

Proyectos Trienales Convocatoria 2010 – 2012
Programa de Incentivos a los Docentes Investigadores

PROYECTO

Los videojuegos y la poética de los entornos virtuales

Director: Saitta, Carmelo

Codirector: Groisman, Martín

Unidad Académica: Área Transdepartamental de Artes Multimediales

Código: 34/0120

Duración: 3 años

RESUMEN TÉCNICO

El propósito de este proyecto es tomar el videojuego como un espacio de articulación entre las formas narrativas clásicas y los medios interactivos. Un eje que atraviesa la investigación es el estudio de diferentes formas de relato de ficción, analizando los dispositivos escénicos y el lugar del espectador en su relación con los diferentes espacios de representación.

Otro eje pasa por el estudio de los videojuegos, privilegiando aquellos que proponen el desarrollo de una historia. Analizando los personajes, los escenarios, y la trama narrativa.

En paralelo se plantea la realización de un estudio de dispositivos y sistemas para la captura y reproducción de imagen y sonido, basados en el concepto de "realidad aumentada". Explorar ese espacio de frontera, que no plantea la sustitución virtual de la realidad, sino la superposición de "capas" de sentido. El tema central es el análisis de distintas formas de "virtualidad ambiental".

La instancia final del proyecto consiste en el diseño, desarrollo y distribución de un videojuego construyendo una trama donde los personajes, las acciones y los escenarios, fluctúan entre lo real y lo virtual. Un "Hiper-juego" que demanda la presencia de un "espectador interactivo".

The purpose of this project is to think the videogame as a joint between traditional narrative forms and interactive media. A focal point that goes through this research is the study of different ways of telling fiction tales, analyzing scenic devices and the audience role in connection with different ways of representation.

Other central theme is the study of videogames favoring those which propose a development of a story, by analyzing characters, settings and narrative plots.

At the same time it is suggested to carry out a study of devices and systems of sound and image capture and reproduction, related with the concept of "Augmented reality". Explore that area which poses no virtual replacement of reality but the overlap of layers of meaning. The main subject is to analyze different forms of "virtual environment".

The last phase of the project involves the design, development and distribution of a videogame building a plot (or weft) where characters, actions and settings fluctuates between reality and virtuality. An "Hiper-game" that requires an "interactive audience".