

Monográfico:

Producción digital y arte audiovisual.

Coordinadora:

Nayeth Solórzano Alcívar

Escuela Superior Politécnica del Litoral

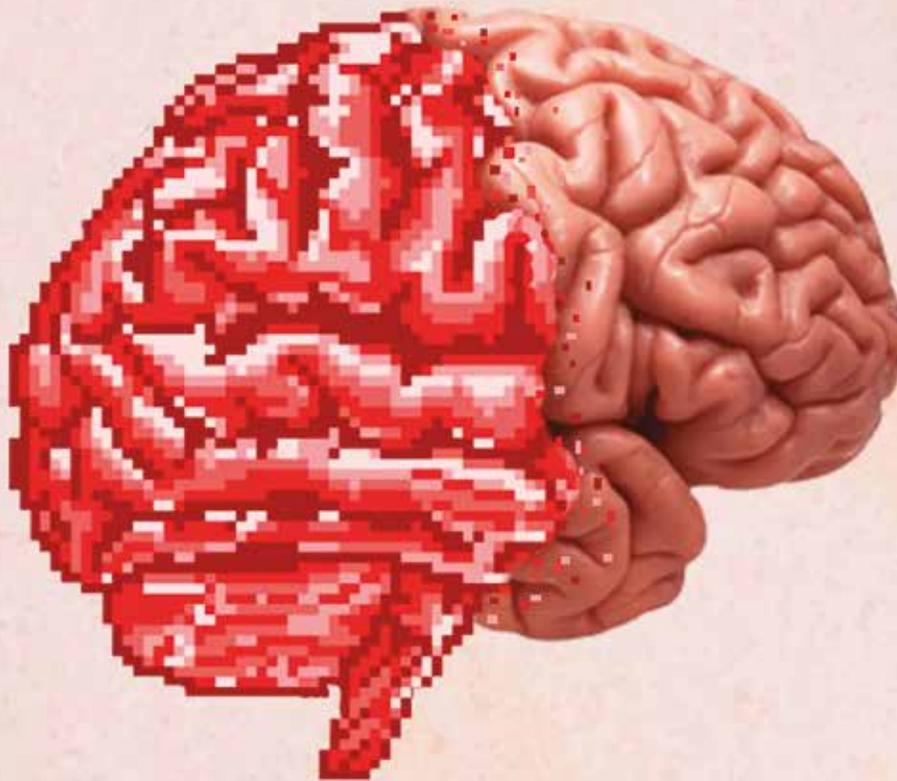


Imagen: Yuliana Molina

En esta nueva edición de *Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación*, Vol. 3, N. 2, tomamos el reto de presentar dos monográficos: “Producción digital y arte audiovisual” y “De una éstesis de la memoria. Territorios y geopolítica”, rompiendo esquemas e intentando eliminar las diferencias hegemónicas entre la técnica y la estética, desafiando al lector a romper con ciertos límites establecidos; para que abra sus horizontes y busque de manera práctica la aplicación de lo mejor del mundo del arte y la ciencia en un desarrollo holístico del saber.

En el monográfico de “Producción digital y arte audiovisual”, que tuvo el privilegio de coordinar, se busca un balance analítico entre lo estético y lo técnico, en base a temas que involucran la narración de experiencias o resultados de investigaciones relacionadas con producciones digitales o audiovisuales para los diferentes medios de comunicación. Se discute sobre temas que abarcan la planificación, ejecución, montaje o edición, y hasta la evolución histórica de producciones digitales ilustradas o animadas. Dentro de ello se sustenta los procesos creativos y métodos utilizados para el desarrollo de contenidos en producciones de diferentes géneros, como cortometrajes, documentales, series de ficción, historietas ilustradas o animadas y videojuegos. En la publicación de este tipo de artículos con enfoque multidisciplinario, que mezclan aspectos relacionadas con producciones digitales y audiovisuales, artes gráficas y animación multimedia, donde se discute tendencias sobre la creación de obras de producción digital o animada con fines culturales, históricos o educativos.

