elementos en la creación de una narrativa envolvente para el espectador. Esta relación correlativa entre Cine y diseño subraya cómo ambos campos se nutren mutuamente para ofrecer una experiencia cinematográfica completa.

Finalmente es fundamental considerar el análisis realizado por un artista conceptual sobre *Coraline y la Puerta Secreta* para enriquecer nuestra comprensión de cómo el diseño visual impacta en la narrativa cinematográfica. Según el artista, esta película es una pieza audiovisual con demasiados elementos los cuales se pueden llegar a analizar de manera individual para debido a la complejidad de cada uno de ellos. Es decir, dentro de su narrativa se utilizan demasiados elementos para crear conexiones y referencias dentro de la película. Por otro lado, hace referencia a los paralelismos presentes en *Coraline y la Puerta Secreta*, donde escenas se duplican con elementos gráficos diferentes para generar diversas sensaciones. Este recurso visual subraya cómo el Diseño

Gráfico puede ser utilizado para crear capas de significado y profundidad en la narrativa cinematográfica, añadiendo complejidad a la experiencia visual del espectador (VectorG, 2023). De esta forma se evidencia cómo el Diseño Gráfico no solo es un componente estético en el Cine, sino que también desempeña un papel crucial en la construcción narrativa y emocional de una película. La interacción entre el color, la composición, los elementos visuales y la narrativa cinematográfica ofrecen una experiencia cinematográfica rica y envolvente que impacta profundamente al espectador.

### **Marco Teórico**

La relación entre el Diseño Gráfico y el Cine ha sido el eje principal de esta investigación. El propósito de este marco teórico es proporcionar un contexto conceptual que permita comprender la influencia del Diseño Gráfico en la experiencia cinematográfica y el impacto en la narrativa en la película *Coraline y la Puerta Secreta*.

En este sentido el estudio se empieza a enmarcar con la fundamentación de lo que es el diseño gráfico; este concepto se puede definir como una disciplina creativa que comunica mensajes visuales haciendo uso de elementos como imágenes, tipografías y colores, con el fin de transmitir información, ideas o emociones de manera efectiva y atractiva; tal como lo menciona Rojo (2012) “...es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (p.8).

Al hablar de formas de transmitir mensajes se hace necesario hablar de Cine. Se considera que el cine tiene una gran relevancia a nivel comunicativo, debido a que ha sido una de las principales formas de transmitir la historia que nos antecede o el mensaje que el autor desea

evidenciar, incluso el Cine permite generar realidades o imaginarios; es decir, es una forma de narrar historias. Carreño (2008) define el cine como: "...el arte de la expresión a través de imágenes en movimiento...se basa en un fenómeno óptico según el cual el ojo humano no es capaz de distinguir entre dos imágenes sucesivas separadas entre sí por menos de 24 décimas de segundo. Se trata de la llamada persistencia retiniana que retiene un momento la imagen en el cerebro, tras su percepción a través del ojo, después de que ésta ha desaparecido."

Cuando se hace la relación entre el Cine y el Diseño Gráfico se encuentra que tienen algunos conceptos en común para la materialización o conceptualización de sus producciones. El primero de estos conceptos que se aborda en el análisis de *Coraline y la Puerta Secreta*, es la composición visual, la cual se refiere a la organización de los elementos visuales para crear una imagen que se comunique eficazmente. Así mismo en el 2016, Ardila sintetiza la composición como "... la disposición equilibrada de los elementos de la imagen que se ordenan para que el espectador claramente distinga lo que se quiere comunicar. La distribución de estos elementos debe realizarse en función de una estructura que tenga una significación clara con el mensaje que se quiera transmitir, de esta manera se empieza a generar un enlace entre el receptor y la obra..." (p. 16). Cabe destacar que la composición en el cine tiene como propósito mostrarle al espectador una armonía entre escenas donde cada encuadre se componga con la intención de narrar de manera lógica y expresiva, esto se manifiesta a través de elementos como: la profundidad de campo, perspectivas, figura/fondo, iluminación, colores, planos, y simetrías.

*"La composición de la imagen en la producción cinematográfica cumple un rol preponderante para mostrar al espectador una realidad o una escena que quiere expresarse lo más realista posible y además coherente con lo que está previsto en el guion."*

*(Ardila, 2016, p. 69)*

El color es uno de los elementos que no se pueden dejar por fuera si de análisis visual se trata; en el modo técnico el color se define como una percepción visual causada por la luz que emiten los objetos (cuerpos luminosos) o que reflejan (cuerpos iluminados); todo cuerpo iluminado recibe ciertas ondas de luz y refleja el resto, y esto es lo que percibimos como color. “El mundo material es incoloro. Las teorías modernas del color engloban ahora las esferas físicas y perceptual, que se unen para vincular el color a una sensación. Está ampliamente aceptado que, en realidad, la hierba no es verde y que el cielo tampoco es azul. El color es algo interior, una reacción.” (Arias, 2010, p. 6).

Pero, el color es más que una reacción del sistema visual del ser humano, también se encuentra vinculado a lo que se percibe sobre él, a esto se denomina psicología del color; “... los colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento.” (Heller, 2008, p. 17); esto quiere decir que dependiendo el contexto en el que se mueva una persona los colores influyen sobre ella en cuanto a percepciones, actitudes, comportamientos y emociones se tratan.

*“El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto.”*

*(Heller, 2008, p. 18)*

De esta manera el color se encuentra presente y tiene el mismo papel en el cine, donde este influye en las sensaciones, percepciones y emociones del espectador; “El color afecta tanto a lo sensitivo como a lo emocional. Por lo que podemos distinguir la información que contiene en dos tipos de significados: 'Significado asociativo', es decir, aquel que relacionamos con la realidad, el

que percibimos por experiencias visuales comunes: el cielo azul, la hierba verde, el fuego rojo... y el 'Significado simbólico', que alude a la psicología y las emociones que nos transmiten los diferentes colores, y varía según la cultura.” (Letterbox, 2020). En pocas palabras el color en el cine nos permite identificar: personajes, estilos de un director, ambientaciones o personalidades, gracias a la psicología del color.

*“Podemos decir entonces, que el proceso sinestético se da a través de una vinculación entre sensación percibida y sensación decodificada.”*  
*(Arias, 2010, p. 8)*

Continuando con los elementos que proporcionan una experiencia cinematográfica en *Coraline*, el siguiente a mencionar es la escenografía. Aunque la composición visual y el color han sido los conceptos centrales es necesario destacar que estos hacen parte de la escenografía, aportando a la construcción de imaginarios ficticios o realistas que capturan al espectador dentro de una película; así como lo menciona Gorostiza en su tesis de doctorado “El espacio escenográfico es aquél que ha sido creado o modificado para que en su interior se desarrolle una actividad, representación o espectáculo, casi siempre relacionado con la ficción.” (2015, p. 38). La escenografía es un campo multidisciplinario que puede asociar elementos del Diseño Gráfico, arquitectónico y de producción para desarrollar contextos visuales que complementan y refuerzan la experiencia cinematográfica; es importante mencionar que los diseñadores gráficos son importantes en la concepción y realización de la escenografía, aportando en la creación de elementos visuales y la manipulación del espacio escénico. (Sanchis, 2020). De esta manera la escenografía ofrece ambientes y atmósferas que indican datos sobre dónde se da el contexto de la película, que está sucediendo en la narrativa, quienes son los personajes o personalidades de estos.

*“Es una representación visual del guion”.*

*(Profe Teatro, 2021)*

### **Metodología De Investigación**

En esta investigación, se utilizó una metodología cualitativa enfocada en la observación y la teoría de la interpretación contextualizada en la relación entre el Diseño Gráfico y el Cine, particularmente en *Coraline y la Puerta Secreta*.

“La investigación cualitativa puede describirse como la investigación que se centra en comprender el significado del comportamiento humano y los fenómenos sociales para aprender sobre cuestiones complejas, en lugar de probar una hipótesis” (De la Cuesta Benjumea, 2015, como se citó en Kwan Chung, C. K., & Alegre Brítez, M. Ángel., 2023, p. 48). Este enfoque permitió un análisis profundo y detallado de los elementos visuales presentes en la película reflejando cómo estos contribuyen a la experiencia cinematográfica y a su vez de una construcción de la narrativa visual desde la mirada y la interpretación de un diseñador gráfico. La observación detallada de las escenografías, la paleta de colores y la composición visual proporcionó datos que son esenciales para entender la influencia del Diseño Gráfico en el Cine.

De esta forma, la teoría de la interpretación se adecuó a este estudio porque facilita la comprensión de los significados y las intenciones detrás de las decisiones del proceso conceptual a través del diseño gráfico dentro de una narrativa cinematográfica (Kwan Chung, C. K., & Alegre Brítez, M. Ángel., 2023). Esta metodología permitió indagar y describir cómo estos elementos visuales no solo permiten darle una estética visual a la película, sino que también desempeñan un papel crucial en la historia; actuando como un narrador visual que guía la percepción y la comprensión del espectador. A través de la interpretación, se pudo explorar cómo los aspectos

gráficos crean un mundo visual coherente y estéticamente impactante que influye en la experiencia emocional y cognitiva del público. (Arroyo Menéndez et al. 2009, como se citó en Kwan Chung, C. K., & Alegre Brítez, M. Ángel., 2023, p. 48)

Además, la elección de una metodología cualitativa centrada en la observación y el análisis documental, en lugar de entrevistas directas, permite mantener la pureza de las interpretaciones visuales sin introducir sesgos adicionales a los del ojo de un diseñador gráfico. Al recopilar y analizar datos de manera extensa y detallada esta metodología proporcionó una base sólida para desarrollar un producto gráfico que muestre los conceptos teóricos de manera tangible.

Kwan Chung, C. K., & Alegre Brítez, M. Ángel también analizan que:

Se trata de una forma muy natural de pensar y de un proceso de comunicación con los demás que utiliza nuestras experiencias subjetivas profundas y la comprensión desde nuestras propias perspectivas, en lugar de tratar de encajar en un conjunto particular de reglas o forma de pensar para poder desarrollar una mejor comprensión o un significado más profundo de lo que vemos a nuestro alrededor (2023, p. 49)

Así, con el uso de esta metodología se pudo evidenciar cómo el Diseño Gráfico en *Coraline* y *la Puerta Secreta* influye significativamente en la percepción estética y la comprensión narrativa, contribuyendo a una experiencia cinematográfica envolvente. De esta manera estas dos disciplinas generan un espacio interdisciplinario permitiendo las construcciones conceptuales y visuales a través de teorías en común de estas profesiones. Finalmente, en el desarrollo de esta investigación se sigue el esquema de fases que plantea la metodología cualitativa, las cuales abarcan desde la preparación y el diseño hasta la defensa de los resultados, esto permite una exploración profunda y sistemática del tema de estudio, garantizando un análisis riguroso y fundamentado sobre la

influencia del Diseño Gráfico en la experiencia y narrativa de la película *Coraline y la Puerta Secreta*.

Las fases desarrolladas son las siguientes:

### **Fase De Preparación Y Diseño**

***Definición Del Problema De Investigación:*** Esta investigación tiene como base identificar cómo el Diseño Gráfico influye en la experiencia y narrativa de *Coraline y la Puerta Secreta*. De esta manera se generan preguntas como: ¿Qué elementos de Diseño Gráfico son más prominentes en la película? ¿Cómo afectan estos elementos la percepción del espectador y la narrativa?

***Revisión De La Literatura:*** Se realizó la recopilación y el análisis de estudios previos y teorías sobre el Diseño Gráfico en el Cine, la narrativa visual y la interpretación de elementos visuales, adicional se exploraron textos académicos, artículos de revistas especializadas, y otros recursos que abordan temas como la composición visual en el cine, la psicología del color y la importancia de la escenografía en la narrativa cinematográfica. Esta revisión permitió situar la investigación dentro del contexto académico existente y proporcionó una base teórica sólida sobre la cual se fundamenta la investigación.

***Diseño Del Plan De Investigación:*** Se definió y planificó como método de recopilación de datos la observación tanto de la película como de documentos teóricos que aportan al desarrollo y sustento de los datos recopilados; así mismo el análisis de estos datos se hicieron por medio de la interpretación y fundamentación

del Diseño Gráfico. La organización de estos datos se hizo en tablas que nos permitieron describir y detallar cada uno de estos.

### **Fase De Recolección De Datos**

***Observación De La Película:*** Se hizo una visualización extensa y detallada de *Coraline y la Puerta Secreta* para identificar y registrar los elementos gráficos comunes. Esto incluyó la composición de las escenas, la paleta de colores utilizada y los diseños escenográficos. Durante esta observación, se tomaron notas detalladas y se capturaron imágenes clave en las cuales se evidencia el uso de las bases teóricas del Diseño Gráfico en la película. Este proceso contribuyó a la recopilación de datos visuales que se analizaron posteriormente.

***Análisis De Documentos:*** Se revisó el material bibliográfico adicional para adquirir contexto y teoría en la recopilación de los datos. Esto incluyó libros, artículos académicos, y otros recursos que proporcionaron un contexto teórico y antecedentes sobre el Diseño Gráfico en el cine. Se buscaron específicamente estudios que discutan la composición visual, la teoría del color y la escenografía, permitiendo así una comprensión más profunda y completa de los datos observados.

### **Fase Análisis De Datos**

***Codificación De Datos:*** Se reconocieron patrones y temas recurrentes en los datos recopilados durante la observación y el análisis de documentos. Esto implicó clasificar los elementos de Diseño Gráfico observados en categorías específicas dispuestas en tablas, como la composición visual, el uso del color y la escenografía.

***Interpretación De Datos:*** Se detalló cómo desde la teoría de la composición, los colores y la escenografía influyen en la percepción emocional del espectador y contribuyen a la construcción de la historia. Esta interpretación permitió entender las decisiones que se tomaron en el entorno visual y cómo estas moldean la percepción y la narrativa en *Coraline y la Puerta Secreta*.

***Integración De Resultados:*** Se relacionaron los hallazgos con el marco teórico y los objetivos de la investigación, sintetizando cómo el Diseño Gráfico influye en la narrativa y la percepción del espectador.

### **Fase De Redacción**

***Redacción Del Informe De Investigación:*** Se documentó el proceso de investigación junto con el marco teórico, antecedentes, hallazgos y conclusiones. Este informe es una compilación de todo el trabajo realizado, desde la revisión de la literatura hasta el análisis de los datos. Además, se incluyen imágenes y tablas que apoyan visualmente los hallazgos que hacen el informe más accesible y comprensible.

### **Fase De Desarrollo De Producto**

***Diseño Y Creación Del Producto Gráfico:*** Según los resultados hallados en la investigación, se desarrolla un producto gráfico que ilustra cómo los conceptos estudiados se ven reflejados en la narrativa de *Coraline y la Puerta Secreta*; el producto se diseña bajo la metodología proyectual *Ingeniería Kansei*, que permite mostrar visualmente la contribución del Diseño Gráfico en la estética visual,

narrativa y experiencia en el Cine. Este producto no solo es una demostración gráfica de los hallazgos, sino también una pieza que refleja los hallazgos y la importancia del Diseño Gráfico en el Cine.

### **Preparación Para La Defensa**

Se desarrolló una presentación clara y coherente para defender y presentar los resultados de la investigación ante el comité académico, el producto gráfico es esa herramienta que permitió ser el apoyo visual de la aplicación de los conceptos estudiados. Esta presentación incluyó una descripción detallada del proceso de investigación, los hallazgos principales y las conclusiones. Además, se prepararon respuestas a posibles preguntas y se practicó la presentación para asegurar una defensa fluida.

### **Metodología Proyectual**

En esta investigación, la metodología de diseño de producto empleada fue la *Ingeniería Kansei*, la cual, es una propuesta de diseño japonés que busca reflejar y traducir las emociones de los usuarios en características de los productos diseñados. “*Kansei*” hace referencia a los sentimientos o emociones que las personas experimentan en respuesta a estímulos sensoriales. Esta metodología proyectual se usa para diseñar productos que conecten de manera emocional con las personas, asegurando que el diseño provoque una respuesta positiva en el usuario (Flores España, 2019).

*“Se podría decir que Kansei es una impresión subjetiva generada por un artefacto, un entorno o una situación utilizando todos los sentidos (vista, oído, tacto, olfato, gusto, y equilibrio).”*

*Carlos Javier Flores España.*

Es importante destacar que el Kansei de un usuario se manifiesta y se mide a través de respuestas fisiológicas, que pueden incluir palabras, ritmo cardíaco, comportamiento, así como expresiones faciales y corporales. Por otro lado, se encontró que la ingeniería Kansei (IK) según Nagamachi, se clasifica en 6 categorías basadas en las herramientas y áreas de aplicación. Estas categorías son la Ingeniería Kansei tipo I - Clasificación de categorías; Ingeniería Kansei tipo II - IK asistido por ordenador; Ingeniería Kansei tipo III - Modelado matemático; Ingeniería Kansei tipo IV - Sistema híbrido; Ingeniería Kansei tipo V - IK Virtual; y la Ingeniería Kansei tipo VI - Diseño colaborativo (Carlos Javier Flores, Ingeniería Kansei, el valor del diseño emocional). Para el producto de esta investigación, se usó la *IK tipo I - Clasificación de categorías*; esta se basa en encuestas directas para identificar relaciones entre necesidades emocionales y características del producto, estructuradas en un árbol de decisiones (Flores España, 2019, p.18-19).

*“Lo que realmente distingue a la Ingeniería Kansei de otros métodos es su capacidad para predecir los sentimientos a partir de las propiedades de los productos” (Schütte en Ingeniería Kansei, el valor del diseño emocional, 2005).*

Para la aplicación de la Ingeniería Kansei como metodología de Diseño Emocional es necesario medir la percepción que los consumidores tienen de un producto y para ello la técnica más difundida es el *Diferencial Semántico*; este es un instrumento de evaluación psicológica creado por Charles Osgood, George Suci y Percy Tannenbaum en 1957. En el *Diseño Emocional*, esta técnica permite evaluar las impresiones afectivas que un producto genera en los usuarios, al cual se presenta al consumidor una serie de adjetivos opuestos relacionados con el producto, y se le pide que califique el producto en una escala entre los adjetivos. Esto genera una serie de puntuaciones que reflejan cómo se percibe el producto en términos emocionales y sensoriales (Flores España, 2019).

A partir de lo anterior, la aplicación de la *Ingeniería Kansei* en el archivador gráfico sobre *Coraline y la Puerta Secreta*, enriqueció la experiencia del usuario al interactuar con el producto y la narrativa visual de cada personaje. Al optar por el enfoque tipo I de la IK, se pudo recopilar información sobre las percepciones emocionales de los personajes y el diseño general del producto mediante preguntas específicas. Además, fue clave para explorar qué características gráficas de los personajes (como colores, formas y tipografía) influyen en estas emociones. Como herramienta de recopilación se utilizó el *Diferencial Semántico* en formato de encuesta, donde los participantes evaluaron distintos aspectos visuales relacionados con cada personaje y cómo estos elementos afectaban sus sentimientos; lo que permitió identificar patrones y conexiones entre las emociones y las características gráficas, ayudando a ajustar el diseño del producto para que resuenen mejor con la experiencia emocional del espectador. Este proceso no sólo proporcionó una comprensión profunda de cómo los usuarios perciben a los personajes, sino que también facilitó la creación de un archivador alineado con las emociones que se buscan generar, haciendo la experiencia más impactante. Al integrar la *Diseño Emocional*, no solo se optimizó la estética visual, sino que también se creó una experiencia más significativa y resonante para los usuarios, evidenciando todo lo investigado sobre la influencia del diseño gráfico en el cine, resaltando el papel del diseñador gráfico en la construcción de emociones en el contexto cinematográfico.

