

CUALIDADES EXPRESIVAS DEL ESPACIO DIGITAL EN LA CREACIÓN GRÁFICA

autor | RONALD F. MELÉNDEZ CARDONA

DOCTORADO EN ARTE: PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN

director | DR. RUBÉN TORTOSA CUESTA

Subdirector de Investigación / Dpto. de Dibujo / Facultad de Bellas Artes / UPV



OBJETIVOS GENERALES

- ▶ Proponer dentro de la reflexión artística una forma alterna de exploración y conocimiento de las particularidades expresivas del medio digital y de su espacio dentro de la 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



RESULTADOS PREVISTOS

Expansión de las formas de conocimiento del medio digital como medio de creación y expresión gráfica para el desarrollo de una práctica artística propia.

Definición de nuevos elementos conceptuales que promueven formas alternas de pensamiento para la concepción de la imagen gráfica digital.

Conocimiento teórico de la estética y retórica de los videojuegos como recurso de interacción entre la producción gráfica y otros ámbitos creativos.

Integración conceptual en torno a la creación gráfica entre viejos y nuevos medios.

POSIBLES UTILIDADES

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.

Aplicación experimental de nuevos recursos gráfico-expresivos para el desarrollo de entornos y narrativas digitales contemporáneas.

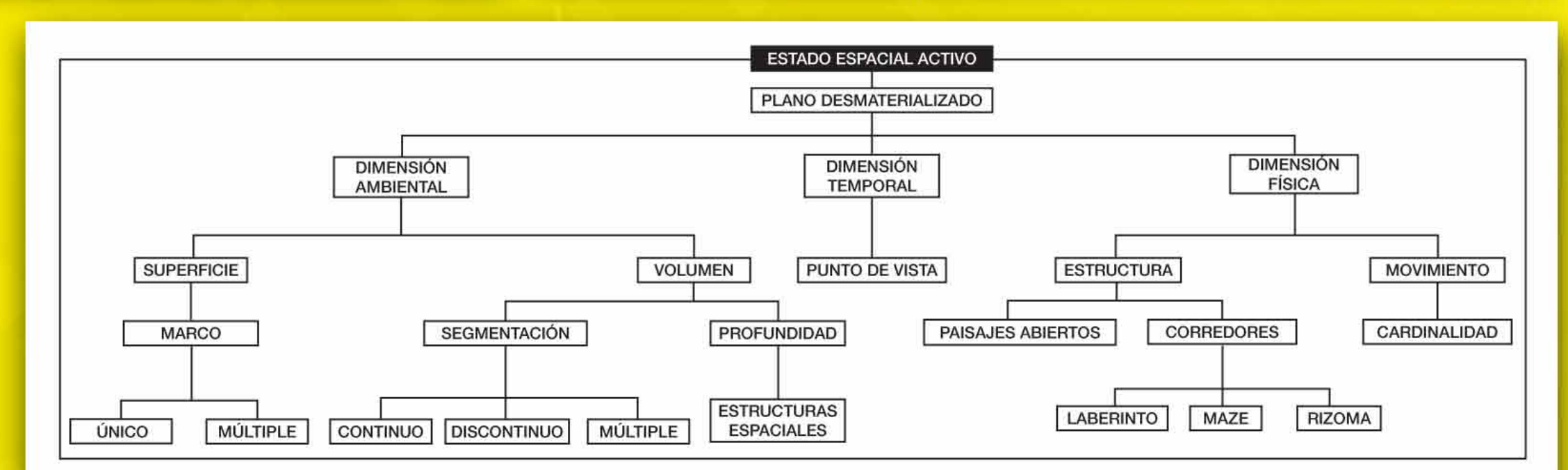
Construcción de escenarios de interacción multidisciplinar a nivel académico, práctico y teórico en torno a la convergencia interdisciplinar que contemporáneamente los videojuegos otorgan como objetos de estudio tecnológico y cultural.

Utilización del arte y su relación con la tecnología como medio para la exploración de nuevas formas de expresión y comunicación.

ESTADOS ESPACIO-MATERIALES DE LA GRÁFICA DIGITAL

ESTADO	Pasivo	Transitorio	Activo
MATERIALIDAD	Sólido	Luminico	Fluido
ESPACIO	Usuario	Pantalla	Virtual
DIMENSIONALIDAD	Punto	Línea	Plano
SUPERFICIE	Opaca	Translúcida	Transparente
INTERFACE	Mimética	Línea de comando	Gráfica

Conceptos asociados a la división espacial del entorno gráfico digital



Estructura conceptual para el desarrollo de la tercera etapa de la investigación