

MIRADAS DIVERSAS EN TIEMPOS CONTEMPORÁNEOS

REPRESENTACIONES Y
CULTURA VISUAL

Rafael Cabrera (ed.)

Originalmente publicado en 2018 en Madrid, España,
por Global Knowledge Academics como parte de la colección
Desafíos Intelectuales del Siglo XXI.

2018, los autores

2018, R. Cabrera

2018, Global Knowledge Academics



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada:

No se permite un uso comercial de la obra original ni la
generación de obras derivadas.

*Miradas diversas en tiempos contemporáneos:
representaciones y cultura visual* / por Rafael Cabrera (ed.)

ISBN: 978-84-15665-31-1

Las opiniones expresadas en cualquiera de los artículos publicados en este libro son la opinión de los autores individuales y no los de Global Knowledge Academics, ni de los editores. Por consiguiente, ni Global Knowledge Academics ni los editores se hacen responsables y se eximen de toda responsabilidad en relación con los comentarios y opiniones expresados en cualquiera de los artículos de este libro.

Este libro ha sido financiado por la Comunidad Internacional de Cultura Visual - www.sobreculturavisual.com

ÍNDICE

PRÓLOGO <i>Rafael L. Cabrera Collazo</i>	7
I. ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	
Análisis de la literatura y cine disidente cubano <i>Sonia Sofía Quintero</i>	11
La imagen digital como herramienta para la preservación del patrimonio histórico <i>Martha Gutiérrez Miranda</i>	19
Límites de la imagen en los videojuegos El caso de The Sims 4 <i>Lluís Anyó</i>	35
El arte digital: videojuegos de arte y videojuegos artísticos Del clasicismo al vanguardismo interactivo <i>José Enrique Ocaña Romero</i>	45
Arquitecturas blandas Resignificación de espacios con intervenciones efímeras <i>Norman Esteban Gil</i>	59
La dimensión simbólica de la cultura en la conformación del nacionalismo mexicano a partir del cine de la época de oro <i>Saray Reyes Avilés</i>	67
Un caso de narrativa mediática Sismo del 19 de septiembre de 2017 -Ciudad de México <i>Georgina Paulín, Gabriel Siade</i>	81
II. GÉNERO Y SEXUALIDADES	
Imagen del padre en la institución patriarcal <i>Luis Fernando Gasca Bazurto</i>	95
Distopías climáticas en el cine contemporáneo Ecofeminismo para salvar el mundo en Mad Max: Furia en la carretera <i>Marta Marín Gavilá</i>	103

La mujer ideal Evolución de las representaciones femeninas en las revistas de moda de España <i>Ana María Velasco Molpeceres</i>	119
--	------------

III. HISTORIA, ARTES E HISTORIA DEL ARTE

Del cinematógrafo a la Berlinale y el Zinemaldia La gastronomía como eje de un subgénero ecléctico <i>Andrea Santamarina Martínez</i>	143
--	------------

Con la comida sí se juega Arte, fotografía, comida y cultura <i>Toya Legido García</i>	153
---	------------

Apreciación artística y devoción religiosa a cinco imágenes crucificadas del norte de México <i>Enrique Reyes Chávez, Raquel Torres Gutiérrez y Alejandro Eloy Cerecero Alvarado</i>	167
--	------------

IV. POST-COLONIALISMO, ALTERIDADES Y SUBJETIVIDADES

De la “fashion doll” al maniquí de modas Imagen y estereotipo de un artilugio versátil <i>Pablo García Calvente</i>	193
--	------------

La explosión de la violencia como símbolo de la cultura visual en las narcoseries en streaming El caso del Drug Lord “El Chapo Guzmán” <i>Alma Delia Zamorano-Rojas, María del Carmen Camacho-Gómez y Claudia Ivett Romero-Delgado</i>	205
---	------------

V. TEORÍA CRÍTICA Y METODOLOGÍAS

La ruina militar moderna como cuerpo en falta Una lectura fenomenológica <i>Rafela Nicolau</i>	229
---	------------

El diseño de “assets” para videojuegos y su poder en la construcción de narrativas interactivas Una experiencia didáctica <i>Silvia Husted Ramos, Gloria Olivia Rodríguez Garay y Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez</i>	237
--	------------

Las resignificaciones discursivas de los monumentos de la Ciudad de Buenos Aires desde el siglo XIX al siglo XXI Construcción de las identidades constituyentes de la historia nacional Argentina <i>Gala Crerar Fuentes</i>	259
--	------------

EL DISEÑO DE “ASSETS” PARA VIDEOJUEGOS Y SU PODER EN LA CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS INTERACTIVAS

Una experiencia didáctica

*Dra. Silvia Husted Ramos, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.*

Palabras clave: “Assets” para videojuegos; narrativa interactiva; diseño de videojuegos

INTRODUCCIÓN

Asumimos que aun cuando el videojuego se sitúa como una más de las narrativas audiovisuales, proveniente de los medios matriciales como lo son el cine y la televisión, ha logrado conformar características narrativas propias. Desde luego lo hermana al lenguaje audiovisual el planteamiento de los escenarios, los personajes, las tramas o estructuras dramáticas (cuando apliqué al género del videojuego en este sentido), el posicionamiento de cámara, la composición visual o encuadre, el corte, la elipsis, el tiempo, el movimiento, el ritmo, la iluminación, el sonido, los efectos, etc., como parte de las características narrativas propias de los medios masivos audiovisuales de la industria del entretenimiento; pero lo diferencian, como se sabe, aspectos exclusivos de la narrativa del videojuego, es decir, la narrativa videolúdica (Martín, 2015: 39-45) o narración lúdica interactiva (Moreno, 2002: 49-50) que se basa en el principio de la interactividad, “... concebida como un proceso de cambio continuado de las funciones comunicativas de emisión y recepción” (Gama Alves, 2017: 55) mediado por la máquina computadora, y que en el caso del videojuego se suma a esta mediación instrumental el uso de consolas, mandos, controles, palancas y pantallas táctiles.

Además, el discurso videolúdico asume lo que Scolari (2004: 105) llama la gramática de la interacción, que implica una manera de leer y un modo de hacer en los ambientes virtuales. Una gramática que, según afirma, presenta la confluencia de tres gramáticas: la textual, la gráfica y la interactiva, en la que el usuario pondrá en funcionamiento su percepción, interpretación semiótica y proceso cognitivo para la comprensión del mensaje. Se arroga que ello parte del análisis del texto no lineal o hipertexto que según Aarseth (1997: 80-96) nos permite acceder a la información en saltos o enlaces explícitos de un punto a otro (texton) en virtud de la acción cibernética, con lo que plantea la distribución de la información en una estructura en *ergografía*, de la que parte la *narrativa ergódica* como característica consustancial al relato de un videojuego y como un proceso de reescritura del relato videolúdico. Está sustentada en la relación comunicativa del jugador con la