Por último, cabe mencionar que estas fueron las fases que se emplearon para recopilar la información bajo la *Ingeniería Kansei*:

### **Recolección de Términos Emocionales**

Se comenzó recolectando palabras y términos que describen las emociones asociadas a cada personaje, el diseño de las tarjetas y la ergonomía del producto completo. Estos términos se obtuvieron a partir del análisis realizado en la investigación.

### **Análisis de Impacto**

Se evaluó cuáles de estos términos tenían mayor resonancia entre el público objetivo. Por ejemplo, ¿qué palabras se asociaban con la Beldam? ¿Misteriosa, amenazante, atractiva? Este análisis ayudó a definir la dirección del diseño gráfico para comunicar efectivamente las emociones deseadas.

### **Escala de Calificación**

En esta fase normalmente se utiliza una escala de 5, 7 o 9 puntos entre dos adjetivos opuestos, para este caso se decidió utilizar una escala de 7, ya que es más completa que la de 5 y más fácil de medir que la de 9. Aquí, los usuarios seleccionaron un punto intermedio en la escala que mejor representaba su percepción del producto.

### **Evaluación Emocional**

Se realizaron pruebas en las que los usuarios interactuaron con el producto prototipado. Se utilizaron escalas semánticas para que calificaran sus percepciones y emociones, facilitando una comprensión de cómo cada elemento del diseño influía en su experiencia.

## **Aplicación de Resultados**

Se analizaron los resultados de las evaluaciones emocionales para ajustar el diseño gráfico del producto. Esto incluyó cambios en los materiales de producción y ajustes del diseño del producto, asegurando que cada aspecto del archivero gráfico resonara con las emociones que se desea evocar.

### **Elementos Visuales Del Diseño Gráfico En "Coraline"**

El Diseño Gráfico y el Cine comparten variedad de elementos visuales que ayudan a transmitir contextos narrativos a través de imágenes no solo construyendo una estética sino también reflejando la esencia de lo contado; en ese sentido, uno de los elementos principales es la composición, la cual, es una herramienta que va más allá de solo disponer los elementos dentro de un área, este es el lenguaje visual que comunica emociones, establece atmósferas y guía la narrativa de la historia. Como menciona Ardila (2016), "La composición de las imágenes en una producción cinematográfica es un asunto que, si se trabaja de manera acertada, posibilita una adecuada comunicación hacia el receptor en torno a la idea que se pretende transmitir" (p. 29). Es decir, que una composición bien diseñada y ejecutada permite que la idea o narrativa de la película se transmita y comprenda de manera satisfactoria.

En *Coraline y la Puerta Secreta*, la composición se trabaja de tal manera que logra fusionar elementos del Diseño Gráfico como lo son, por ejemplo, las Leyes de la Gestalt o las reglas de composición que ayudan a generar un orden dentro la narrativa visual, además generan una experiencia cautivadora, puesto que, enriquece y refuerza la narrativa misteriosa y fantásica de esta película. El desarrollo de la composición en *Coraline* se basa en los planos y las perspectivas. Cada tipo de plano se utiliza de manera estratégica para guiar la atención del espectador y transmitir

información crucial para la narrativa; ya sea enfocando la atención en detalles específicos o proporcionando una visión general del entorno. Los planos cinematográficos desempeñan un papel fundamental en la creación de una experiencia visualmente impactante y memorable para el espectador.

El uso de planos y perspectivas en *Coraline* se utilizan de manera metódica porque guía la atención del espectador y es un factor importante a la hora de llevar una narrativa cinematográfica. Todos los planos tienen una función clave que capturan desde sentimientos muy específicos hasta la contextualización de una situación compleja. Así lo afirma Adobe en su página web:

Los planos cinematográficos pueden generar varios efectos, pero, en términos generales, ofrecen información (proveen contexto, sitúan la acción y aportan detalles). Los planos también causan una reacción al intensificar el contenido y resaltar ciertas partes de la actuación o de los sucesos que acontecen en la trama (s/f).

En esta película se emplean varios tipos de planos para capturar la esencia de la narrativa presentada a lo largo de la historia. Algunos de estos son los planos a detalle que ofrecen una visión cerrada de un objeto o parte del cuerpo para destacar que son un elemento importante dentro de la escena; le siguen los primerísimos primer plano que enfocan solo los rostros del personaje y los primeros planos que incluyen los hombros; los planos mencionados destacan las gestualidades de los personajes lo que resalta las emocionalidades fuertes. Estos tres encuadres se utilizan para reforzar una tensión evidente entre escenas, para transmitir emociones intensas e internas de cada personaje y detalles de sus interacciones.



Ilustración 1. Planos cerrados. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*.

Por otro lado, para brindar visiones más generales y dar información del entorno, se encuentran los planos americanos, que muestran los personajes desde la rodilla hacia arriba para mostrar una interacción detallada con el entorno y al igual que los planos medios permiten ver las expresiones corporales de los personajes; y el plano general es el que brinda una visión más amplia del entorno o paisajes, brindando un contexto y ubicación a las escenas. Otros planos encontrados en *Coraline* son los planos picados que utilizan un ángulo de arriba hacia abajo, los planos contrapicados que usan ángulos de abajo hacia arriba, y los planos aberrantes que se definen como “El plano holandés o plano aberrante es aquel que tiene una inclinación horizontal pronunciada” (Pérez, s/f); estos planos en especial brindan una distorsión frente a los que se utilizan convencionalmente, puesto que generan tensiones visuales y rompen con la armonía generando peligro, incomodidad, desafío y poder dentro de la narrativa.



Ilustración 2. Planos medios y abiertos. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*.



*Ilustración 3. Planos de tensión. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta.*

Además de los planos, la manipulación de la perspectiva agrega una dimensión adicional a la experiencia visual. A lo largo de la película las perspectivas dorsales que son planos “... que introducen al espectador en la escena y puede mostrar el punto de vista de un personaje. Quizá se muestre parte del cuerpo del personaje, haciendo que el espectador vea a través de sus ojos.” (Adobe, s/f). El perfil, por otro lado, ofrece una vista lateral de los personajes, destacando expresiones faciales específicas; esto mismo sucede con la perspectiva 3/4, con la diferencia que muestra de manera un poco más completa estas expresiones faciales. La vista frontal, presenta a los personajes o elementos de frente, esta es efectiva para crear un contacto directo con el espectador, generando una sensación de conexión emocional.



Ilustración 4. Perspectivas. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*

En cuanto a la profundidad de campo, en *Coraline* se hace uso de la poca profundidad de campo para dirigir la atención del espectador hacia un elemento específico de la escena, y el uso de la profundidad de campo amplia, se utiliza para mostrar una escena completa con claridad, estableciendo el contexto de la narrativa y mostrando la relación espacial entre los personajes y su entorno. Se resalta que la composición y las perspectivas usadas en *Coraline y la Puerta Secreta*, proporcionan información esencial de la narrativa visual de la película, puesto que se complementan estratégicamente para guiar al espectador y transmitir los elementos importantes de la película, cada uno cumple una función en la experiencia cinematográfica que la vuelve impactante.

Así como en la composición se evidencia el uso de planos y perspectivas, en *Coraline* se evidencia también que son importantes las Leyes de la Gestalt y las reglas de composición. La teoría de la Gestalt define que "...el ser humano percibe las imágenes que recibe como una totalidad

formada por elementos más pequeños, como si fuese un conjunto de componentes. Sin embargo, la Gestalt no se limita a estudiar estos elementos de manera independiente, separados unos de otros, ya que la percepción real de las imágenes se obtiene con la unión de todos estos componentes, entendidos como la totalidad que forman.” (Moreta Sanz, 2016); es decir, son principios en la psicología de la percepción que detallan cómo el ser humano percibe y organiza los estímulos o informaciones visuales. La aplicación de la Gestalt es recurrente en el Cine y en el Diseño Gráfico para generar composiciones y piezas atractivas, coherentes y que sobre todo transmitan un mensaje. En *Coraline y la Puerta Secreta*, se utilizan varias de estas leyes para generar estructura en sus escenas y de esta manera guiar al espectador en una experiencia cinematográfica a través de su narrativa. Estos principios ayudan no solo a definir cuál es la mejor forma de distribuir los elementos dentro de cada escena, sino también de contribuir a la forma en la cual se pueden transmitir sensaciones determinadas por medio de la distribución de cada uno de los elementos dentro de un plano.

Teniendo en cuenta lo mencionado, en *Coraline* se utilizan el principio de la continuidad y de la simetría para mantener la coherencia visual en la disposición de los elementos dentro de las escenas, reflejando así armonía y uniformidad, en la película estos principios se ven reflejados de manera frecuente en el Otro Mundo, esto tiene la intencionalidad de reflejar fantasía y perfección que la Otra Madre de Coraline le quiere mostrar en este lugar; además, ayudan a reflejar una sensación de estabilidad y orden en la representación de la narrativa, creando una experiencia visualmente atractiva y satisfactoria para el espectador (Burriel, 2023). En *Coraline y la Puerta Secreta* se evidencia el uso de la ley de la semejanza “...por el cual nuestra mente agrupa aquellos elementos similares entre sí” (Moreta Sanz, 2016), esto ayuda a ordenar la información visual proporcionada y guiar al espectador a puntos específicos en una escena.



Ilustración 5. Leyes de armonía. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta.

Así mismo la aplicación de la ley del contraste y de jerarquía, señalan o destacan un elemento que es importante por sus atributos como la forma, el color, tamaño (Martinez, s/f); en Coraline se hace este uso para llamar la atención del espectador y enfatizar los aspectos claves entre escenas de la narrativa. La última ley que se utiliza en Coraline es la ley de figura/fondo que plantea lo siguiente “Según la experiencia e intereses del observador, percibirá un elemento como figura y el otro como el fondo de la figura, o viceversa” (Martinez, s/f). Por otro lado, en esta película la ley figura/fondo se utiliza para dos cosas, la primera para garantizar que todos los elementos visuales se perciban con claridad y la segunda, es la de generar figuras a partir de su mismo entorno.



Ilustración 6. Leyes de atracción. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta

Así mismo, se habla de las reglas de composición las cuales dicen que “Al componer los elementos dentro del encuadre estamos transmitiendo emociones al espectador, mismas que relatan una historia, la cual vive dentro de la fotografía, las reglas de composición nos permiten guiar al

espectador dentro del encuadre para que disfrute de lo que la imagen les puede contar.” (Chablé, 2022). Además, se puede decir que en *Coraline* aplican estas reglas para darle estructura a las escenas. Una de estas reglas utilizadas es la regla de los tercios, que da una guía para la ubicación de los elementos clave y así crear un equilibrio visual, esta regla divide la composición en cuatro puntos de intersección en los cuales se coloca los elementos clave o personajes; de la misma manera se utiliza el centro de interés, con el fin de destacar lo que es crucial en la narrativa.



*Ilustración 7. Composiciones centrales. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Otra de las reglas que se aprecia en *Coraline* es la proporción áurea, la cual se basa en una proporción matemática específica que se considera estéticamente agradable y armoniosa ( $DST, s/f$ ); dentro de la narrativa las escenas que cuentan con esta proporción áurea dan un aire de equilibrio y armonía, además de brindar una guía del recorrido visual que el espectador debe hacer dentro del plano. Las líneas guía por otro lado, se emplean para dirigir la atención del espectador hacia un punto de interés dentro de la imagen. En la película, estas líneas se generan a partir de elementos arquitectónicos o personajes que se conectan a puntos específicos formando líneas imaginarias que guían la mirada del espectador a través de las escenas. Por último, el cuadro sobre cuadro es una regla que implica colocar una imagen dentro de otra, creando capas visuales y

profundidad en la composición, dentro de la narrativa de *Coraline* se utiliza para crear composiciones ópticas dinámicas y complejas.



**Ilustración 8.** *Composiciones que guían. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Estas técnicas de la Gestalt y las reglas de composición no sólo dirigen la atención del espectador, sino que también profundizan en la narrativa al resaltar temas y motivos importantes a lo largo de la película, además de guiar al espectador sobre qué elementos poner su atención, por esto la película logra crear composiciones visuales impactantes y memorables. Adicionalmente, el análisis de formas y símbolos en *Coraline y la Puerta Secreta* nos demuestra la cantidad de significado y complejidad que tiene llevar a cabo una narrativa visual. Cada forma, desde los triángulos en el Mundo Real de Coraline hasta los rectángulos con las puntas redondeadas en el mundo de la Otra Madre, está lleno de significados simbólicos que enriquecen la experiencia del espectador y profundizan la comprensión de la historia. Por ejemplo, los triángulos pueden representar alerta y peligro en el Mundo Real de Coraline, reflejando su sensación de inquietud y malestar en ese entorno. Por otro lado, las figuras curvas pueden simbolizar seguridad y protección en el mundo de la Otra Madre, creando una sensación de tranquilidad y calidez para Coraline. Estas estructuras visuales no solo agregan profundidad emocional a la película, sino que también ofrecen pistas sutiles sobre los temas y mensajes subyacentes.



Ilustración 9. Formas. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*

En otro orden de ideas, en el mundo del Diseño Gráfico y el Cine, una de las herramientas importantes para generar narrativas y mensajes es el uso del color, no solo porque brinda una estética sino también por la capacidad de evocar emociones y percepciones en los imaginarios de los espectadores. Uno de los referentes más mencionados para hablar de la psicología del color es Eva Heller y su libro *“Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón”*, en el cual, menciona que los colores influyen en nuestras percepciones, estados de ánimo e interacciones. Heller indica que cada color está determinado por su contexto y este es el reflejo de las asociaciones o significados que le damos a los colores. Por ejemplo, el rojo puede evocar emociones de pasión, amor o peligro en algunos contextos, mientras que en otros puede relacionarse con la buena suerte o la prosperidad. De esta manera, hay un concepto que Heller describe: el “acorde cromático”, el cual se compone de aquellos colores que tienden a ser vinculados a un concepto particular. Siendo así, a la algarabía y a la animación como a la actividad y energía se le suelen asociar con el mismo color o colores (Heller, 2008).

Arias Baeza (2010) explora en su libro el uso del color de manera intencional para transmitir sensaciones, significados y generar atmósferas. En *Coraline y la Puerta Secreta*, se ilustra cómo los colores son usados de manera intencional para generar una narrativa fantástica y una asociación

de los colores a ciertas atmósferas y personajes. Esto se evidencia en el contraste entre los tonos fríos y poco saturados del Mundo Real y los colores cálidos y saturados del Otro Mundo; en donde se ejemplifica la forma en la que los colores son utilizados para diferenciar las dos realidades y las emociones que estas generan. Esta dicotomía en los colores refleja la dualidad de la película, donde Coraline se enfrenta a los dos mundos, teniendo una decisión que tomar para pertenecer a uno. De manera que, la paleta de colores en los diferentes escenarios refleja las emociones que Coraline experimenta a lo largo de la narrativa entre los mundos; por ejemplo, los colores sombríos del mundo real transmiten la inquietud y descontento de estar en un lugar nuevo, mientras que los tonos vibrantes del otro mundo evocan la fascinación de Coraline al encontrarse en un hogar soñado. Al analizar la película bajo los conceptos que brinda Arias Baeza (2010) en su libro, se entiende cómo los colores no solo sirven como elementos estéticos, sino que también son herramientas narrativas que contribuyen a la construcción de significado y a la creación de una experiencia visual para el espectador.

Por tanto, el autor afirma que:

Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante. Esto se produce porque ningún color aparece aislado; cada color está rodeado de otros colores (p. 11).

*Coraline y la Puerta Secreta* presenta al espectador dos mundos contrastantes, cada uno identificado visualmente por su propia paleta de colores. Las realidades paralelas no solo sirven

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

como escenarios para la narrativa, sino que también actúan como transmisores visuales de las emociones y experiencias de los personajes. En este orden de ideas, se identifica que, en el Mundo Real, los colores son oscuros, fríos y con poca saturación, para transmitir atmósferas de misterio, inquietud y tensión en el Mundo Real de Coraline. Las tonalidades grises reflejan la neutralidad, monotonía y melancolía que la familia de Coraline siente al llegar a un nuevo lugar; los verdes oscuros, una naturaleza perdida y sombría; los rosas con poca saturación simbolizan un desgaste de la calidez y falta de conexión con su propia casa, ya que se siente que no hacen parte de ella; y los negros simbolizan una pérdida de emoción, misterio o incertidumbre.



**Ilustración 10.** Tonos Mundo Real. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*

Por otra parte, en el Otro Mundo, los colores cálidos y con mucha saturación, como lo son el amarillo, el rojo, el naranja, el azul, el verde, el rosado y el café, recrean una realidad alternativa llena de vida y emoción. Dan la sensación de alegría, pasión y calidez, creando una atmósfera encantadora y cautivadora para Coraline, dado que allí encuentra lo que en su vida real no tiene:

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

atención y afecto de sus padres. Sin embargo, el uso del negro también sugiere la presencia de misterio y peligro oculto entre la falsa armonía presente en este mundo, recordando que detrás de la buena apariencia pueden esconderse secretos oscuros.



**Ilustración 11.** *Tonos Otro Mundo. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

La magia de la psicología del color no solo es un elemento visual, sino que también permite construir mundos y narrativas de fantasía y suspenso. A través de la manipulación de los colores, la película logra conducir al espectador a dos realidades distintas, cada una con su propia identidad de emociones y atmósferas, generando entre los espectadores los significados jugando con su psicología y percepción (Heller, 2008).

Al igual que en los escenarios, los colores se utilizan con el fin de darle una identidad o caracterización a los personajes, transmitiendo sus personalidades, emociones e intenciones. Resulta interesante hablar de los colores y sus identidades en estos personajes empezando por Coraline, la protagonista de esta narrativa. Ella se presenta con colores saturados destacándose de

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

su Mundo Real, es el único personaje que tanto en el Mundo Real como en el Otro Mundo sus colores no cambian, lo que significa que es y piensa distinto al resto. Su representativo color amarillo refleja el optimismo de encontrar lo que busca lo que también refleja seguridad y confianza; el azul, representa la tranquilidad y símbolo de la búsqueda de normalidad en el Otro Mundo; y por último el rojo, el cual simboliza su coraje y determinación.



**Ilustración 12.** *Coraline. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Otro personaje importante a mencionar es el Gato, que al igual que Coraline, su identidad no se ve afectada por el paso entre los dos mundos. Esta identidad se refleja por medio de los tonos grises y negros, evocando un misterio, pero a la vez protección y conexión con el Otro Mundo, y sus ojos azules que representan la misticidad y sabiduría de este compañero. Por su lado, Wybie también es un gran apoyo para Coraline y esto se puede evidenciar en sus colores terrosos y grisáceos, los cuales pueden representar una neutralidad, polo a tierra y estabilidad de Coraline.



