

TEORÍAS E INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA GRÁFICA DIGITAL

autor | RONALD F. MELÉNDEZ CARDONA

DOCTORADO EN ARTE: PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN

director | DR. RUBÉN TORTOSA CUESTA

OBJETIVOS GENERALES

- ▶ Proponer dentro de la reflexión artística una forma alterna de exploración y conocimiento de las particularidades expresivas del medio digital como herramienta de creación gráfica.
- ▶ Develar elementos conceptuales que generen nuevas formas de pensamiento creativo en torno a la expresión gráfica digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ▶ Delimitar conceptualmente la gráfica digital dentro de un ámbito propio de la creación artística.
- ▶ Introducir las teorías de los videojuegos en la exploración estética y conceptual del medio digital.
- ▶ Analizar el *Game Art* (arte influenciado por los videojuegos) como producto creativo de la relación entre medio digital y videojuegos.
- ▶ Realizar prácticas artísticas que posibiliten la experimentación y reflexión de los conceptos teóricos elaborados durante el desarrollo de la investigación.

ETAPAS PRINCIPALES DE LA INVESTIGACIÓN

1	2	3	4	5
Delimitación conceptual de los ámbitos de la expresión gráfica y el medio digital.	Investigación de las teorías de los videojuegos e influencia de los videojuegos en el arte.	Contextualización de los datos recogidos en la segunda etapa dentro del problema específico de la expresión gráfica digital.	Producción de obra gráfica para la experimentación y demostración de conceptos elaborados a partir de la integración propuesta entre teoría de los videojuegos y gráfica digital.	Producción teórica. Escritura final de la tesis doctoral.
ene. 2014 - jul. 2014	ago. 2014 - may. 2015	jun. 2015 - oct. 2015	nov. 2015 - mar. 2016	abr. 2016 - abr. 2017

RESULTADOS PREVISTOS Y POSIBLES UTILIDADES

Expansión de las formas de conocimiento del medio digital como medio de creación y expresión gráfica para el desarrollo de una práctica artística propia.	Elaboración de nuevos métodos y aproximaciones teórico-prácticas al entendimiento del medio digital como herramienta de expresión gráfica dentro del ámbito académico de la educación artística.
Definición de nuevos elementos conceptuales que promueven formas alternas de pensamiento para la concepción de la imagen gráfica digital.	Aplicación experimental de nuevos recursos gráfico-expresivos para el desarrollo de entornos y narrativas digitales contemporáneas.
Conocimiento teórico de la estética y retórica de los videojuegos como recurso de interacción entre la producción gráfica y otros ámbitos creativos.	Construcción de escenarios de interacción multidisciplinar a nivel académico, práctico y teórico en torno a la convergencia interdisciplinar que contemporáneamente los videojuegos otorgan como objetos de estudio tecnológico y cultural.
Integración conceptual en torno a la creación gráfica entre viejos y nuevos medios.	Utilización del arte y su relación con la tecnología como medio para la exploración de nuevas formas de expresión y comunicación.

