



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



EL DISEÑO DE LOS OBJETOS ACTIVOS EN LOS VIDEOJUEGOS Y EL ATREZO EN EL CINE: UNA COMPARACIÓN DESDE EL ANÁLISIS VISUAL DE LOS OBJETOS

Autor: Juan David Vélez Hoyos

Resumen:

Por décadas se ha podido observar una cantidad casi infinita de investigaciones que hablan del hardware, del software, de los gráficos, de las pantallas, de las resoluciones, pero poco es lo que se ha construido alrededor de los detalles, esas pequeñas cosas que mejoran aspectos visuales o incluso de interacción. El análisis de los atrezos implica, necesariamente, entrar en el mundo del detalle, en la selección del encuadre representado y percibido por el usuario, la delimitación de un mundo dado a partir de la multiplicidad de pantallas, saltos en proporción y aspecto que modifican la experiencia de la realidad. Es una carrera por determinar esos pequeños elementos que gozan de poca investigación, pero que se convierten en una necesidad.

Los objetos de utilería y ambientación dejan de ser simples “cosas puestas” para convertirse en elementos con una carga semiótica capaz de definir y determinar el comportamiento de un personaje. El teatro, como fuente primaria de una dramática no solo expositiva, sino interactiva, supo instalar al atrezzo como objeto determinante de sus historias, pensando que estas no solo iban por una línea aristotélica en la que la del relato se creaba solo con acciones concretas, sino que encontraba en el personaje, un detonante de historias mucho más complejas, potentes en un universo de lo verosímil, aunque este se creyera imposible.

En plena evolución visual, en el desarrollo mismo de las tecnologías digitales, donde las pantallas y los distintos formatos o marcos visuales se multiplican, también se comienza a considerar la existencia de objetos conectados, casi con vida propia y que participen de una experiencia humana que requiere de una arqueología del atrezo.

Palabras Clave: Atrezo, utilería, ambientación, interactiva, pantallas, objetos.