*Ilustración 13. El Gato y Wybie. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

La Otra Madre, en cambio, a lo largo de la película su identidad cambia y se ve reflejada en el uso del color para representarla. Al principio, ella se muestra dulce comprensiva con sus colores cálidos y detalles en rojo que reflejan poder implícito, mientras que el negro simboliza lo oculto. Cuando se enoja, su identidad se refleja por la predominancia del rojo que transmite su enojo y el negro su negatividad, oscuridad y profunda ira; y los detalles en verde y morado evocan resentimiento y frustración. Finalmente, cuando se muestra como bruja su apariencia cambia totalmente al igual que sus colores, predominando el verde que representa la manipulación y lo malévolo y los rojos que adicionan peligro, ira y poder.



*Ilustración 14. Facetas de la Otra Madre. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Algunos de sus personajes secundarios también presentan sus identidades a través de los colores. El Sr. Bobinsky, es un vecino que se identifica con tonalidades azules con un toque de

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

amarillo; estos colores representan una calma y al mismo tiempo una melancolía por los tiempos pasados de este personaje con su circo y el amarillo le brinda un detalle de que la alegría aún no está perdida. Así mismo, sus vecinas Spink y Forcible, se identifican como unos personajes cálidos y amables; sus colores corales representan la dulzura y teatralidad que a ellas les gusta, mientras que los verdes y azules conexión con el misticismo.



**Ilustración 15.** *El Sr. Bobinsky y las Srtas. Spink y Forcible. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Finalmente, los verdaderos padres de Coraline en el Mundo Real se presentan con tonalidades grisáceas, lo cual simboliza una monotonía y una desconexión con su hija Coraline; se encuentra también los tonos blancos en la madre que reflejan un aspecto de tranquilidad, y al final de la película, una bondad encontrada. En el padre los colores verdes opacos y azul, representan una conexión perdida con la naturaleza o su entorno, pero al final de la película los colores opacos se muestran con más saturación reflejando su comodidad con los suyos.



**Ilustración 16.** *Madre y Padre Real. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Atendiendo al uso de la psicología del color en esta película es importante destacar que las distintas paletas de colores y combinaciones de éstas enriquecen la narrativa visual, al incorporar distintos significados, contrastes e identidades a cada uno de los personajes y escenarios. Cada tono y matiz refleja aspectos importantes de personalidad, emociones y atmósferas creando un mundo visualmente atractivo que impulsa la experiencia del espectador (Arias Baeza, 2010).

Otros autores consolidan que:

...hay varias conclusiones que son importantes. La primera es la importancia del color a la hora de expresar emociones. El cine cuenta con otros elementos formales por los cuales se cuentan historias, como puede ser el guión o la interpretación de los actores, pero perderíamos muchos matices como espectadores, y como creadores estaríamos incompletos al no encontrar una manera visualmente expresiva de poder representar una emoción, un sentimiento o una idea (Rivas Yuste, 2017).

Por otro lado, la escenografía o espacio escenográfico se define como aquel ambiente o contexto que es diseñado para que se desarrolle una actividad o representación artística. Este ambiente es creado con un propósito particular, darle un espacio físico a una narrativa

cinematográfica, cabe destacar que al ser creado o adaptado se ciñe a lo artificial, aunque puede incluir elementos naturales cuando se busca recrear la naturaleza (Gorostiza, 2015). Así mismo, al ser un elemento principal dentro del Cine, desempeña un papel importante a la hora de generar mundos imaginarios y narrativas.

En este orden, el Diseño Gráfico y la escenografía se encuentran relacionados puesto que ambos comparten el uso de elementos como la composición, los colores, las texturas y las iluminaciones para comunicar de forma visual ideas, emociones y conceptos a través del arte del manejo de la imagen. En *Coraline y la Puerta Secreta* se encuentra una gran variedad de escenografías que presentan dos realidades a las cuales la narrativa está sujeta, cuidando cada detalle para construir contextos. Teniendo en cuenta esto, dentro del análisis se detalla los lugares concretos en los que la narrativa toma fuerza y a su vez se dividen estas escenografías en dos categorías: el Mundo Real y el Otro Mundo; de esta manera, reconocemos cómo la composición, colores, texturas, formas y luces se usan dentro de cada mundo para diseñar atmósferas y experiencias visuales impactantes para el espectador (Barja, 2019).

Gorostiza (2015) nos complementa este discurso con lo siguiente:

El Espacio Escenográfico es propio e inherente a la actividad que se desarrolla en su interior, sin esta última pierde su razón de ser, convirtiéndose en algo inútil y, de hecho, no existe, transformándose en un conjunto de elementos que en la realidad pueden no llegar a tener sentido, por ejemplo, los decorados y las pinturas sobre cristal de una película (p. 39).

Teniendo en cuenta el conjunto de elementos que conforman la escenografía dentro de la teoría mencionada, se muestra que en el Mundo Real de *Coraline* los espacios están muy bien

conceptualizados en su diseño, puesto que logra reflejar una monotonía y cotidianidad dentro del movimiento de estos. Cada lugar está persuadido con detalles que reflejan una sensación de normalidad, rutina y falta de emoción o conexión de sus propios espacios, aspectos característicos tanto de los personajes como de las escenografías. Para entrar en detalles sobre las escenografías del Mundo Real, se puede empezar por su composición; la composición en las escenografías sigue alguna forma de organización de sus elementos dentro de las Leyes de la Gestalt, ya sea simetría, jerarquía o equilibrio; esto crea una sensación de orden y coherencia dentro de cada espacio, proporcionando una solidez a la narrativa visual para crear una sensación de monotonía y estructura. Además, cada lugar se centra en la ubicación de elementos importantes o puntos focales, como objetos significativos o zonas específicas de interés, estos puntos focales guían la atención del espectador y contribuyen a la narrativa general de la historia. En cuanto a la disposición espacial, se utilizan técnicas como la regla de los tercios y la proporción áurea para crear una distribución visualmente agradable de los elementos de la imagen, lo cual contribuye a la sensación de equilibrio, rutina y armonía en cada escena.

Dentro de este mundo se halla que las formas arquitectónicas y los elementos decorativos siguen un mismo patrón de diseño, que reflejan la sobriedad del entorno. En la casa real, por ejemplo, las formas predominantes son rectangulares y cuadradas, presentes en la estructura de la casa, las ventanas y las puertas. Estas formas rectangulares y planas, transmiten estabilidad y solidez. Así mismo, en el cuarto de Coraline y la cocina se encuentran formas convencionales y reconocibles, como rectángulos, círculos y cuadrados, que reflejan la naturaleza y el entorno de la casa. Estas formas dan una sensación de familiaridad y comodidad al entorno de la casa. Por otro lado, la oficina del padre, presenta formas repetitivas y monótonas, con líneas rectas que refuerzan la estructura. En la casa de las Srtas. Spink y Forcible, las formas también son convencionales, pero

con un toque de elegancia. Se observan líneas suaves y curvas en el diseño de los muebles y los elementos decorativos, que añaden un aire de sofisticación y calidez al ambiente. En cambio, en la casa del Sr. Bobinsky, las formas adquieren un aspecto más orgánico, las formas irregulares que contribuyen a crear una atmósfera desordenada y surrealista en este espacio. La mayoría de estos espacios se rigen por las líneas visuales horizontales las cuales generan una percepción de estática.

*Según los cánones academicistas, la línea recta horizontal remite a descanso y paz. Las imágenes en que predominan las líneas horizontales producen impresión de ser estáticas y solemos leerlas de izquierda a derecha en Occidente, como en el sentido de lectura.*

*(Barja, 2019)*

Así mismo, se evidencia que las texturas contribuyen a la atmósfera rutinaria de cada escenografía. En la casa real se utilizan texturas sencillas, como la madera y el ladrillo, que reflejan los materiales de construcción tradicionales y añaden el concepto de realidad, aburrición y rutina. En el dormitorio y la cocina de Coraline, vemos texturas que también son sencillas y cotidianas, como la madera, el metal y la cerámica, lo que ayuda a crear una sensación de normalidad y comodidad. Se observa que, en la oficina del padre, las texturas son más básicas y reflejan materiales como la madera, el metal y el papel, que transmiten sensación de seriedad y profesionalismo. Por el contrario, en la casa de las Srtas. Spink y Forcible, las texturas son suaves, con materiales como madera pulida, telas y alfombras blandas, que aportan confort y calidez al ambiente. Por último, en la casa del Sr. Bobinsky, las texturas son ásperas y desgastadas, reflejando la sensación de abandono y deterioro de este espacio.

*“La textura hace referencia al tipo de materiales que emplearemos para construir nuestra escenografía; el efecto será diferente si empleamos piedra, cartón, madera, plástico, etcétera”*

*(Barja, 2019).*

Los colores, como ya se menciona anteriormente, desempeñan un papel importante en la creación de la atmósfera y el ambiente en la película. En la casa real, se utilizan principalmente tonos tierra que generan una sensación de desgaste y monotonía, con toques de rosa desaturado que sugieren una vitalidad por descubrir. Cuando vemos el cuarto y la cocina de Coraline, los colores son con poca saturación, lo que transmite falta de emoción o conexión con el lugar, pero al mismo tiempo una sensación de seguridad en el mundo real. En la oficina del padre, los colores son en tonos verdes poco saturados, lo que transmite seriedad y profesionalidad. Por el contrario, en la casa de las Srtas. Spink y Forcible, los colores son cálidos y acogedores, con tonos como el vinotinto un poco desgastado, el marrón oscuro y el dorado, que crean una atmósfera íntima y elegante; y en la casa del Sr. Bobinsky, se evidencia el uso de colores terrosos para transmitir un deterioro y tiene detalles de amarillo en la lámpara encendida que añaden misterio o algo que el personaje quiere mostrar.

*“El color juega un papel fundamental a la hora de conseguir una ambientación, identidad y atmósfera que apoye las intenciones del film.”*

*(Letterbox, 2020)*

Como último elemento analizado, se destaca que la iluminación se convierte en un componente clave para reforzar la narrativa y atmósferas de cada escenografía. Es entonces que en el Mundo Real los lugares como la cocina, el cuarto de Coraline, la oficina del padre y la fachada

## La influencia del diseño gráfico en el cine

de la casa, son iluminados por la luz natural del día, la cual, es una luz suave y difusa que nos proporciona pocas sombras y nos refleja una simplicidad, monotonía y normalidad; este tipo de iluminación se le denomina clave alta, y Nicoleta Lupu la define como “... una técnica de iluminación que se utiliza para crear imágenes con un alto contraste y una sensación de luminosidad. Se caracteriza por tener una gran cantidad de luces y muy pocas sombras” (s/f). En otras escenografías como la casa de las Srtas. Spink y Forcible las luces son cálidas provenientes de las lámparas y añaden un toque íntimo y elegante; y, por último, en la casa del Sr. Bobinsky, la luz de su lámpara brinda un ambiente misterioso pero familiar.



Ilustración 17. Escenografías Mundo Real. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*

Por el contrario, el Otro Mundo en Coraline se presenta como un lugar de fantasía, pero también de oscuridad y peligro. Las escenografías en este mundo están diseñadas para ser visualmente impactantes, con composiciones y disposiciones de elementos que generan un contraste con el Mundo Real. Al igual que en el Mundo Real, el diseño de estos lugares está muy bien pensado, porque logra generar maravilla y terror al mismo tiempo.

El primer elemento analizado del Otro Mundo es la composición escenográfica, en este mundo la composición crea una atmósfera única y cautivadora. Cada escena refleja extrañeza y fantasía, de esta manera, la composición se caracteriza por su asimetría y desequilibrio, lo que genera sensación de tensión y misterio caracteriza al otro mundo. Los elementos arquitectónicos contienen ángulos inusuales; esto acentúa inquietud y desconcierto. Por otro lado, la composición muestra que utiliza la profundidad de campo y los planos generales para crear una sensación de espacio y de bienvenida para Coraline. Los elementos en primer plano, medio plano y fondo están posicionados para guiar la atención del espectador y crear una sensación de inmersión en el entorno del Otro Mundo, esta distribución contribuye a la sensación de inmensidad y misterio que rodea a cada escena. Se destaca también que se hace uso de la escala y la proporción para enfatizar la naturaleza fantástica del Otro Mundo. Los objetos y estructuras pueden parecer exageradamente grandes o pequeños en comparación con su entorno, lo que añade una distorsión y surrealismo a la composición.

Las formas que se evidencian son orgánicas y fluidas, con líneas curvas y suaves que contrastan con la rigidez del Mundo Real. Estas formas evocan movimiento y vida, como si estuviera constantemente cambiando y transformándose a su alrededor a favor de Coraline y sus deseos. Además, las formas suelen ser asimétricas y variantes en sus tamaños, lo que añade una sensación de tensión y misterio a la composición. En cada escenografía, las formas arquitectónicas y decorativas están diseñadas para reflejar la naturaleza de los personajes y el ambiente que los rodea. Por ejemplo, en la sala del enfrentamiento final, las formas adquieren un aspecto más anguloso y agresivo, con líneas verticales y angulares que reflejan lo amenazante que es la Otra Madre. Estas formas crean una opresión que aumenta la tensión dramática y de peligro en la escena.

En este mundo al contrario del Mundo Real, se rige en su composición por líneas verticales que se asocian al misterio, poder y fuerza de la Otra Madre sobre Coraline.

*Las líneas verticales, simbólicamente, suelen asociarse con el poder, la fuerza, aquello que se yergue hacia arriba, dotando a la imagen de dinamismo. También las líneas diagonales producen sensación de movimiento ascendente o descendente, alzamiento o caída. Las líneas curvas están asociadas también al placer, lo sinuoso, el recorrido, la velocidad y la profundidad (Barja, 2019).*

Las texturas son fundamentales en la construcción de la atmósfera y el ambiente surrealista que define el Otro Mundo. Aquí se pueden ver texturas extravagantes como lo son las superficies brillantes en la cocina del Otro Mundo, estas texturas llamativas contribuyen a la sensación de opulencia y abundancia que define la cocina. Por otro lado, en la sala del enfrentamiento final, las texturas son ásperas con superficies rugosas y desgastadas que reflejan la oscuridad y la malevolencia de la Otra Madre; las paredes están cubiertas con tapices rasgados y patrones con el animal que representa la Otra Madre: una araña. Estas texturas agresivas crean una sensación de tensión y peligro que añade un elemento de suspenso palpable. Se observa que, en el Otro Mundo, las texturas también se utilizan para generar confort y calidez como lo son las texturas suaves y acogedoras del teatro de las Srtas. Spink y Forcible. Cada detalle texturizado contribuye a la riqueza sensorial del Otro Mundo sumergiendo al espectador en un viaje visualmente estimulante.



*Ilustración 18. Texturas de la Sala del Otro Mundo. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Así como se evidencia la importancia de los colores en las escenografías y personajes, el Otro Mundo cuenta con colores vibrantes y saturados que ayudan a resaltar las atmósferas de los diferentes lugares. Además, de realzar ambientes, los colores son un elemento visual para generar un contraste y una dualidad en esta narrativa de dos mundos. Se percibe que en la casa del Otro Mundo lleva sus tonos rosas con más saturación y con unos detalles inusuales de amarillo de las lámparas y azul de la iluminación de la noche que sugieren una atmósfera de ensueño y fantasía. En cada lugar se cuida de usar colores que representen una emoción específica, como en el circo del Sr. Bobinsky, con sus cálidos colores rojos y amarillos que reflejan el ambiente festivo y energético de un circo. En contraste, la oficina del papá en el Otro Mundo se destaca por sus tonos cálidos y acogedores, que añaden un toque de calidez y familiaridad al espacio. Por otro lado, el cuarto de Coraline presenta una paleta de colores más llamativa como lo son los tonos azules y morados que nos brindan una atmósfera de ensueño o mística. Otro lugar que se destaca por sus colores es el teatro de las Srtas. Spink y Forcible, donde los tonos cálidos y elegantes como el vinotinto y el dorado crean una atmósfera íntima y de teatralidad. Por último, en la sala del Otro Mundo durante el enfrentamiento y al final, los colores intensos y oscuros como el rojo y el morado reflejan la ira y la malevolencia, generando tensión y peligro a la escenografía. Estos colores, junto

con los demás elementos de la escenografía, contribuyen a crear un mundo alternativo lleno de vida y emoción, donde cada lugar tiene su propia identidad visual distintiva.

Por último, la iluminación en el Otro Mundo es misteriosa y evocadora, con luces de clave baja que proyectan sombras intrigantes, contribuyendo a la sensación de enigma y magia que rodea el lugar. Esta iluminación en clave baja se define como “...una técnica que se utiliza para crear imágenes con un alto contraste y una sensación de oscuridad. Se caracteriza por tener una gran cantidad de sombras y muy pocas luces.” (Lupu, s/f). Así mismo, vemos que en el cuarto de Coraline, la iluminación es suave y difusa, creando una sensación de calidez y seguridad que contrasta con la oscuridad que se puede vivir en el resto del Otro Mundo; igualmente esta iluminación cálida se comparte con la cocina que añade una sensación de comodidad y bienestar. En la sala del Otro Mundo, durante el enfrentamiento y al final, la iluminación se vuelve intensa, con efectos de iluminación que crean sombras y contrastes extremos, aumentando la tensión. En cada lugar, la iluminación se utiliza creativamente para resaltar detalles, crear contrastes que construyen una atmósfera única del mundo alternativo de la película.

En el Diseño Gráfico, la coherencia visual y la narrativa son fundamentales para transmitir eficazmente un mensaje. Esta idea se refleja en la manera en que cada elemento de las escenografías en Coraline, contribuyen a la atmósfera general y a la narrativa de la película. Desde la composición de los elementos hasta la selección de colores y la iluminación, están conceptualizados para crear una experiencia visual coherente y envolvente. Esto demuestra cómo los principios del Diseño Gráfico, como la cohesión visual y la narrativa, se aplican no solo en medios impresos o digitales, sino también en el diseño de escenografías para el Cine.

*“El espacio físico tridimensional no deja de ser una representación en la bidimensionalidad de nuestra pantalla. La creación de ese espacio nos da información tanto expresiva como narrativa y estética de la acción.”*

*(Barja, 2019)*



Ilustración 19. Escenografías Otro Mundo. Tomado de *Coraline y la Puerta Secreta*

Teniendo el análisis de los elementos descritos en esta investigación, la narrativa de *Coraline y la Puerta Secreta* es el elemento que da sentido y cohesión a los elementos de composición visual, psicología del color y matices escénicos presentes en la película. Estos elementos no solo enriquecen la experiencia cinematográfica, sino que también refuerzan la historia que se cuenta. La narrativa, al establecer los mundos contrastantes de Coraline, da el contexto necesario para que la composición visual transmita las emociones y los estados de ánimo de los personajes, así mismo la psicología del color profundiza en la dualidad emocional que enfrenta Coraline; y los matices escénicos, por su parte, dan vida a estos mundos ficticios, creando ambientes detallados. Desde una perspectiva del Diseño Gráfico, estos elementos narrativos no solo son herramientas visuales, sino también medios para comunicar ideas, emociones y conceptos

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

a través de la imagen. El vínculo entre la narrativa y el Diseño Gráfico es esencial para garantizar que cada elemento visual tenga un propósito claro y contribuya a la experiencia general del espectador. Finalmente, la relación entre narrativa y Diseño Gráfico demuestra que son un apoyo para el Cine, como una forma de contar historias visualmente atractivas y significativas.

