

La narrativa interactiva. El relato hipermediático y las mutaciones del tiempo y el espacio escénico.

Código: 34-0213

Director: Martín Groisman

Unidad Académica: Área Transdepartamental de Artes Multimediales

El propósito de este proyecto es abordar la narrativa interactiva y su relación con diferentes formatos de representación escénica (cine, teatro, televisión). Analizar las diversas formas de construcción de relatos de ficción hipermediática y determinar el 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 textos dramáticos. Analizando los personajes, los escenarios y las historias se procura identificar algunas matrices de la trama narrativa.

El paralelo se plantea la realización de un estudio de dispositivos y sistemas para la proyección, captura y distribución de imagen y sonido. Explorar ese espacio de frontera que plantea el concepto de "realidad aumentada", 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 producción de una obra hipermedia, construyendo una trama donde los personajes, los escenarios y el público fluctúan entre lo real y lo virtual.

Title: The interactive narrative. The hypermedia and the mutations of scenic time and space.

This project purpose is to approach the interactive narrative and its relation with different formats of scenic performance (cinema, theater, tv).

Analyze diverse ways of creating hypermedia fictional stories and determine the joint space between classical narrative forms and interactive media.

One of the topics of the research is the study of different forms of fiction stories, analyzing stage devices and the viewer place in relation with different representation spaces.

Another topic focuses in the study of dramatic texts. Analyzing the characters, stages and stories we try to identify some of the narrative plot matrix.

In parallel we purpose the realization of a study of devises and systems for the projection, capture and distribution of image and sound. To explore the border raised by the concept of "augmented reality" which doesn't suggests a virtual substitution of reality but an overlap of sense "layers". The focus is the analysis of various froms of "virtual environment".

The final instance of the project is the design, development and production of an hypermedia piece, constructing a plot where the characters, scenarios and public fluctuate between the reality and virtuality.