En investigaciones relacionadas con el artículo titulado “Evolución de videojuegos y su línea Gráfica. Un enfoque entre la Estética y la Tecnología”, los autores buscan analizar la evolución de líneas gráficas, considerando los aspectos estéticos de sus personajes e las interfaces utilizadas en videojuegos populares. Se identifican los aspectos estéticos más relevantes relacionados con la evolución de los videojuegos animados y su éxito en el mercado. Se analizan, asimismo, los cambios evolutivos que se han dado en el diseño de personajes: calidad, colores, formas y texturas. Los autores sostienen que existen numerosos estudios sobre la evolución histórica de este tipo de juegos digitales, dando una elevada importancia al desarrollo de las tecnologías que utilizan, pero omitían la importancia de los elementos estéticos involucrados en la creación de estos. Se argumenta, por ejemplo, la relevancia que el diseño de los personajes puede tener en el cumplimiento de su rol en un videojuego, dada su conexión con el jugador. Sin embargo, no existe mayor literatura que determine el valor estético de dichos personajes. Se observa también la importancia de otros elementos gráficos en relación directa con el

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/569>

desarrollo de contenidos y tendencias de los videojuegos, y de los personajes interactúan con el jugador como referente para el desarrollo de futuras producciones en este género.

En la publicación “Liminalidad: entre la ilustración y la literatura infantil”, la autora explica inicialmente el concepto de liminalidad que hace referencia a la presencia de dos o más lenguajes que conviven en una misma manifestación y se fusionan en un espacio sin establecer jerarquías, y el papel que juega la imagen en el desarrollo del pensamiento infantil. En este artículo se analiza la relación que surge al interior de una obra cuando esta ha sido construida por el lenguaje literario y el de la ilustración. La autora sostiene que en el caso de los lenguajes que conforman muchos textos de literatura infantil “es posible pintar con versos y narrar con ilustraciones”, destacando el efecto que tiene la imagen en el proceso de construcción de la cultura del niño, frente a la innegable importancia de la palabra a lo largo del crecimiento de éste. Se argumenta, mediante ejemplos, la expresividad poética con la que se mueve emociones al narrar una historia a través de un lenguaje gráfico en el que la selección de trazos y color construye metáforas sobre emociones como la tristeza, soledad, el luto y la pérdida. La noción de “liminalidad” ayuda a entender la forma en que manifestaciones artísticas convergen dentro del texto de literatura infantil para generar un producto combinado cuya poética es única y nace de la articulación de esa diversidad.

Los autores del artículo “*Life is Strange*: la anatomía del drama interactivo” realizan una evaluación detallada sobre el drama interactivo como puente de intercambio tecnológico entre el cine y la industria de los videojuegos. Manifiestan que, desde el surgimiento de la informática y de los videojuegos, aparecieron nuevas maneras de narración que fueron evolucionando a través de las décadas y que como parte de esta evolución surgió el drama interactivo. En este estudio se analiza el drama interactivo: *Life is Strange*, de la productora Dontnod Entertainment, buscando llegar a conocer la estructura de este tipo de producción, así como también la arquitectura narrativa usada en el mismo, para de esta manera entender como el usuario adquiere un rol participativo en obras de este género.

En el artículo “Las tecnologías audiovisuales digitales como facilitadoras para documentar juntos el fenómeno migratorio en Yucatán, México” los autores presentan una reflexión sobre un proceso de investigación social en el que utiliza tecnologías audiovisuales digitales para la producción de un documental sobre el fenómeno de la migración del sur de Yucatán a los Estados Unidos. Toman como punto de partida aspectos de vocación intercultural para propiciar co-autoría con los mismos

involucrados en la realización de un documental. Se afirma que la creación de nuevas escrituras audiovisuales es facilitada por el potencial heurístico y creativo, así como por la accesibilidad, modularidad y transcodificación cultural que permiten las actuales tecnologías digitales en el registro y tratamiento audiovisual. Los autores sostienen que estas nuevas producciones comunican conocimiento de modo afectivo y racional para abrir opciones de difusión del trabajo de la investigación social con múltiples intereses en diversos públicos.

En la publicación titulada “Gráfica precolombina. La vigencia del pasado en los procesos de creación visual contemporánea, una visión personal”, el autor presenta un breve e interesante recorrido sobre variados criterios en torno a la gráfica precolombina, sus clasificaciones y significados. Explica de manera detallada e ilustrativa cómo se han abordado los procesos de creación visual contemporánea, ligados a conceptos y gráficos precolombinos desde cuatro visiones diferentes pero todas ellas vinculadas a un mismo fin. También propone estrategias y metodologías sistemáticas y aleatorias a seguir para el desarrollo de una obra plástica que mantenga el reflejo de procesos que vinculen el legado gráfico precolombino y la contemporaneidad.

Finalmente, es importante señalar que este monográfico logra resalta su potencial e interés estético gracias al acompañamiento de imágenes propuestas por reconocidos artistas plásticos ecuatorianos, y aportes ilustrativos de estudiantes de la Facultad de Arte Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) de la ESPOL a quienes el Comité Editorial de la Revista expresan su imperecedero agradecimiento.

Nayeth Solórzano Alcivar.
Guayaquil, julio de 2019.