*La narrativa visual es una herramienta diversa que puede utilizarse para construir una marca, crear historias y contenidos que pueden ayudarte a conectar emocionalmente e impactar a las audiencias con tu creación. Por medio de la implementación de elementos visuales como la composición, el contraste, el lenguaje, ritmo, encuadres, diseño y características de los personajes, movimientos, color y luz son los que llevan tu historia a la vida y crean un ambiente que involucra al público a la*

*narrativa*  
*(Lozano, 2022).*

## **El Diseño Gráfico Y Su Influencia En La Narrativa Visual**

Las bases teóricas del Diseño Gráfico juegan un rol importante en la construcción de la narrativa visual en obras cinematográficas, generando en cada escena una pieza visual con una clara intención comunicativa; a través de la composición, la paleta de colores y el uso estratégico de los elementos visuales, las películas pueden contar historias que resuenan profundamente con el espectador. Un ejemplo de esto es la película que se ha analizado: *Coraline y la Puerta Secreta*, la cual se destaca por su capacidad de emplear principios del Diseño Gráfico, creando atmósferas únicas y enriqueciendo la experiencia narrativa de manera atractiva y memorable.

De esta manera, se empieza a definir que la narrativa visual es la forma de comunicar historias por medio de formas, colores, planos, entre otros elementos. Este método narrativo antecede la comunicación textual, tal como se ha dicho, "la narración a través de imágenes fue anterior a las demás formas de comunicación. Solo hay que pensar en el arte rupestre o en los jeroglíficos egipcios para darse cuenta de que desde siempre nos hemos aventurado en el arte de la narración visual, combinando el poder evocador de las imágenes con una estructura narrativa." (IED, 2023). Hoy en día, la sociedad hace uso del recurso visual para comunicar de manera efectiva, por encima de otros medios como el sonoro o sensorial; esto no se debe solo a su recursividad, sino que desde antes, los antepasados han utilizado este método para comunicarse entre ellos. Indudablemente la narrativa visual brinda una manera de comunicar ideas o conceptos de manera efectiva.

En el contexto cinematográfico, la narrativa visual se vuelve esencial, debido a que permite la transmisión inmediata, comprensible y eficaz del contexto al espectador. El Cine, al ser un medio que hace uso en gran parte del medio visual para comunicar, dispone en gran parte de las bases

teóricas del Diseño Gráfico para construir su narrativa. De esta manera se indaga de manera científica la interacción que tiene el cuerpo humano a la hora de recibir información visual y se destaca la capacidad del cerebro humano para procesar información visual de manera extremadamente rápida (se estima que 60,000 veces más rápido que el texto). De igual forma la memoria visual del cerebro permite que la imagen sea retenida con mayor facilidad; en el contexto cinematográfico la memoria fotográfica permite que una narrativa visual tenga la eficacia de generar una mayor recordación en los espectadores por los elementos gráficos o visuales que se utilicen (IED, 2023).

Como se ha mencionado anteriormente, las bases teóricas del Diseño Gráfico influyen en la manera en la que se construyen las narrativas visuales en el Cine, pero el reconocimiento de la unión de estas disciplinas no habría sido posible sin el contacto de Saul Bass en la industria cinematográfica de su época. "El primer acercamiento de Saul Bass con el cine fue la elaboración del cartel para la película Carmen Jones (Preminger, 1954) y posteriormente los títulos de crédito de la misma, lo que llevarían al inicio de una de las más importantes contribuciones de un diseñador gráfico al cine." (Maldonado, 2023, p. 43); Saul Bass revolucionó el Diseño Gráfico en el Cine al transformar las secuencias de títulos, que antes eran simples y rutinarias, en experiencias visuales complejas. Su trabajo no sólo introducía a la audiencia en la película, sino que también establecía el tono y el contexto emocional, convirtiéndolas en una parte esencial de la narrativa cinematográfica. (Palacios, 2005). Este legado de Saul Bass ha sido continuado y adaptado por numerosos diseñadores gráficos que han encontrado en su obra una fuente de inspiración. Hoy en día, el enfoque innovador de Bass en la creación de secuencias de títulos y carteles ha influido en la forma en que los diseñadores contemporáneos abordan la representación visual en el cine. Como se menciona en *"El papel del diseñador gráfico en el cine y su intervención en la creación de*

*atmósferas visuales*”: “No se puede hablar de títulos de crédito y cine sin mencionar el nombre de Saúl Bass. Si analizamos hoy su trabajo... En los años de Saúl Bass sus introducciones supusieron toda una revolución, logrando que fueran de gran importancia para la industria pues los títulos que él proponía tenían un tratamiento diferente a lo que se había estado trabajando” (Maldonado, 2023, p. 44). Esta afirmación resalta cómo Bass transformó las secuencias de títulos de simples listas de nombres en piezas fundamentales que establecen el tono y contexto emocional de una película, influenciando profundamente a generaciones de diseñadores.

Muchos diseñadores contemporáneos han adaptado las enseñanzas de Bass, utilizando técnicas modernas como la animación digital y el diseño tridimensional para ampliar las posibilidades expresivas de las secuencias de apertura, los carteles de cine y en las películas mismas. Estos avances tecnológicos han permitido que las ideas de Bass sobre la importancia de la narrativa visual se apliquen en formas aún más complejas y dinámicas, elevando la función del Diseño Gráfico en el Cine a nuevos conceptos. La influencia de Bass también se observa en la tendencia actual de crear identidades visuales cohesionadas para las franquicias cinematográficas, donde cada elemento gráfico se diseña cuidadosamente para reforzar la narrativa global de la serie o saga. Como se señala en “*El diseño gráfico y el cine Saul Bass, el pionero del encuentro*”: “Bass ha dejado escuela y su influencia ha llegado a la televisión y a los medios digitales, por lo cual cada día se amplía más el campo de experimentación”(Palacios, 2005, p. 5).

De esta manera, es como se ha reconocido la importancia del diseñador gráfico en el Cine, puesto que permite visualizar una idea no solo estética sino también con una intención comunicativa; en otras palabras, el diseño no es un elemento decorativo es un puente entre la idea etérea y su realización tangible. Esto quiere decir que es la traducción de las ideas a la imagen concreta de lo que se quiere transmitir, sirve de guía en el desarrollo visual de la película, lo que

finalmente nos da una coherencia en la historia, es decir, una narrativa visual. "El arte conceptual refleja en imágenes, la idea visual que pretenden tanto el guionista como el director" (Peña, 2014, p. 27).

A Partir de lo mencionado, es donde se habla de un equipo creativo que dirija la forma visual en la que se piensa contar una historia cinematográfica, en el que trabajan en conjunto el guionista, el diseñador gráfico y el director de arte, este último "Su función principal es la de crear, diseñar y dirigir, decidiendo el qué se dice y el cómo se dice, para ello recopila información y problemas del pasado para transformarlos y convertirlos en respuestas de futuro, mediante la idea, la cual traduce, interpreta y proyecta; también el concepto y la realización..." (Caro, 2015, p. 17), se evidencia que el papel del director de arte en conjunto con el diseñador gráfico en el Cine es fundamental para construir un discurso visual comprensible y significativo. A través del análisis visual que permite que cada elemento gráfico sirva a la narrativa, transformando imágenes en partes esenciales de la historia. Al explorar el lenguaje visual, se traducen conceptos abstractos y emociones en imágenes tangibles que el público puede interpretar y sentir. Este proceso implica una consideración de elementos visuales como la composición, el color, la textura y el simbolismo, cada uno de los cuales contribuye a la atmósfera y al tono de la película.

En la película *Coraline y la Puerta Secreta* se ejemplifican muchos conceptos teóricos del Diseño Gráfico y cómo esto puede influir en la narrativa cinematográfica. La película utiliza una variedad de elementos gráficos para construir una historia visualmente llamativa. Estos elementos incluyen la composición de escenas, la elección cromática y las escenografías, que juntos crean una atmósfera única que enriquece la narrativa de la película. De esta manera los planos detallados y perspectivas variadas nos adentran en el mundo de Coraline, intensificando las tensiones y emociones de los personajes. La paleta de colores definida en la película, representa el ambiente

de cada escena y refleja el estado emocional de los protagonistas, mientras que la composición de los encuadres, dirige nuestra atención hacia los puntos clave de la historia.

Para ir al detalle en este análisis, se encuentran tres escenas icónicas en las que el Diseño Gráfico aporta significativamente en la narrativa visual. En la primera escena importante, cuando Coraline cruza el portal, el plano general muestra la sala del Mundo Real, el uso de esta vista panorámica ayuda a establecer un contexto espacial en la narrativa que se desarrolla la escena, este plano no solo proporciona una ubicación, sino que también prepara al espectador para un cambio importante en la historia, al sugerir que Coraline atravesará el portal, lo que genera una sensación de misterio. De manera similar, la ley del contraste resalta los elementos clave al utilizar la luz focal en el portal y el color del mismo para centrar la atención del espectador en el punto clave. Además, esta técnica se complementa con la regla de los tercios, que guía la mirada del espectador hacia los puntos de intersección en el lado izquierdo; todo esto no solo genera visualmente unos puntos claves sino que también refuerza el misterio y la anticipación de lo que puede pasar. En cuanto a la colorimetría, la escena está representada principalmente por colores fríos, terrosos y poco saturados, transmitiendo al espectador una sensación de desgaste, monotonía y aburrimiento, lo que refuerza la falta de conexión de Coraline con el entorno del Mundo Real. En contraste, el portal se representa con tonos azules y morados, generando en el espectador una atmósfera de magia, misterio y curiosidad al ser el único punto con colores contrastantes. Por otro lado, las luces y sombras en esta escena, debido al marcado contraste de la luz focal mencionada anteriormente, complementan la atención al generar sombras oscuras y luz intensa, reforzando la intriga en los espectadores. Las texturas simples de los materiales de madera y las formas rectangulares refuerzan la realidad aburrida y generan rigidez, mientras que las líneas horizontales junto con la profundidad de campo amplia transmiten una sensación de estabilidad y claridad, permitiendo una comprensión

precisa de la relación espacial entre Coraline y el lugar. Todo esto crea un contraste entre la sala monótona, desaturada y estructurada, y el portal luminoso y vibrante no sólo destaca visualmente, sino que también intensifica la anticipación y la expectativa de lo que está por suceder, involucrando al espectador en la narrativa con una mezcla de fascinación y tensión.



**Ilustración 20.** *Coraline Cruza el Portal. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

La segunda escena importante es cuando Coraline tiene ese primer encuentro amigable y cálido con la Otra Madre; al igual que en la primera el plano general de la escena establece un contexto que permite al espectador visualizar toda la cocina, un lugar muy representativo para la historia, dado que no es solo un espacio físico, sino también un símbolo de confort y familiaridad. Por otro lado, esta composición familiar y aparentemente estable, se refuerza con la proporción áurea, que permite al espectador percibir un espacio agradable y una sensación de perfección y orden, lo cual es importante para la idea de un hogar idealizado. Este equilibrio visual ayuda a que tanto Coraline como el espectador se sientan cómodos en la escena ya que no hay ningún ruido visual aparente. Así mismo la colorimetría cálida en esta escena, compuesta por tonos amarillos, naranjas y marrones, refleja al espectador una sensación de calidez y acogimiento debido al ambiente hogareño. Estos colores vibrantes y saturados, en comparación con la escala de colores del Mundo Real en el resto de la película, sugieren una atmósfera de ensueño y fantasía que se asocia con la calidez esperada de una madre. De esta manera, el protagonismo del color en esta

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

escena se debe a la iluminación difusa y uniforme, que crea pocas sombras y refleja simplicidad y tranquilidad, eliminando cualquier sensación de peligro y reforzando la idea de que este lugar es seguro hasta ese punto de la historia.

Además, las formas curvas y los ángulos suaves en la escena refuerzan la seguridad del lugar. Estas formas en muebles y decoración evitan la tensión visual y fomentan una sensación de familiaridad, ofreciendo un refugio seguro. Las líneas horizontales en el piso, gabinetes y mesas refuerzan la sensación de descanso y estabilidad, contribuyendo a una percepción serena del espacio como un hogar ideal. Esta disposición asegura calma y seguridad al espectador, jugando con la dualidad entre la apariencia perfecta del entorno y su realidad. La amplia profundidad en esta escena permite comprender la relación espacial entre objetos y personajes, aumentando la inmersión del espectador en la narrativa.



*Ilustración 21. Conociendo la Otra Madre. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

La última escena donde la Otra Madre deja ver su verdadera figura, se destaca el plano contrapicado; este ángulo de cámara, situado por debajo de Coraline, incrementa la percepción de debilidad en Coraline, haciéndola parecer pequeña y vulnerable, lo que aumenta la autoridad y el carácter amenazante de la Otra Madre. El uso del contrapicado no solo incrementa la tensión visual, sino que también subraya la dinámica de poder entre los personajes, colocando al espectador en

una posición donde puede sentir la amenaza que enfrenta Coraline. Aunque la proporción áurea suele utilizarse para crear armonía visual, en esta escena su uso sutil genera una contradicción al contrastar con la agresividad de la Otra Madre. La escena sigue una estructura equilibrada, pero la amenaza que representa la Otra Madre desequilibra emocionalmente al espectador, utilizando la proporción áurea para intensificar el contraste entre orden y caos. Esto se complementa con la ley de la jerarquía, donde la Otra Madre, con su figura alta y estirada, se convierte en el punto focal de la escena, atrayendo toda la atención del espectador.

En esta misma línea, los tonos intensos de rojo, morado y verde que dominan la sala crean una atmósfera de ira y maldad. El rojo sugiere al espectador agresión y peligro, el morado aporta misterio y decadencia, y el verde, en las iluminaciones tenues, destaca por su toxicidad. Estos colores saturados, combinados con luces intensas que crean sombras marcadas, refuerzan la amenaza de la Otra Madre. Además, los efectos de iluminación en la escena generan sombras y contrastes dramáticos que no solo acentúan la atmósfera de tensión, sino que también profundizan la sensación de peligro. Estas sombras intensifican la percepción de amenaza en el espectador y destacan los cambios emocionales de los personajes, reflejando visualmente las complejas dinámicas internas y externas que se desarrollan. Por último análisis en esta escena, la disposición de los elementos en el plano también es un factor relevante en la percepción del espectador y en la construcción de la narrativa del momento. El diseño de patrones en la sala contribuye al tono inquietante de la escena. Los motivos en las paredes y el suelo, que incluyen formas de arañas y escarabajos, evocan una sensación de estar atrapado, reflejando visualmente la situación de Coraline. El uso de insectos, comúnmente asociados con lo siniestro, refuerza la atmósfera de peligro. Estas sensaciones se complementan con las formas angulosas presentes en la composición de la Otra Madre, que reflejan su naturaleza distorsionada y amenazante. A diferencia de las formas

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

suaves que evocan confort, las formas angulosas generan una sensación de inquietud, haciendo que el entorno parezca hostil y peligroso. Además, las líneas verticales en las paredes y en la disposición de la Otra Madre contribuyen a la percepción de poder y amenaza, reforzando su postura imponente. La perspectiva limitada y la poca profundidad de campo dirigen la atención hacia la Otra Madre, intensificando la sensación de claustrofobia en el espectador y la impresión de que Coraline está atrapada en una situación peligrosa sin escape fácil.



**Ilustración 22.** *La Otra Madre. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta*

Teniendo en cuenta las tres escenas analizadas a detalle, el Diseño Gráfico en *Coraline y la Puerta Secreta* tiene un impacto significativo en la experiencia del espectador al manipular sus emociones a través de la composición visual y el uso del color. Las escenas del Mundo Real, con sus tonos fríos y estructuras monótonas de formas cuadradas, generan una sensación de desconexión y aburrimiento, preparando al espectador para el misterio que el portal y el Otro Mundo prometen. Este contraste visual no solo intensifica la curiosidad, sino que también mantiene al espectador en un estado de alerta, anticipando los giros en la narrativa. La calidez y armonía de la escena en la cocina, por otro lado, proporcionan una momentánea sensación de seguridad que luego se ve trastornada por la evolución de la historia. En los momentos de mayor tensión, como las escenas con la verdadera figura de la Otra Madre, el Diseño Gráfico manipula la percepción del espectador, utilizando ángulos dramáticos y colores saturados para aumentar la sensación de

peligro y claustrofobia. La distorsión visual y los contrastes de luz y sombra intensifican la sensación de amenaza, alineando la experiencia emocional del espectador con la de Coraline.

Este uso estratégico de los elementos visuales no solo refuerza la narrativa, sino que también logra que el espectador se involucre en la historia, compartiendo la tensión, la curiosidad y el temor que Coraline experimenta. Al hacer este análisis se comprende que el Diseño Gráfico en *Coraline* y *la Puerta Secreta* no solo complementa la historia, sino que es fundamental para crear una conexión emocional entre el espectador y la narrativa. Al manipular intencionalmente los elementos visuales, la película transmite sensaciones complejas, permitiendo que el espectador viva la aventura de Coraline como si fuera propia, convirtiendo el diseño gráfico en una herramienta narrativa importante que enriquece la experiencia cinematográfica.

Detrás de esta composición visual se encuentra el equipo creativo en el cual se destaca la labor del diseñador gráfico, quien, a través de su conocimiento y creatividad se convierte en un narrador visual indispensable. Así como en *Coraline* y *la Puerta Secreta*, en otras piezas cinematográficas el Diseño Gráfico eleva la narrativa a nuevas formas de expresión y significado. "Es importante que el diseñador gráfico identifique de cuántas maneras puede participar dentro de una producción cinematográfica y sea consciente que la relación Diseño Gráfico Cine no sólo está centrada en los carteles y los títulos de crédito, o en la creación de personajes, sino que existe todo un mundo de oportunidades detrás de los films." (Maldonado, 2023, p. 8); por consiguiente se percibe que el papel del diseñador gráfico en el cine ha evolucionado significativamente, en donde antes eran asociados principalmente con la creación de carteles y títulos de crédito, los diseñadores gráficos ahora se destacan por su versatilidad pues su trabajo abarca la creación de utilería gráfica, la ambientación, la composición y el uso del color, influenciando casi todos los aspectos visuales

de una película, transmitiendo emociones y destacando elementos narrativos clave. Esta evolución refleja una mayor apreciación por la complejidad y el impacto de su trabajo en el cine.

## **Resultados**

En el análisis de los resultados, se evaluaron las emociones que cada personaje genera en el espectador y la percepción general sobre la funcionalidad del producto gráfico. Para ello, se trabajó con una muestra de 15 diseñadores gráficos con interés en el cine, aplicando un formulario con preguntas cerradas basadas en el Diferencial Semántico de la Metodología Kansei. Esta metodología permitió verificar si el análisis visual previo refleja de manera precisa las emociones y percepciones esperadas en torno a cada personaje, considerando elementos como el color, las formas, las texturas y la composición. Además, se evaluó la funcionalidad del producto gráfico en su conjunto, explorando su efectividad para organizar y comunicar la información de manera clara y coherente dentro de la narrativa visual.

Para el primer componente, se evaluó la individualidad de cada personaje a través de un formulario que presenta seis adjetivos, los cuales los diseñadores calificaron en una escala de 1 a 7, según su grado de identificación con cada atributo. Las puntuaciones reflejadas en el gráfico representan el promedio de todas las evaluaciones realizadas por los 15 diseñadores gráficos (por ejemplo: apatía, 1.5 de 7 puntos). En el caso de Coraline, los resultados muestran una tendencia general de percepción positiva, con puntajes que reflejan una fuerte conexión emocional. Coraline es percibida como un personaje seguro, aunque ansioso, frente a la experiencia de adentrarse en un mundo desconocido.

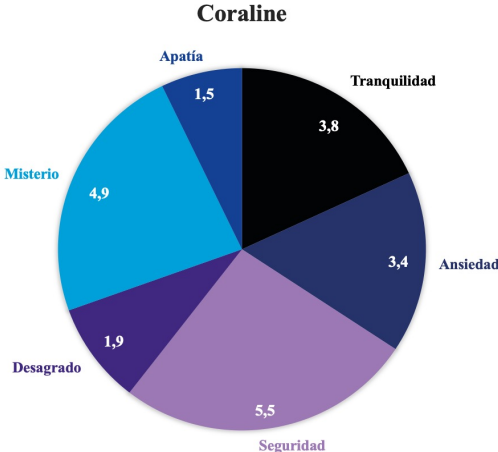


Ilustración 23. Coraline. Resultados Diferencial Semántico.

En el caso de Beldam, los resultados reflejan una percepción predominantemente negativa, destacando emociones como el misterio y el temor. Las puntuaciones elevadas en emociones negativas son coherentes con el diseño oscuro y amenazante del personaje, reforzando su papel como antagonista e intensificando la sensación de peligro que proyecta.

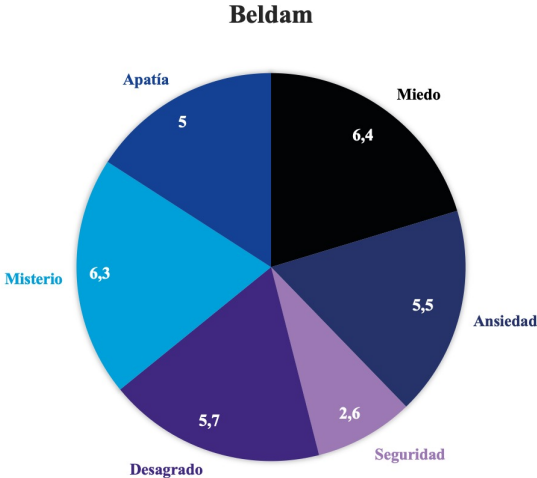
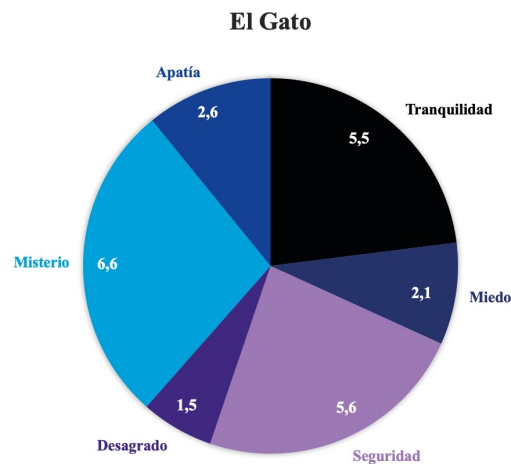


Ilustración 24. Beldam. Resultados Diferencial Semántico.

Los resultados de El Gato, muestran una percepción dual, con puntajes que varían entre sentimientos de confianza y misterio. El diseño visual del Gato, con una paleta de colores intrigante, logra evocar tanto seguridad como una cierta cautela, lo que se alinea con su rol en la narrativa como guía y protector de Coraline, generando ambigüedad y curiosidad en los espectadores.



**Ilustración 25.** *Ilustración 25. El Gato. Resultados Diferencial Semántico.*

La evaluación de Mel Jones refleja una percepción de frialdad y cierta distancia emocional. Los puntajes obtenidos en aspectos positivos son relativamente bajos, probablemente debido a su diseño visual, caracterizado por colores apagados y una postura rígida, que subrayan su rol como una madre ocupada y poco atenta, lo cual impacta en la percepción que el público tiene de ella.

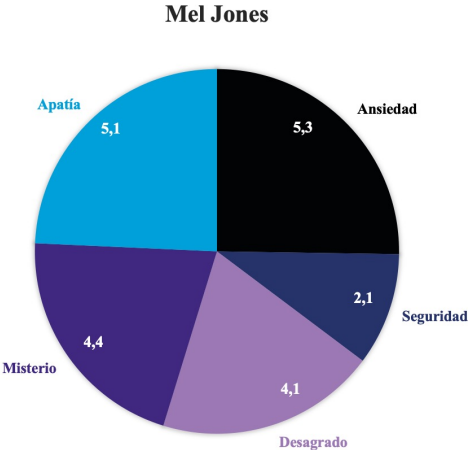


Ilustración 26. Mel Jones. Resultados Diferencial Semántico.

En el caso de Wybie, los puntajes obtenidos presentan una mezcla de emociones, que posicionan al personaje como misterioso pero también cercano y confiable. La composición y estructura visual de Wybie generan una mezcla de curiosidad y simpatía, sugiriendo que, a nivel narrativo, se le percibe como un aliado y apoyo para Coraline en su travesía, equilibrando así sus facetas de misterio y cercanía.

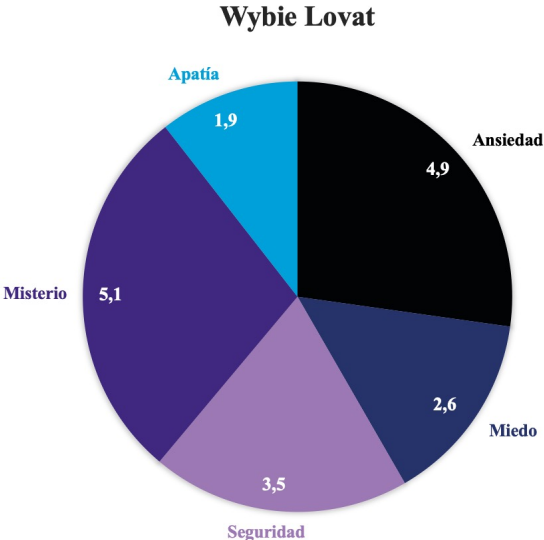
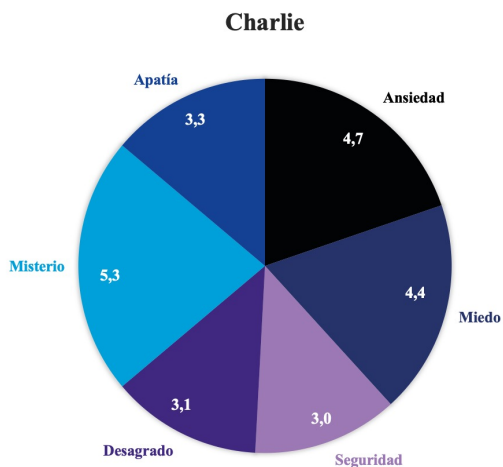


Ilustración 27. Wybie Lovat. Resultados Diferencial Semántico.

Los resultados reflejan que Charlie es percibido como un personaje enigmático y ansioso. Aunque en la narrativa intenta ayudar a Coraline, su apariencia visual suscita tanto temor como intriga. Esta contradicción refuerza su carácter imponente y su vulnerabilidad, lo cual genera empatía en los espectadores y fortalece la complejidad emocional de su personaje.

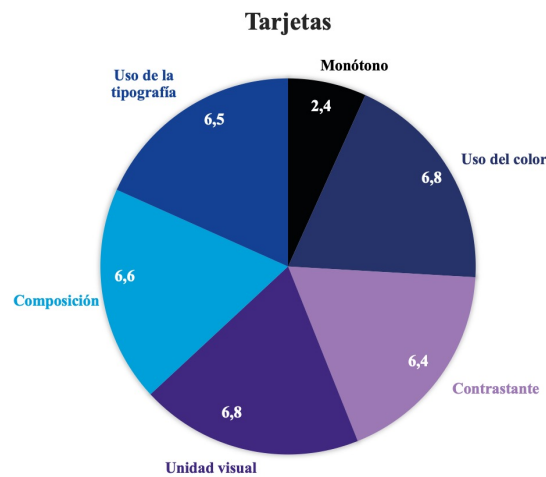


**Ilustración 28.** *Charlie (el otro padre). Resultados Diferencial Semántico.*

Cada personaje muestra resultados que corroboran el impacto de su diseño gráfico en la percepción emocional del espectador, confirmando cómo los elementos visuales utilizados, como color y formas, influyen en la narrativa de la película y en la conexión emocional del público.

En el segundo componente, se evaluó el diseño de las tarjetas y del archivador siguiendo la misma metodología utilizada para los personajes, en la cual cada elemento se calificó en una escala de 1 a 7. Las puntuaciones reflejadas en el gráfico representan el promedio de todas las evaluaciones realizadas por los 15 diseñadores gráficos (por ejemplo: uso del color, 6.8 de 7 puntos). Esta evaluación permitió explorar no solo la funcionalidad y estética de cada componente gráfico, sino también su impacto en la experiencia visual y la coherencia general del producto.

Viendo así que el diseño gráfico de las tarjetas obtuvo valoraciones muy positivas, destacándose especialmente en términos de funcionalidad y estética. Se observó que los colores y la estructura visual contribuyen de manera efectiva a comunicar información de forma clara y organizada. Además, la forma del portal representado en las tarjetas fue particularmente apreciada, ya que aporta unidad y refuerza la coherencia del conjunto visual, vinculando este elemento con el resto del producto de manera armoniosa.



**Ilustración 29.** *Diseño Tarjetas. Resultados Diferencial Semántico.*

Por otro lado, el archivador presentó una percepción más neutral, con comentarios favorables respecto a su simplicidad y organización. Los puntajes indican que, aunque cumple de manera eficiente su propósito funcional, no genera una respuesta emocional tan destacada como las tarjetas. Como consecuencia de estos resultados, se realizaron algunos ajustes en el diseño visual del archivador, buscando hacerlo más atractivo y reforzar su impacto estético dentro del conjunto del producto.

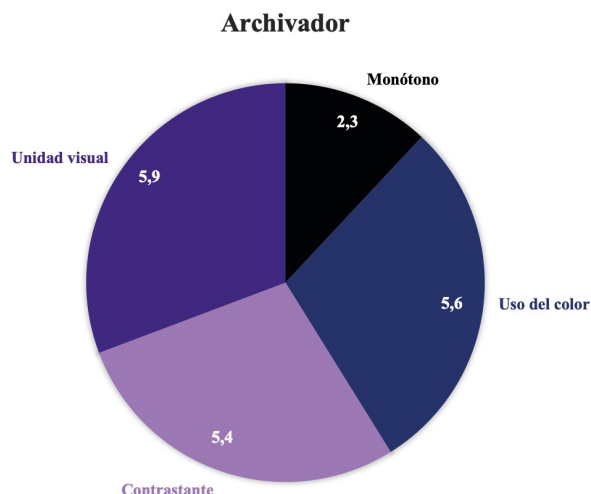


Ilustración 30. Diseño Archivador. Resultados Diferencial Semántico.

En el último componente se evaluó la funcionalidad del archivador, centrándose en cómo su uso en combinación con las tarjetas facilita la organización y presentación de la información. Esta evaluación buscó comprender el nivel de efectividad del conjunto en términos de practicidad y de coherencia visual dentro del contexto del producto gráfico. El uso combinado de las tarjetas y el archivador recibió calificaciones positivas en aspectos de funcionalidad y coherencia gráfica, destacándose como una solución eficaz para estructurar y comunicar información de manera clara y atractiva. Los participantes valoraron la integración de ambos elementos, percibiéndolos como herramientas complementarias que no solo organizan los datos de forma efectiva, sino que también contribuyen a una experiencia visual armónica. Esta percepción sugiere que el diseño gráfico de las tarjetas y del archivador logra cumplir su objetivo de simplificar el acceso a la información y potenciar la experiencia estética general del producto.

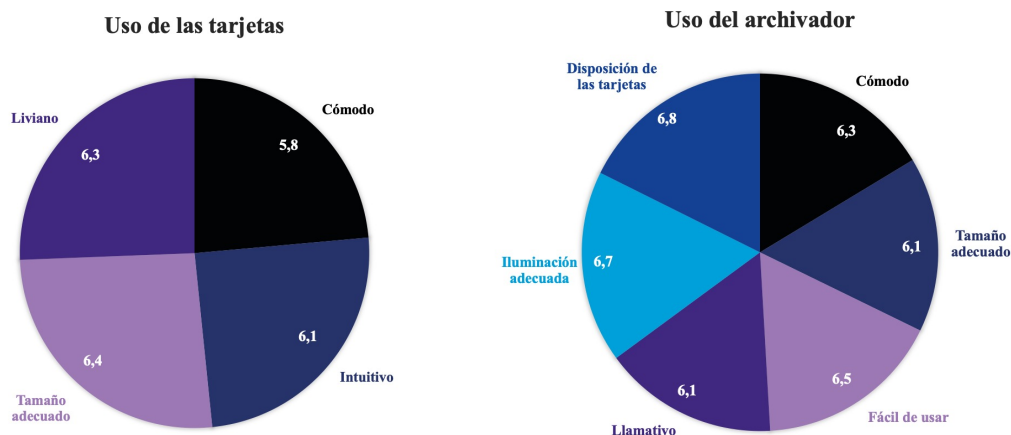


Ilustración 31. Funcionalidad Producto. Resultados Diferencial Semántico.

En el cine, el diseño gráfico no solo acompaña la historia, sino que influye en su construcción y en cómo el público la percibe. Más allá de decorar, establece el tono, el ambiente y las emociones que guían al espectador. En *Coraline*, cada elemento visual ha sido diseñado para enriquecer la narrativa, creando una atmósfera única entre lo fascinante y lo inquietante. Colores, texturas, formas y composiciones no solo representan el entorno, sino que también reflejan los sentimientos y conflictos de los personajes, profundizando en su impacto emocional.

## Conclusiones

A lo largo de la investigación se exploraron aquellas vías transversales que conectan el Diseño Gráfico con el Cine, como las bases teóricas usadas en el Diseño Gráfico, la narrativa visual y el papel del diseñador en la dirección de arte de una película. Se concluyó que el Diseño Gráfico es un recurso fundamental para el Cine, lo que lo convierte en un estudio interdisciplinario con elementos en común que no solo aportan a la estética de una película, sino también a la funcionalidad de transmitir ideas y sensaciones.

En primer lugar, el análisis de la composición muestra que ambas disciplinas se complementan para comunicar mensajes, ya que la composición estructura las piezas visuales y capta la atención del espectador en puntos específicos del plano. Asimismo, actúa como una guía visual que la narrativa utiliza para mostrarse de forma clara. En cuanto al color, se revela como una herramienta visual fundamental que da sentido tanto a una película como a una pieza gráfica, ya que refuerza ideas y sensaciones que se desean transmitir. En ambas disciplinas, el color funciona como un componente narrativo importante, desarrollando visualmente personalidades y generando jerarquías y contrastes para resaltar elementos o personajes dentro de la historia. Estos contrastes también orientan la atención del espectador hacia puntos específicos. Además, el color crea atmósferas que envuelven la historia, transportando al espectador a diferentes contextos y emociones. Así, se puede afirmar que el color proporciona identidad tanto a una película como a una marca. El uso consciente de los colores y su psicología puede convertirse en un sello distintivo entre directores, películas y diseñadores.

Por otro lado, se evidencia que las escenografías se utilizan para contextualizar la narrativa y crear experiencias en los espectadores. En el Cine, la escenografía es el conjunto de elementos que ayudan a establecer el entorno en el cual se desarrolla la historia. En el Diseño Gráfico, la escenografía se puede traducir como la disposición de elementos en un cartel, libro o pieza gráfica en general; la estructuración de elementos en ambas disciplinas influye en cómo el espectador interpreta la narrativa. Por tanto, es importante elegir de manera consciente los colores, formas, estructuras y texturas para que la narrativa y los elementos visuales tengan una buena cohesión.

Tras analizar las bases teóricas del diseño, se descubre el rol fundamental de la narrativa visual en la composición de una película, ya que ésta reúne cada uno de los elementos visuales, fusionándose con una intención comunicativa clara que se desarrolla paralelamente con la creación

de la película. De esta forma, se encuentra que la interacción va directamente enfocada al rol del espectador a la hora de interpretar el contenido y cómo comprende una película; por ende, es el eje principal sobre el cual deben tomarse las decisiones visuales. La narrativa visual se compone de todos los elementos gráficos (color, composición, formas, etc.) que el director artístico selecciona para transmitir las ideas, emociones y conceptos; este director va acompañado de un equipo que apoya esta toma de decisiones, en el cual se puede encontrar un diseñador gráfico encargado de poner toda la teoría visual en escena.

Cabe destacar que el análisis y la aplicación de las teorías del Diseño Gráfico en *Coraline* pueden influir en toda la industria del cine no solo en este caso específico estudiado en la presente investigación. Esta influencia se puede subrayar especialmente en la concepción y creación de narrativas dentro de los proyectos cinematográficos. La forma en que el Diseño Gráfico interactúa con la narrativa visual y emocional de una película demuestra su capacidad para enriquecer la experiencia del espectador, creando una conexión más profunda y significativa con la historia. Este enfoque no solo mejora la inmersión y la comprensión de la trama, sino que también abre las posibilidades para la innovación en la narración cinematográfica. Comprender y aplicar estos principios ofrece a los cineastas recursos visuales para crear experiencias a través de las pantallas más impactantes y memorables. Un ejemplo conocido de la aplicación de teorías visuales del Diseño Gráfico en el Cine es *The Grand Budapest Hotel* de Wes Anderson. En esta película, el uso estratégico del color, la composición y el diseño de producción no solo establece una atmósfera visualmente distintiva, sino que también refuerza la narrativa y la personalidad de los personajes. Los colores vibrantes y saturados contrastan con tonos más apagados para guiar emocionalmente al espectador, mientras que la simetría y los patrones geométricos en la composición reflejan el estilo y el orden del entorno. El Diseño Gráfico en *The Grand Budapest Hotel* además del color y

la composición, adapta los diseños de empaques y editorial para crear un mundo visualmente coherente y atractivo que profundiza la experiencia del espectador y enriquece la narrativa, demostrando cómo estos elementos pueden ser indispensables para contar historias en el cine.

Además de evidenciar la influencia de los elementos gráficos y de su necesidad en la industria cinematográfica, se destaca la amplitud y la importancia del rol del diseñador gráfico en esta industria, más allá de las funciones reconocidas como la creación de carteles y títulos de crédito. En una producción audiovisual, el diseñador gráfico puede contribuir en la creación de los aspectos visuales que aportan de manera significativa a la narrativa y la atmósfera de la película; por ejemplo, pueden diseñar utilería gráfica (props) que los actores usan en escena, como periódicos, etiquetas de productos, señalización y documentos, que, aunque puedan parecer detalles insignificantes, son esenciales para la autenticidad y coherencia del mundo ficticio de la película. También pueden trabajar en la ambientación visual, creando patrones con el color, formas, texturas y composición de las escenas, en colaboración con la dirección artística. La participación del diseñador gráfico es, por lo tanto, polifacética, versátil y fundamental para el reconocimiento visual y narrativo de una película, abarcando oportunidades creativas que van más allá de lo evidente. Por ende, se resalta que el Diseño Gráfico, en su capacidad de comunicar visualmente de manera efectiva, se convierte en una herramienta necesaria para los cineastas. Su ayuda para transformar la percepción de una película y su destreza para crear una atmósfera única resalta la importancia de integrar estas prácticas en todas las etapas de la producción cinematográfica, desde la preproducción hasta la postproducción.

Finalmente, todos estos elementos demostraron cómo se pueden desarrollar de manera paralela con la construcción de una narrativa y la construcción de una historia manejando diferentes matices dentro de ella. Asimismo, se demuestra la versatilidad del diseñador gráfico a la hora de

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

ser parte de la toma de decisiones visuales para transmitir emociones. Se evidencia cómo las bases teóricas del Diseño Gráfico se utilizan para comunicar mensajes complejos a través de imágenes y simbolismos que se convierten en pilares fundamentales para los cineastas, permitiéndoles trascender las limitaciones del lenguaje verbal y sumergir al espectador en mundos imaginativos visuales. Esta investigación reafirma la relevancia del diseño gráfico no solo en la creación de piezas publicitarias o de marketing, sino también como un elemento innato que da forma a la narrativa y al lenguaje visual del Cine contemporáneo. Es evidente que el papel del diseñador gráfico en el Cine continuará evolucionando, abriendo nuevas posibilidades creativas que enriquecerán la manera en que las historias son contadas en la pantalla grande.

## Referencias

Adobe. (s/f). Tipos de planos cinematográficos: todo lo que necesitas saber. Adobe.  
Recuperado el 25 de abril de 2024, de  
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/video/discover/types-of-shots-in-films.html#:~:text=Plano%20dorsal.,a%20trav%C3%A9s%20de%20sus%20ojos>

Archipaleas. (2022, noviembre 30). LA TEORÍA DEL COLOR EN EL CINE: ¿Cómo afecta a la narración de una historia? Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ftSDk1Gts2I&t=22s>

Ardila, R. (2016). La composición de la imagen como herramienta narrativa [Universidad de Palermo].  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_de\\_proyectos/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=4115](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4115)

Arias Baeza, C. (2010). Sensación, Significado y aplicación del color. Impresión Láser Interplot.

Avila, L. (2017, noviembre 16). Cómo se compone en el cine. Revista 24 cuadros.  
<https://revista24cuadros.com/2017/11/16/principios-de-la-composicion-visual-aplicados-al-cine/>

Barja, A. C. S. (2019). Escenografía, localizaciones y ambientación. Toolkit. <https://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/escenografia-localizaciones-y-ambientacion/>

Burriel, D. T. (2023, junio). 8 ejemplos prácticos para entender los principios de la ley de Gestalt. Platzi. <https://platzi.com/blog/ejemplos-ley-gestalt/>

Caro, J. M. C. (2015). EL DIRECTOR DE ARTE [ Universidad de Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/13097>

Carreño, F. J. Z. (2008). Historia del cine y de otros medios audiovisuales (3a ed.). Ediciones Universidad de Navarra. <https://www-digitaliapublishing-com.luisamigo.proxybk.com/a/51311/historia-del-cine-y-de-otros-medios-audiovisuales>

Castromil, J., & Denia, C. (s/f). Tipos de planos fotográficos y cuándo utilizarlos. Hofmann. Recuperado el 25 de abril de 2024, de <https://www.hofmann.es/blog/fotografia/tipos-de-planos-fotograficos-y-cuando-utilizarlos/>

Chablé, A. (2022, julio 14). La importancia de conocer las reglas de composición fotográfica para una campaña de marketing exitosa. Tulpanos. <https://www.tulpa.mx/blog/la-importancia-de-conocer-las-reglas-de-composicion-fotografica-para-una-campana-de-marketing-exitosa#:~:text=A1%20componer%20los%20elementos%20dentro,la%20imagen%20les%20pued e%20contar.>

Chat GPT. (2024). *Corrección ortográfica y apoyo semántico*. OpenAI. Recuperado de <https://chatgpt.com/>

Cine. (s/f). Recuperado el 20 de abril de 2024, de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.cinehistoria.com/cine.pdf>

DST. (s/f). Composición fotográfica, 17 reglas que quizás ya no recuerdas. DST. Recuperado el 25 de abril de 2024, de <https://dstfotografia.com/composicion-fotografica/#>

Equipo editorial, Etecé. (2023, febrero 6). Escenografía. Concepto. <https://concepto.de/escenografia/>

(Flores España, 2019)

Flores España, C. J. (2019). *Ingeniería Kansei, el valor del diseño emocional* [Universitat Oberta de Catalunya]. <http://hdl.handle.net/10609/97507>

frankenwitch. (2021, mayo 19). Análisis Técnico de Coraline. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Zku-9TlrtrU>

García, L. F., & Cano, A. E. (2012). La importancia del diseño en el Cine. *Espacio Diseño*, 15–18.

Giraldo, M. V., & Ríos, X. L. (2015). La estructura de las imágenes del cine animado. *Escribanía*, 13(2). <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/1431>

Gorostiza, J. (2015). LA CONSTRUCCIÓN DE LA FICCIÓN espacio arquitectónico – espacio cinematográfico [Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid]. <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.40340>

Heller, E. (2008). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili.

Herrera, F. M. C. (2022). Análisis visual de coraline y la puerta secreta. <https://es.scribd.com/document/555409239/Analisis-Visual-de-Coraline-y-La-Puerta-Secreta>

Hoyos, B. S. R. (2019). MANIFESTACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LO SINIESTRO EN LA NARRATIVA EN STOP MOTION DE LA PELÍCULA CORALINE Y LA PUERTA SECRETA [Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/22023>

*La influencia del diseño gráfico en el cine*

IED. (2023, diciembre 4). Narrativa visual: qué es y cómo se hace. IED.  
<https://www.ied.es/noticias/narrativa-visual-que-es-y-como-se-hace>

Kwan Chung, C. K., & Alegre Brítez, M. Ángel. (2023, enero 13). Teoría Interpretativa y su relación con la investigación cualitativa. UNIDA Científica , 46–52.

La ciencia, del C. (2020, marzo 6). Reglas de Composición Cinematográficas. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=t5MPOqnt60U>

Letterbox. (2020, mayo 20). El color: teoría y usos | El color en el cine. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=bfQoxllS7II>

Lozano, A. S. (2022). Contar una historia a través de la narración visual. FICU Lanterna.  
<https://www.ficulanterna.mx/post/contar-una-historia-a-trav%C3%A9s-de-la-narraci%C3%B3n-visual>

Lupu, N. (s/f). Técnica de iluminación: Clave alta y baja explicadas. Nicoleta Lupu. Recuperado el 28 de abril de 2024, de <https://nicoletalupuagency.com/tecnica-de-iluminacion-clave-alta-y-baja-explicadas/#:~:text=La%20clave%20alta%20se%20utiliza,iluminaci%C3%B3n%20m%C3%A1s%20suave%20y%20difusa>

Maldonado, L. M. (2023). EL PAPEL DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN EL CINE Y SU INTERVENCIÓN EN LA CREACIÓN DE ATMÓSFERAS VISUALES [UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN]. <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000840664/3/0840664.pdf>

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

Martínez, R. E. (s/f). La Gestalt, leyes y teorías psicológicas aplicadas al diseño. Web & Graphic Design. Recuperado el 25 de abril de 2024, de <https://rosaelemil.com/la-gestalt-leyes-y-teorias-psicologicas-aplicadas-al-diseno/>

Moreta Sanz, L. (2016). La forma del diseño: influencias de la Gestalt, a través de la Bauhaus, en la obra de Max Bill [Universidad Politécnica de Madrid]. <https://oa.upm.es/46462/>

Murcia, F. (2017). LA EVOLUCION DE LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE. <https://ecu.edu.uy/wp-content/uploads/2017/07/Evolucion-de-La-Escenografia-Felix-Murcia-2.pdf>

Ortega Chávez, S. L. (2019). Los elementos gráficos de las producciones cinematográficas y su influencia en la construcción de la narrativa visual del retrofuturismo [Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/651609>

Palacios, C. (2005). El diseño gráfico y el cine Saul Bass, el pionero del encuentro. *Contratexto*, 140–148.

Peña, C. O. (2014, junio 17). Cine y diseño. *Espacio Diseño*, 26–28.

Pérez, L. F. (s/f-a). Plano holandés o plano aberrante con ejemplos. *aprendercine*. Recuperado el 25 de abril de 2024, de <https://aprendercine.com/plano-holandes-aberrante-con-ejemplos/>

Pérez, L. F. (s/f-b). Tipos de planos en cine según el ángulo. *aprendercine*. Recuperado el 25 de abril de 2024, de <https://aprendercine.com/tipos-angulos-de-camara-cine/>

## *La influencia del diseño gráfico en el cine*

Profe Teatro, T. (2021, agosto 16). El espacio escénico: Qué es la escenografía y tipos de escenografía. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kdL61JnKVYI>

qualtrics. (s/f). Investigación cualitativa. qualtrics. Recuperado el 15 de mayo de 2024, de <https://www.qualtrics.com/es-la/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cualitativa/>

Rebaza Hoyos, B. S. (2019). Manifestación de las características de lo siniestro en la narrativa en stop motion de la película Coraline y La Puerta Secreta [Universidad Privada del Norte]. <https://hdl.handle.net/11537/22023>

Rivas Yuste, M. I. (2017). Psicología del color : cómo influye el color a nuestra percepción y emociones en el audiovisual [Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/62845>

Rodríguez, J. L. (s/f). 13 Reglas de Composición Fotográfica que Debes Conocer. dzoom. Recuperado el 25 de abril de 2024, de <https://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Rojo, G. B. (2012). Teorías del Diseño Gráfico (1a ed.). Red tercer Milenio S.C. [https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio\\_y\\_edicion\\_digital/Teorias\\_del\\_diseno\\_grafico.pdf](https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Teorias_del_diseno_grafico.pdf)

San Román Rollán, B. (2021). Proyecto Curvas: mujer, cine y diseño [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/48746>

Sanchis, L. M. (2020, octubre 13). La escenografía en el cine. Cortorama. <https://www.cortorama.com/blog/la-escenografia-en-el-cine-un-acercamiento/>

*La influencia del diseño gráfico en el cine*

Selick, H. (2009, febrero 6). *Coraline y la Puerta Secreta*. Laika; Focus Features; Pandemonium.

Tello, L. (2018). Influencia del cromatismo en la estética fílmica: etalonaje y evolución visual a través de la tecnología digital. *Arte, Individuo y Sociedad*, 183–197.

Tempone, D. (s/f). ¿Qué es la composición en diseño gráfico? Domestika. Recuperado el 20 de abril de 2024, de <https://www.domestika.org/es/blog/9020-que-es-la-composicion-en-diseno-grafico>

Teoría del color: Guía básica del color. (2018, diciembre 18). Unayta. <https://unayta.es/teoria-del-color/>

VectorG, A. (2023, octubre 29). ARTISTA CONCEPTUAL ANALIZA el MARAVILLOSO ARTE de CORALINE y la puerta secreta. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yvaaL8Kqngs&t=66s>

## Lista de Ilustraciones

<i>Ilustración 1. Planos cerrados. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta.</i>	28
<i>Ilustración 2. Planos medios y abiertos. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta.</i>	28
<i>Ilustración 3. Planos de tensión. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta.</i>	29
<i>Ilustración 4. Perspectivas. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	30
<i>Ilustración 5. Leyes de armonía. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta.</i>	32
<i>Ilustración 6. Leyes de atracción. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	32
<i>Ilustración 7. Composiciones centrales. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	33
<i>Ilustración 8. Composiciones que guían. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	34
<i>Ilustración 9. Formas. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	35
<i>Ilustración 10. Tonos Mundo Real. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	37
<i>Ilustración 11. Tonos Otro Mundo. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	38
<i>Ilustración 12. Coraline. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	39
<i>Ilustración 13. El Gato y Wybie. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	40
<i>Ilustración 14. Facetas de la Otra Madre. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	40
<i>Ilustración 15. El Sr. Bobinsky y las Srtas. Spink y Forcible. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	41
<i>Ilustración 16. Madre y Padre Real. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	42
<i>Ilustración 17. Escenografías Mundo Real. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	47
<i>Ilustración 18. Texturas de la Sala del Otro Mundo. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	50
<i>Ilustración 19. Escenografías Otro Mundo. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	52
<i>Ilustración 20. Coraline Cruza el Portal. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	59
<i>Ilustración 21. Conociendo la Otra Madre. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	60
<i>Ilustración 22. La Otra Madre. Tomado de Coraline y la Puerta Secreta</i>	62
<i>Ilustración 23. Coraline. Resultados Diferencial Semántico.</i>	65
<i>Ilustración 24. Beldam. Resultados Diferencial Semántico.</i>	65
<i>Ilustración 25. Ilustración 25. El Gato. Resultados Diferencial Semántico.</i>	66
<i>Ilustración 26. Mel Jones. Resultados Diferencial Semántico.</i>	67
<i>Ilustración 27. Wybie Lovat. Resultados Diferencial Semántico.</i>	67
<i>Ilustración 28. Charlie (el otro padre). Resultados Diferencial Semántico.</i>	68
<i>Ilustración 29. Diseño Tarjetas. Resultados Diferencial Semántico.</i>	69
<i>Ilustración 30. Diseño Archivador. Resultados Diferencial Semántico.</i>	70
<i>Ilustración 31. Funcionalidad Producto. Resultados Diferencial Semántico.</i>	71

Anexos

Producto.



## Diseño Producto. Tarjetas



## Diseño Producto. Tarjetas



## Diseño Producto. Tarjetas



Mel Jones

### Tonalidades de grises que reflejan ausencia

Este personaje utiliza una paleta cromática basada en tonos de gris, estos representan monotonía y aburrimiento, mientras que el negro simboliza la ausencia de una conexión emocional. Por otro lado, el blanco refleja superficialidad, pues aunque en apariencia parece tranquila, en el fondo está cargada de preocupaciones.

### La dureza en el cada gesto

Las formas alargadas y rígidas de Mel Jones, como su rostro y postura, reflejan una personalidad distante. La estructura angular y la postura recta transmiten una sensación de frialdad y separación emocional, destacando su rol de madre ausente.

### Rígida en su apariencia

Tiene una textura apagada y lisa, reflejando su frialdad emocional. Su ropa, hecha de telas rígidas como algodón grueso o lana poco flexible, representa una vida monótona y aburrida. Su cabello lacio y sin brillo acentúa la dureza y la falta de calidez con su familia.

## Diseño Producto. Tarjetas



## Diseño Producto. Tarjetas



### El Gato

#### Contraste entre la calidez y el enigma

El gato, mantiene su esencia en ambos mundos. Su pelaje negro simboliza el misterio. El rosado en su nariz y orejas aporta una calidez que contrasta con su naturaleza misteriosa. Además, el azul de sus ojos refleja misticismo y su papel como símbolo de sabiduría, actuando como guía en el otro mundo.

#### Agilidad y sofisticación en formas

Sus formas alargadas y fluidas, combinadas con su cuerpo estilizado, comunican agilidad y flexibilidad. Las líneas curvas y elegantes contribuyen a una impresión de sofisticación y misterio, reflejando su rol como un personaje astuto y adaptativo.

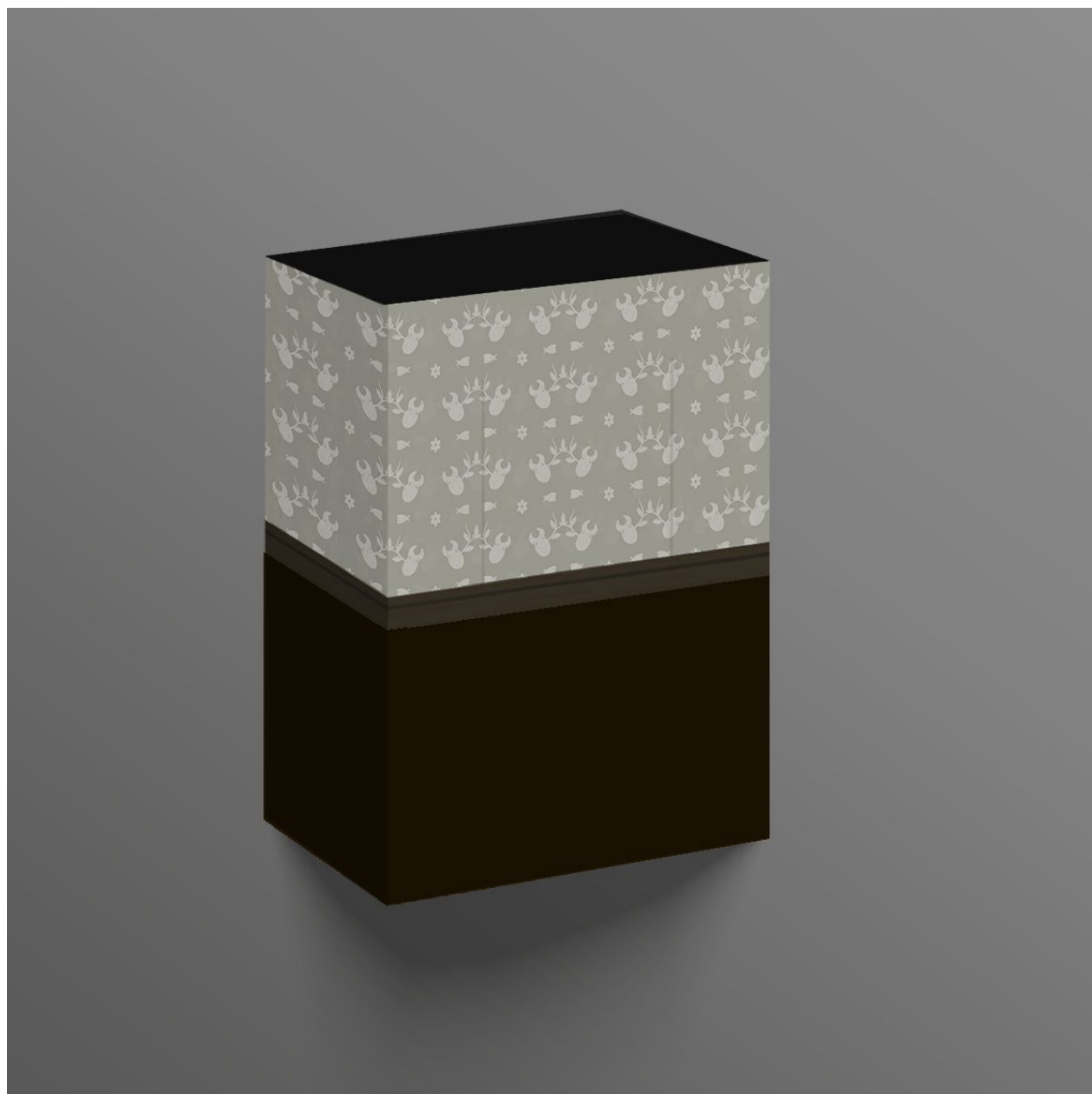
#### El brillo que trasciende al misterio

Su pelaje suave y brillante refleja una elegancia sutil. Aunque es completamente negro, su pelaje proyecta ligereza, contrastando con su aspecto misterioso y añadiendo una sensación de protección.

## Diseño Producto. Tarjetas



**Diseño Producto. Archivador**



**Tabla 1. Planos**

<b>COMPOSICIÓN</b>	
<b>PLANOS</b>	
<b>Plano a detalle</b>	Plano que muestra de manera muy cerrada un objeto o una parte del cuerpo, sirve para destacar elementos o detalles importantes. Genera tensión porque carece de información, muestra objetos o expresiones que son cruciales para la narrativa con ambientes oscuros.
<b>Primerísimo primer plano</b>	Es un plano que muestra sólo los rostros. Centra su atención en las expresiones faciales que transmiten emociones intensas.
<b>Primer plano</b>	Este plano es similar al primerísimo primer plano con la diferencia que muestra los hombros de los personajes. Se usa de manera más abierta destacando expresiones y diálogos importantes.
<b>Plano general</b>	Es un plano bastante abierto que muestra un paisaje o ambiente. Se utiliza para dar ubicación o contexto de las escenas y presenta los lugares importantes donde se desarrolla la narrativa de la película
<b>Plano cenital</b>	Utiliza un ángulo desde arriba que sirve para mostrar la disposición espacial de los elementos además de generar jerarquías y balance.
<b>Plano picado</b>	Hace uso de un ángulo de cámara desde abajo hacia arriba. Se usa para hacer que los personajes o objetos parezcan más grandes, con autoridad o intimidantes en la película, estableciendo jerarquías visuales o enfatizando su importancia.
<b>Plano contrapicado</b>	Un ángulo de cámara desde arriba hacia abajo. Se utiliza para hacer que los personajes o objetos parezcan más pequeños, débiles o vulnerables en la película, estableciendo tensiones visuales.
<b>Plano americano</b>	Es un plano que muestra a los personajes desde las rodillas hacia arriba. En la película se usa para mostrar acciones, expresión corporal y permite una visión más detallada de la interacción con el entorno.
<b>Plano medio</b>	Plano que muestra a los personajes desde la cintura hacia arriba. Se utiliza para retratar expresiones faciales complementadas con las expresiones corporales como el movimiento de las manos; además para mostrar las interacciones entre personajes.
<b>Plano aberrante</b>	Es un plano que utiliza un ángulo diagonal, este plano es inusual ya que rompe los planos convencionales. En la película es un plano que ayuda a generar tensión, peligro, incomodidad y desafío.

**Tabla 2.** Leyes de la Gestalt

COMPOSICIÓN	
GESTALT	
<b>Ley de la continuidad</b>	Esta ley dice que los elementos visuales que están alineados o conectados se perciben como una unidad coherente, lo que crea fluidez y facilita la comprensión visual. En la película se usa para mantener la coherencia visual en la disposición de elementos dentro de las escenas asegurando que los elementos estén dispuestos de manera pensada e intencional para generar narrativa.
<b>Ley de la semejanza</b>	Esta ley expresa que los elementos visuales que comparten características similares, como forma, color o tamaño, se agrupan perceptualmente y se perciben como parte de un conjunto. En la película, esta ley se utiliza para agrupar elementos visuales que comparten características similares, lo que ayuda a organizar la información y a guiar la atención del espectador hacia aspectos específicos de la escena.
<b>Ley de contraste</b>	Esta ley establece que los elementos visuales que son diferentes entre sí, ya sea en términos de color, forma, tamaño u otro atributo, se destacan y llaman la atención del espectador. En la película, esta ley es usada para resaltar elementos visuales importantes dentro de la composición, como personajes clave o objetos significativos, garantizando que no pasen desapercibidos.
<b>Ley figura/fondo</b>	Esta ley propone que los elementos visuales se perciben en relación con su entorno, ya sea como figura (el objeto principal) o fondo (el espacio que lo rodea), lo que crea profundidad y claridad visual. En la película, esta ley se utiliza para garantizar que los elementos visuales se perciban con claridad y que la composición sea legible, además de generar figuras a partir de su propio entorno.
<b>Ley de jerarquía</b>	Esta ley establece que los elementos visuales se organizan en función de su importancia o relevancia, creando una estructura visual que guía la atención. En la película, esta ley se usa para estructurar la narrativa visualmente, destacando elementos o situaciones importantes.
<b>Ley de la simetría</b>	Esta ley dice que los elementos visuales que están equilibrados y armonizados en relación con un eje central se perciben como estables, ordenados y agradables a la vista. En la película, esta ley es usada para crear composiciones visuales equilibradas y armoniosas, que transmiten una sensación de estabilidad y orden en la representación de la narrativa

**Tabla 3.** Reglas de Composición

<b>COMPOSICIÓN</b>	
<b>REGLAS DE COMPOSICIÓN</b>	
<b>Regla de los tercios</b>	Esta regla divide la composición visual en nueve secciones iguales mediante dos líneas horizontales y dos verticales, lo que genera cuatro puntos de intersección. Se usa para organizar la composición colocando elementos clave o personajes en los puntos de intersección o a lo largo de las líneas guía para crear una composición visualmente equilibrada.
<b>Proporción áurea</b>	La proporción áurea se representa mediante la espiral áurea, una espiral logarítmica que se forma a partir de la evolución de un rectángulo dorado, cuyas dimensiones se ajustan a la razón áurea. Esta espiral, se obtiene trazando sucesivos cuadrados dentro de un rectángulo inicial, comenzando con un cuadrado en la parte más pequeña y repitiendo el proceso. La espiral resultante atraviesa cada cuadrado por la mitad con una curva. En la película, esta proporción se utiliza para componer escenas de manera estéticamente agradable, siguiendo las proporciones naturales que crean una armonía visual y una sensación de equilibrio en la composición
<b>Centro de interés</b>	Este es el punto focal de la composición visual, donde la atención del espectador se dirige de manera natural. Se usa para destacar elementos cruciales de la narrativa o escenas específicas, dirigiendo la atención del espectador hacia lo que es relevante para la historia en ese momento.
<b>Líneas guía</b>	Son líneas literales o no que guían la atención del espectador a un punto de interés; se generan a partir de elementos arquitectónicos o personajes, o bien, conectan puntos formando líneas imaginarias y es esencial prestar atención al posicionamiento de los objetos y al encuadre, de modo que estas líneas dirijan la atención hacia un punto crucial dentro de la imagen. En la película se utilizan para alinear y distribuir elementos dentro de la composición que guían la mirada del espectador a través de las escenas.
<b>Cuadro sobre cuadro</b>	Esta técnica implica colocar una imagen dentro de otra, creando capas visuales y profundidad en la composición. En la película, esta técnica se utiliza para crear composiciones visuales dinámicas y complejas, combinando imágenes o escenas dentro de un mismo encuadre para añadir profundidad y complejidad visual a la narrativa.

**Tabla 4.** Perspectiva/Profundidad

<b>COMPOSICIÓN</b>	
<b>PERSPECTIVA/ PROFUNDIDAD</b>	
<b>Perspectiva dorsal</b>	Es el plano que introduce al espectador en la escena y puede mostrar el punto de vista de un personaje, se muestra parte de las manos del personaje haciendo que el espectador vea a través de sus ojos. En la película se usa para generar mayor cercanía y experiencia ya que se muestra la perspectiva de lo que ve, siente y expresa Coraline al realizar diferentes
<b>Perfil</b>	Una vista en la que el sujeto es visto de lado, mostrando su contorno o perfil. En la película, el perfil puede utilizarse para mostrar detalles específicos de un personaje o para resaltar su expresión facial desde un ángulo lateral; además puede expresar que el personaje oculta algo.
<b>Frontal</b>	Una vista en la que el sujeto es visto de frente, con su rostro o cuerpo completamente visible. En la película, la vista frontal puede utilizarse para establecer contacto visual con los personajes, lo que puede ser importante para transmitir emociones o crear tensión.
<b>3/4</b>	Una vista en la que el sujeto es visto desde un ángulo intermedio entre frontal y lateral, mostrando parte del rostro. En la película, la vista en 3/4 puede utilizarse para mostrar a los personajes desde un ángulo forzado, lo que puede resaltar sus características físicas y expresiones faciales de manera efectiva.
<b>Poca profundidad de campo</b>	Una técnica fotográfica en la que solo una parte limitada de la imagen está enfocada, mientras que el resto está desenfocado. En la película, la poca profundidad de campo puede utilizarse para dirigir la atención del espectador hacia un elemento específico en la escena, como un personaje o un objeto crucial para la narrativa.
<b>Profundidad de campo amplia</b>	Una técnica fotográfica en la que tanto el primer plano como el fondo de la imagen están enfocados, lo que proporciona una mayor nitidez y detalle en toda la escena. En la película, puede utilizarse para mostrar una escena completa con claridad y detalle, lo que puede ser importante para establecer el contexto de la narrativa y mostrar la relación espacial entre los personajes y su entorno.







**Tabla 5.** Formas

<b>COMPOSICIÓN</b>	
<b>FORMAS</b>	
<b>Formas puntiagudas</b>	El mundo real de Coraline, la mayoría de las formas, incluyendo los árboles, tienen terminaciones en punta, abstractándose en formas triangulares. Estas formas representan la repelencia que siente Coraline en este mundo, ya que las formas triangulares con terminaciones puntiagudas pueden simbolizar alerta. El triángulo, con sus terminaciones puntiagudas, simboliza alerta en el mundo real de Coraline, reflejando la repelencia que siente en ese entorno. El rectángulo puede denotar estabilidad y estructura, posiblemente presente en elementos arquitectónicos que reflejan la realidad de Coraline. Las líneas, al representar dirección y movimiento, guían la mirada del espectador y transmiten dinamismo en las escenas, marcando la evolución de la historia.
<b>Formas redondas</b>	En la segunda dimensión, el mundo creado por la otra madre de Coraline, los árboles tienen terminaciones redondeadas. Esto representa cómo la otra madre de Coraline quería crear un lugar visualmente seguro y más ameno para Coraline, utilizando formas más redondeadas. El círculo, con sus formas suaves y redondeadas, representa seguridad y suavidad en el mundo creado por la otra madre, creando un ambiente acogedor. Las curvas denotan fluidez y armonía, asociadas con la naturaleza y la suavidad, presentes en paisajes y personajes que contrastan con la rigidez de la realidad. Las líneas, al representar dirección y movimiento, guían la mirada del espectador y transmiten dinamismo en las escenas, marcando la evolución de la historia.




Tabla 6. Colores personajes

COLOR	
PERSONAJES	
<p><b>Coraline</b></p> 	<p>Se presenta con colores llamativos para su mundo real, es el único personaje que destaca por sus colores, lo que significa que la protagonista y que es diferente. El amarillo representa el optimismo, confianza y seguridad; el azul ilustra la tranquilidad y también como símbolo de búsqueda de su normalidad o confianza en un mundo extraño. El rojo representa la determinación y coraje.</p>
<p><b>Madre real</b></p>  <p><b>Otra madre</b></p> 	<p><b>Real:</b> Este personaje contiene unos colores dentro de la escala de grises. Los grises pueden representar la monotonía, aburrición y la falta de emoción; el negro representa la ausencia de una conexión con su hija. El blanco representa una superficialidad ya que en aspecto puede parecer tranquila, pero en realidad tiene muchas preocupaciones; y al final de la película representa esa bondad encontrada en ella.</p> <p><b>Otra madre:</b> En el otro mundo se presenta como una mujer dulce y comprensiva por este motivo sus colores son cálidos. El rojo representa el poder y el peligro implícitos. El negro la oscuridad detrás de este personaje. Y los colores rosas y beige cálidos representan una suavidad superficial. Cuando la otra madre se enoja se presenta con el color rojo que simboliza el enojo explosivo y aumenta la tensión. El negro representa la negatividad y la profunda ira y oscuridad. El verde apoya el aspecto de enojo, celos y resentimiento. El morado evoca la frustración. Cuando se muestra como bruja sus colores pasan a ser de tonalidades verdosas con un toque de rojo. Los verdes representan la manipulación, la naturaleza malévola y la corrupción. El rojo da sensación de peligro, ira y sed de poder.</p>
<p><b>Padre real</b></p>  <p><b>Otro padre:</b></p> 	<p><b>Real:</b> El personaje contiene colores con poca saturación y un toque de grises. El verde opaco representa la conexión perdida con la naturaleza y el entorno; el azul opaco representa una superficialidad de la tranquilidad; el gris la monotonía, el negro la ausencia de una conexión con Coraline.</p> <p><b>Otro padre:</b> Contrario al padre real este es representado por colores bastante cálidos. El rojo simboliza la pasión de ser un buen padre y también el peligro. Los naranjas calidez y entusiasmo. El amarillo alegría y optimismo. El negro simboliza todo lo que oculta este personaje. El blanco puede representar esa inocencia ya que es un personaje manipulado por la otra madre.</p>
<p><b>El gato</b></p> 	<p>El gato al igual que Coraline es un personaje que se mantiene igual en los dos mundos. El negro representa misterio, protección hacia Coraline y la conexión con el otro mundo. El rosa en su nariz y orejas representa una calidez que contrasta con su lado misterioso. El azul en sus ojos representa la misticidad y el símbolo de que el gato contiene sabiduría y es el guía en el otro mundo.</p>
<p><b>Wybie</b></p>  <p><b>Otro Wybie</b></p> 	<p><b>Real:</b> Los colores grises simbolizan neutralidad y misterio. El negro misterio y oscuridad. Y el café oscuro estabilidad y tierra como un símbolo de ancla de estabilidad para Coraline.</p> <p><b>Otro Wybie:</b> En el otro mundo Wybie conserva sus colores oscuros, pero con un tono cálido. El negro representa misterio y miedo a la bruja. El café sigue representando estabilidad y una guía para Coraline.</p>

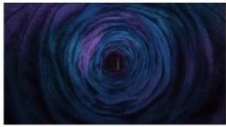



**Tabla 7.** Colores personajes

COLOR	
PERSONAJES	
<p><b>Abuela de Wybie</b></p> 	<p>El color rojo representa la vitalidad y amor de la abuela. Los amarillos simbolizan el lado cálido y la alegría de la abuela. El rosa simboliza ternura y conexión emocional con su nieto y hermana perdida. El naranja refuerza la calidez y vitalidad.</p>
<p><b>Señor Bobinsky</b></p>  <p><b>Otro señor Bobinsky</b></p> 	<p><b>Real:</b> Es un personaje en el que predominan los azules con poca saturación, lo cual significa una falsa calma y una melancolía. El amarillo opaco representa la deterioración de la alegría de este personaje. El azul verdoso puede significar una conexión perdida con la naturaleza. El negro es un símbolo de aspectos ocultos de este personaje.</p> <p><b>Otro señor Bobinsky:</b> En el otro mundo sus colores azules son vibrantes. Estos azules representan la vitalidad del personaje. Los amarillos alegría. El rojo intensidad, pasión y peligro. El negro misterio.</p>
<p><b>April Spink y Miriam Forcible</b></p>  <p><b>Otro mundo:</b></p> 	<p><b>Real:</b> Sus colores rosas representan una amabilidad y dulzura. El coral representa calidez y una sensación de teatralidad. Los verdes y azules representan cierta conexión con el misticismo, la tranquilidad y conexión con la naturaleza.</p> <p><b>Otro mundo:</b> En el otro mundo mantienen los verdes y corales; los cuales representan una teatralidad, es decir, una falsa calidez y amabilidad; y adicionando el negro una oscuridad y negatividad.</p>
<p><b>Niños en el espejo:</b></p>  <p><b>Niños en el sueño:</b></p> 	<p><b>En el espejo:</b> Los niños encerrados se presentan en tonos azules, que simbolizan la desesperación, la tristeza y también la conexión con los sobrenatural porque son almas.</p> <p><b>En el sueño:</b> Ya en el sueño los tonos azules pasan a ser símbolo de tranquilidad y libertad. los tonos amarillos y dorados representan esa luz encontrada para estas almas y simboliza una salida de la oscuridad.</p>

**Tabla 8.** Colores lugares

COLOR	
LUGARES	
<p><b>Mundo real</b></p> 	<p>En el mundo real los colores son oscuros, fríos, con poca saturación. Utiliza colores fríos en su paleta para transmitir una atmósfera de misterio, inquietud y tensión en su mundo real. Los colores grises reflejan la neutralidad, monotonía y melancolía. Los verdes oscuros una naturaleza perdida y su sombría. Los rosas con poca saturación simbolizan un desgaste de la calidez y conexión. Los negros una pérdida de emoción, también simboliza el misterio o incertidumbre.</p>
<p><b>Portal</b></p> 	<p>El uso de colores azules y morados en el portal al otro mundo, refuerza la atmósfera de lo misterioso y lo sobrenatural. El azul, con su asociación con la tranquilidad y lo desconocido, sugiere una sensación de serenidad superficial pero también de lo inexplorado. Por otro lado, el morado añade una capa de misterio y magia, evocando lo sobrenatural y lo fantástico.</p> <p>El cambio en los colores del portal a grises, verdes oscuros y negro, sugiere un giro en la narrativa hacia una atmósfera más sombría y peligrosa. Los grises y los verdes oscuros pueden evocar una sensación de opresión, melancolía y peligro inminente. El negro, por su parte, intensifica la sensación de misterio y oscuridad, sugiriendo la presencia de amenazas desconocidas y ocultas. Este cambio en los colores del portal refleja la evolución de la historia hacia un tono más oscuro y suspenso.</p>
<p><b>Otro mundo</b></p> 	<p>En el Otro Mundo, los colores cálidos y vibrantes como el amarillo, el rojo, el naranja, el azul, el verde, el rosado y el café pintan una realidad alternativa llena de vida y emoción. Estos tonos transmiten una sensación de alegría, pasión y calidez, creando una atmósfera encantadora y cautivadora. Sin embargo, el uso del negro también sugiere la presencia de misterio y peligro oculto entre la belleza aparente, recordando que detrás de la brillante apariencia del Otro Mundo pueden esconderse secretos oscuros. En conjunto, esta paleta de colores crea un contraste con la gris y monótona realidad de Coraline.</p>

**Tabla 9.** Portal

ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
ELEMENTOS	Portal luminoso 	Portal opaco 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza la ley de la Gestalt de la continuidad y la proximidad para crear una sensación de fluidez y conexión entre el portal y el mundo real.</li> <li>- Emplea la regla de composición de punto focal para mostrar el portal como algo importante.</li> <li>- Plano general y perspectiva en punto de fuga utilizados para crear profundidad y una sensación de inmersión en el mundo alternativo.</li> <li>- Tamaños uniformes generando equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición se vuelve más desordenada, reflejando el deterioro del mundo alternativo.</li> <li>- Sigue teniendo la continuidad para generar sensación de que no hay salida.</li> <li>- La regla de la simetría se rompe, lo que contribuye a una sensación de desequilibrio y tensión.</li> <li>- La perspectiva se distorsiona, es decir se la línea de horizonte está en diagonal para enfatizar la sensación de peligro.</li> <li>-Tamaños irregulares para enfatizar falta de orden y control.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas suaves y curvas que evocan una sensación de misterio y magia.</li> <li>- Líneas fluidas que guían la mirada del espectador hacia el centro del portal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas angulosas y puntiagudas que transmiten una sensación de peligro y malestar.</li> <li>- Líneas rotas y fragmentadas que reflejan la ruptura del mundo alternativo.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas suaves y luminosas que refuerzan la sensación de lo fantástico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas ásperas y desgastadas que sugieren decadencia y deterioro.</li> <li>- La presencia de telarañas y objetos perdidos añade una textura orgánica y desagradable.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tonos azules y morados que evocan una atmósfera misteriosa y soñadora.</li> <li>- Contrastes de colores brillantes que crean una sensación de vitalidad y energía.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores terrosos y grises que transmiten una sensación de tristeza y desesperanza.</li> <li>- La falta de colores vibrantes refleja la pérdida de la magia y la vida en el mundo alternativo.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces de clave alta que iluminan el portal de manera uniforme, creando una sensación de luminosidad y calidez.</li> <li>- Luces suaves que difumina los contornos y crean una atmósfera mística.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces de clave baja que proyectan sombras amenazantes.</li> <li>- Luces duras que resaltan los detalles desgastados y deteriorados del portal.</li> </ul>

**Tabla 10.** Casa Coraline

ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
ELEMENTOS	Casa vida real 	Casa otro mundo 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La ley de la Gestalt de la simetría se utiliza en la disposición de las ventanas y las puertas para crear una sensación de equilibrio.</li> <li>- Se emplea la regla de los tercios para ubicar la casa en el encuadre de la escena de manera estéticamente agradable.</li> <li>- La perspectiva y los planos contrapicados se utilizan para destacar la altura y la amplitud de la casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La ley de la Gestalt de la simetría se utiliza en la disposición de las ventanas y las puertas para crear una sensación de equilibrio y armonía, pero en este caso una falsa armonía.</li> <li>- Se utilizan planos en general y la regla de los tercios para disponer la casa como elemento importante.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas convencionales en la arquitectura como lo son las formas puntiagudas de los techos y el uso de formas cuadradas y rectangulares; reflejando la sobriedad del mundo real.</li> <li>- Líneas rectas que reflejan lo monótono.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas inusuales y fantásticas que se muestran en la arquitectura de las ventanas dándole un aire distinto y de realismo a la casa.</li> <li>- Líneas curvas que añaden una sensación de magia.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas simples y realistas que reflejan los materiales tradicionales de construcción, como madera y ladrillo; esto con la intención de generar un espacio realista y "aburrido"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas más elaboradas que sugieren una naturaleza sobrenatural de la casa. La presencia de detalles ornamentales añade una sensación de magia y encanto.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los tonos tierra generan una sensación de desgaste o de poca emoción en este lugar.</li> <li>- El rosa desaturado también da sensación de desgaste, pero a su vez es un detalle que nos dice que tiene una vitalidad por descubrir.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores más saturados y vibrantes que sugieren una atmósfera de ensueño y fantasía en el otro mundo; acompañados de colores inusuales como el amarillo de las luces y el azul de la iluminación lunar que refuerzan este "sueño".</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces de clave alta que iluminan la fachada de manera uniforme, creando una sensación de calidez y acogida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces de clave baja que proyectan sombras misteriosas y evocadoras.</li> <li>- La iluminación se utiliza para resaltar detalles y crear contrastes.</li> </ul>

**Tabla 11.** Cuarto Coraline









ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
ELEMENTOS	Cuarto Coraline vida real 	Cuarto Coraline otro mundo 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición y disposición de los elementos sigue principios de jerarquía y proporción áurea que genera un equilibrio y sobriedad.</li> <li>- Se emplea la regla de los tercios para ubicar elementos importantes, como la cama o el escritorio.</li> <li>- Los planos generales se utilizan para crear profundidad y sensación de espacio en la habitación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición mantiene una jerarquía y una proporción áurea para generar confort en el otro mundo.</li> <li>- Se respeta la regla de los tercios para poner los elementos importantes.</li> <li>- La perspectiva se distorsiona para resaltar la naturaleza surrealista del otro mundo; es decir aquí se utilizan más los puntos de fuga.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas como rectángulos y cuadrados o poligonales, que reflejan lo convencional y lo estructurado.</li> <li>- Líneas angulares que añaden una sensación de una zona de confort.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas regulares y redondas que dan la sensación cautivadora.</li> <li>- Líneas suaves y curvas que transmiten una sensación de calidez y seguridad.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas simples y realistas que reflejan los materiales cotidianos, como madera, tela y metal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La presencia de texturas suaves y acogedoras que invitan al tacto.</li> <li>- Texturas brillantes en el suelo que reflejan la magia del otro mundo.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores con poca saturación que transmiten una falta de emoción, pero a la vez como un lugar seguro en el mundo real.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores vibrantes y saturados que sugieren una atmósfera de ensueño y fantasía en el otro mundo.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces suaves y difusas que iluminan uniformemente la habitación, creando una sensación de calidez y comodidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces de clave baja que proyectan sombras misteriosas y evocadoras.</li> <li>- La iluminación se utiliza de manera creativa para resaltar detalles y crear contrastes.</li> </ul>

Tabla 12. Cocina

ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
<b>ELEMENTOS</b>	<b>Cocina Vida real</b> 	<b>Cocina otro mundo</b> 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La disposición de los elementos sigue principios de funcionalidad con los elementos de la cocina dispuestos de manera práctica y ordenada; se genera una simetría.</li> <li>- Se emplea la regla de los tercios para ubicar elementos importantes, como la mesa o la estufa, en posiciones estratégicas.</li> <li>-El plano general y perspectiva con punto de fuga se utiliza para crear sensación de espacio en la habitación.</li> <li>- La cocina se muestra vacía o con pocos elementos generando una falta de conexión o de cimientos en la casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición se vuelve más exuberante y extravagante.</li> <li>- Se emplea la regla de los tercios para ubicar elementos importantes, como la mesa o la estufa.</li> <li>-El plano general se utiliza para crear sensación de espacio y de sensación acogedora.</li> <li>- Los tamaños y formas de los elementos son irregulares añadiendo una sensación de inestabilidad y sorpresa.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas convencionales y reconocibles, como rectángulos y círculos, que reflejan el diseño monótono.</li> <li>- Líneas angulares y entrelazadas que añaden una sensación de intriga y asombro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas son curvas y con ángulos suaves que no generan una tensión.</li> <li>- Líneas suaves que transmiten una sensación de familiaridad y comodidad.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas simples y realistas que reflejan los materiales cotidianos, como madera, metal y cerámica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La presencia de texturas brillantes y suaves que reflejan la magia del otro mundo.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores grisáceos y tierra dan sensación de una falta de emoción y de desconexión con la madre o con el ambiente de la casa.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores vibrantes y saturados que sugieren una atmósfera de ensueño y fantasía de esa calidez que se espera de una madre.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se muestra con luz natural y difusa que puede denotar simplicidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces suaves y difusas que iluminan uniformemente la cocina, creando una sensación de calidez y comodidad.</li> </ul>

**Tabla 13.** Oficina papá









ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
<b>ELEMENTOS</b>	<b>Oficina papá Vida real</b> 	<b>Oficina papá otro mundo</b> 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición sigue principios de simetría y de proximidad en la disposición de las cajas generando un conjunto.</li> <li>- Se utiliza el punto focal para ubicar al papá como el elemento importante.</li> <li>- El plano general se utiliza para crear sensación de profundidad en el espacio.</li> <li>- Los tamaños de los elementos tienden a ser regulares generando sensación de monotonía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición contiene simetría y jerarquía al destacar los instrumentos como elementos importantes.</li> <li>- Se utiliza el punto focal para ubicar al otro padre como el elemento importante.</li> <li>- Su plano general proporciona una sensación acogedora.</li> <li>- Los tamaños de los elementos varían, esto puede representar la distorsión del otro mundo.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas convencionales y reconocibles, como rectángulos y círculos, que reflejan el diseño monótono.</li> <li>- Líneas rectas que transmiten una sensación de orden y estructura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas también son convencionales pero con ángulos suaves que no generan una tensión.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas simples y realistas que reflejan los materiales cotidianos, como madera, metal, papel, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La presencia de texturas brillantes y suaves que reflejan la magia del otro mundo.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores apagados y con poca saturación que transmiten una sensación de seriedad y profesionalismo en el mundo real.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores vibrantes y saturados que sugieren una atmósfera de ensueño.</li> <li>- Refleja calidez y entusiasmo en el otro padre.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La luz es difusa y proviene de la luz natural de la ventana, crea sombras tenues y sobriedad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces suaves, cálidas y difusas, creando una sensación de calidez y comodidad.</li> </ul>

Tabla 14. Casa Sr. Bobinsky

ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
<b>ELEMENTOS</b>	<b>Casa Sr. Bobinsky vida real</b> 	<b>Circo Sr. Bobinsky otro mundo</b> 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición sigue principios de jerarquía al mostrar de manera protagonista la mesa; adicional se podría decir que utiliza figura fondo ya que la mesa hace alusión a la forma del circo.</li> <li>- Se utiliza el punto focal y las líneas guía para ubicar la mesa como elemento protagonista.</li> <li>- El plano general se utiliza para crear sensación de profundidad en el espacio.</li> <li>- Los tamaños de los elementos y la disposición de estos es de forma irregular generando sensación de desorden en este personaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición contiene simetría, jerarquía y continuidad generando una sensación de invitación.</li> <li>- Se utiliza el punto focal y líneas guía para ubicar al circo el elemento importante.</li> <li>- Su plano general general y líneas guía proporciona una sensación acogedora.</li> <li>- Los tamaños de los elementos mantienen una regularidad dando sensación de armonía.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas angulares y orgánicas reforzando esta sensación de desorden</li> <li>- Líneas rectas que transmiten una sensación de simplicidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas con ángulos suaves que refuerzan la calidez y bienvenida.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texturas son rugosas y desgastadas generando la sensación de abandono o deterioro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La presencia de texturas brillantes y suaves que reflejan la magia del circo.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores terrosos en la lámpara, transmitiendo una sensación de deterioro y la calidez y el toque de amarillo en la lampara encendida da la sensación de algo oculto.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores cálidos como rojo y amarillo, representativos del ambiente festivo y alegre de un circo, creando una atmósfera vibrante y enérgica.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La luz dentro de la casa proviene de la lámpara en su mesa, esa luz es cálida lo cual puede brindar un pequeño toque de familiaridad y a la vez al ser la única fuente de luz brinda misterio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luces brillantes y dinámicas que destacan la magia y la vitalidad del circo en el otro mundo.</li> <li>- La iluminación se utiliza de manera creativa para resaltar detalles.</li> </ul>

**Tabla 15.** Casa Srtas. Spink y Forcible











ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)		
ELEMENTOS	Casa Srtas. Spink y Forcible vida real (Falta) 	Teatro Srtas. Spink y Forcible otro mundo 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición de la casa es simétrica y equilibrada, con una disposición ordenada de los elementos arquitectónicos como lo son las sillas y muebles.</li> <li>- Cuenta con un punto focal que es la ventana/chimenea como elemento importante ya que hace referencia al teatro del otro mundo.</li> <li>- Los tamaños de los objetos pueden variar, pero tienden a ser proporcionales al espacio de la casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición se mantiene simétrica y equilibrada.</li> <li>- Se utiliza el punto focal y líneas guía para ubicar el telón o escenario del teatro como el foco de la escenografía.</li> <li>- Su plano general y la perspectiva en punto de fuga nos da esta sensación de grandeza y espectáculo.</li> <li>- Los tamaños de los elementos son grandes, creando una sensación de grandeza y opulencia.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas en la casa de las Srtas. Spink y Forcible pueden ser elegantes y clásicas, con líneas suaves y curvas que reflejan la amabilidad y dulzura de ellas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas tienden a ser ornamentadas y curvas dando sensación de grandeza, teatralidad y pasión.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las texturas pueden ser suaves y elegantes, con materiales como la madera pulida, telas y alfombras blandas que añaden confort y calidez al ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las texturas en el teatro pueden ser lujosas y elaboradas, con telones de terciopelo, tapices bordados y detalles dorados que añaden un toque de opulencia al lugar.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores en la casa son cálidos y acogedores, con tonos como el vinotinto opaco, marrón oscuro y dorado que crean una atmósfera íntima y elegante.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores son vibrantes, con tonos como el rojo intenso, amarillo brillante y dorado que reflejan drama y emoción del lugar.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las luces en la casa son suaves y cálidas, creando una atmósfera íntima y acogedora en el interior.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las luces en el teatro pueden ser brillantes y dramáticas, iluminando el escenario con focos intensos para ayudar al espectador a centrarse en lo que pasa allí.</li> <li>- La iluminación se utiliza de manera creativa para resaltar detalles.</li> </ul>

Tabla 16. Sala

ESCENOGRAFÍAS (LUGARES)			
ELEMENTOS	Sala vida real 	Sala del otro mundo (enfrentamiento) 	Sala del otro mundo (final) 
<b>Composición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición de esta sala se rige por la ley de jerarquía donde los elementos importantes se muestran de manera clara.</li> <li>- Cuenta con una disposición dentro de la proporción áurea, para generar un recorrido hacia el portal.</li> <li>- Los tamaños de los objetos varían reforzando la jerarquía.</li> <li>- Los muebles y objetos están distribuidos de manera equilibrada en el espacio según su funcionalidad creando la sensación de estructuración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición sigue la ley de la semejanza ya que tiende agrupar ciertos elementos para organizarlos de manera visual.</li> <li>- Se utiliza una proporción áurea para generar un recorrido hasta la silla principal que es el elemento importante y crea cierta armonía.</li> <li>- Su plano general da esta sensación de grandeza y de espacio en el lugar.</li> <li>- Los tamaños de los elementos son grandes, creando una sensación de poder.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición sigue la regla de la simetría para generar un falso equilibrio.</li> <li>- Se utiliza el punto focal y las líneas guía para posicionar la silla como elemento importante.</li> <li>- Su plano en contrapicado genera una tensión o predispone a algo malo.</li> <li>- Los tamaños de los elementos siguen siendo grandes para mostrar el poder que tiene la otra madre sobre Coraline.</li> </ul>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas en la sala de la vida real son convencionales y familiares, con muebles y objetos que presentan líneas suaves y curvas amigables.</li> <li>- Hay detalles ornamentales que añaden un toque de calidez y personalidad al diseño de la sala.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas en la sala pueden distorsionarse y volverse más angulosas y agresivas, reflejando la naturaleza amenazante de la otra madre.</li> <li>- Los muebles y objetos adquieren formas inusuales y extravagantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas en la sala se mantienen angulosas y agresivas, reflejando la naturaleza amenazante.</li> <li>- Los muebles y objetos adquieren formas extravagantes.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las texturas de la casa son un poco simplistas, realistas y con sensación de desgaste ya que muestran las cosas deterioradas y con telaraña,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las texturas de esta sala se encuentran en patrones en la pared y suelo, que reflejan una cierta tensión y la sensación de estar atrapada ya que estos patrones son en forma de arañas y escarabajos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las texturas son ásperas y rudas y refuerzan la verdadera identidad de la otra madre.</li> <li>- También contiene patrones en forma de telaraña que generan encierro.</li> </ul>
<b>Colores</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores en la casa tienden a ser opacos para crear una atmósfera de desgaste en esta casa antigua y además de una falta de comodidad de parte de Coraline en ella.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores en esta sala se vuelven intensos, con tonos rojos, morados y verdes que reflejan la ira y la malevolencia de la otra madre.</li> <li>- Los colores son saturados y oscuros, añadiendo una sensación de opresión y peligro a la escena.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores en la sala se mantienen intensos, pero con una sensación de control por parte de la otra madre, con tonos verdes y rojos que refuerzan su presencia dominante en la escena.</li> </ul>
<b>Iluminación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las luces en la casa son difusas y mantienen una luz de enfoque para darle importancia al portal.</li> <li>- Se mantiene una clave baja para apoyar la idea de monotonía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las luces en la sala se vuelven intensas, con efectos de iluminación que crean sombras y contrastes dramáticos en la escena.</li> <li>- Hay cambios bruscos en la iluminación que añaden una sensación de tensión y peligro al enfrentamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las luces en la sala pueden mantenerse intensas, pero con una sensación de estabilidad y control por parte de la otra madre, iluminando de manera uniforme y sin cambios bruscos en la iluminación.</li> </ul>

Encuesta.

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

**Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta**

Esta evaluación tiene el propósito analizar cómo el diseño gráfico influye en la narrativa visual de Coraline y las emociones que genera en los espectadores. Se evaluarán aspectos como el uso del color, la composición, las formas y la tipografía, además, la ergonomía del archivero gráfico y su interacción con el usuario. El objetivo es entender cómo el diseño contribuye a la experiencia emocional y narrativa de la película.

\* Indica que la pregunta es obligatoria

**1. Impacto Emocional de los Personajes**

Evalúa los aspectos que percibes de cada personaje.

**1. Coraline Jones\***

Valora de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Tranquilidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ansiedad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desagrado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misterio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apatía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet\\_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida](https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida)

1/8

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

**2. Beldam\***

Valora de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Ansiedad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Miedo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desagrado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misterio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apatía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**3. El Gato\***

Valora de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Tranquilidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Miedo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desagrado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misterio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apatía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1/8

[https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet\\_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida](https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida)

2/8

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

**4. Mel Jones\***

Valora de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Ansiedad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desagrado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misterio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apatía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**5. Wylie Louat\***

Valora de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Ansiedad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Miedo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misterio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apatía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet\\_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida](https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida)

3/8

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

**6. Charlie\***

Valora de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Ansiedad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Miedo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Desagrado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misterio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apatía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**2. Percepción del Diseño y Composición Gráfica**

Evalúa cómo percibes el diseño gráfico, el uso del color y la disposición visual de los elementos en el archivero gráfico.

3/8

[https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet\\_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida](https://docs.google.com/forms/d/1d85X3...yQet_CQa0QBzWINN6&BFW495M6VOyDnSd#e=ida)

4/8

## Encuesta.

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

### 7. Tarjetas\*

Valor de 1 a 7.

1 es negativo y 7 es muy positivo

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Monótono	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso del color	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contrastante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unidad visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Composición	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso de la tipografía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### 8. Archivador\*

Valor de 1 a 7.

1 es negativo y 7 es muy positivo

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Monótono	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso del color	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contrastante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unidad visual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[https://docs.google.com/forms/d/1d69X3-yQerL\\_CQ4QBwVWN6N6d6BfW4953M6VOy4Nsbw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1d69X3-yQerL_CQ4QBwVWN6N6d6BfW4953M6VOy4Nsbw/edit)

5/8

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

### 3. Ergonomía y uso

Evalúa la percepción ergonómica y facilidad de uso del archivador gráfico y las tarjetas.

### 9. Uso de las Tarjetas\*

Valor de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Cómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Intuitivo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tamaño adecuado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liviano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Confuso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[https://docs.google.com/forms/d/1d69X3-yQerL\\_CQ4QBwVWN6N6d6BfW4953M6VOy4Nsbw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1d69X3-yQerL_CQ4QBwVWN6N6d6BfW4953M6VOy4Nsbw/edit)

6/8

5/11/24, 12:37

Testeo Emocional y Gráfico: La Narrativa Visual en Coraline y la Puerta Secreta

### 10. Uso del Archivador\*

Valor de 1 a 7.

1 es nada identificado y 7 es muy identificado.

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	6	7
Cómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tamaño adecuado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fácil de usar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso alternativo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Illuminación adecuada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Disposición de tarjetas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### 11. Comentarios adicionales

Si tienes algún comentario específico sobre el diseño o la percepción general de algún personaje o el archivador gráfico en sí, por favor indícalo aquí.

---



---



---



---



---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

[https://docs.google.com/forms/d/1d69X3-yQerL\\_CQ4QBwVWN6N6d6BfW4953M6VOy4Nsbw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1d69X3-yQerL_CQ4QBwVWN6N6d6BfW4953M6VOy4Nsbw/edit)

7/8