

1.- RESUMEN (300 a 450 palabras)

La incorporación de las tecnologías digitales en el audiovisual significó la redefinición de muchos de los lenguajes que le eran propios. Asimismo se facilitaron los trasvases entre medios de ontologías diversas y surgieron híbridos que dibujaron nuevos escenarios dentro del campo del audiovisual. En esa línea, las tecnologías que permitieron el desarrollo de lo que llamamos la Realidad Virtual se fueron perfeccionando asociadas generalmente a un tipo de producción industrial y de entretenimiento. (Manovich, 2001; Darley, 2002)

Hoy por hoy lo que entendemos por Realidad Virtual abarca varios campos que involucran desafíos y perspectivas para la realización y la producción audiovisual. Estos nuevos campos habilitados por la posibilidad técnica y por dispositivos, sociales y económicos nacientes, nos plantean una nueva problemática que ha de ser asumida desde el entorno académico. (Domínguez-Martín, 2013b) Nuestro objeto de estudio primario serán las posibilidades narrativas y de puesta en escena en entornos inmersivos de 360 grados utilizando recursos propios de la imagen animada.

Nos interesa investigar posibilidades de aplicación en el campo educativo y de divulgación científica, del documental y del relato ficcional. Pondremos el énfasis en consolidar una reflexión crítica sobre las características del medio, su viabilidad técnica y la necesidad de potenciar aspectos del lenguaje propios.

Pensar un proyecto de investigación de esta característica desde la Universidad de Tierra del Fuego y desde el contexto geográfico y social en el que estamos presenta problemas y posibilidades. En principio la carrera de Medios Audiovisuales de la UNTDF es la única oferta en el campo de la creación que existe en la provincia. Por otro lado no existe una tradición de producciones audiovisuales que superen los medios tradicionales y los pocos ejemplos de producción que ha habido en campos como los videojuegos y la animación de personajes, fueron realizadas por personas que forman parte de este proyecto. El abordar una temática global desde la periferia implica siempre buscar posibilidades desde lo disponible; tanto en el campo del artilugio técnico como en el del lenguaje y en la producción experimental que permita acercarse a los objetivos.

Por otro lado el ambiente de Tierra del Fuego, la importancia que tiene la investigación científica en relación al espacio natural y la divulgación sobre su cuidado, son territorios donde nuestra investigación puede abreviar y potenciarse de necesidades ciertas de esos campos del conocimiento. Asimismo el desarrollo del campo audiovisual contemporáneo y el progresivo abaratamiento de equipos y procesos, permite la construcción y desarrollo de contenidos que impliquen visiones y discursos alternativos a los dominantes y hegemónicos en el mercado. A partir de estas circunstancias es posible proyectar futuros donde las nuevas posibilidades del audiovisual se conviertan en posibles campos de desarrollo industrial y económico sustentables para la Isla y su

entorno. Este proyecto se enmarca en las áreas y líneas de investigación aprobadas en mayo de 2018 por el Consejo del Instituto de Cultura, Sociedad y Estado. Dentro del área 4, Procesos comunicacionales y mediáticos, el proyecto resulta pertinente a varias líneas como Nuevos medios y Convergencia (línea B); Lenguaje, forma, narrativas y herramientas de la creación visual y sonora (línea C) y Historia del arte, diseño y medios audiovisuales (línea D).

Palabras Clave:	ARTE Y TECNOLÓGICAL – NUEVAS NARRATIVAS - ENTORNOS INMERSIVOS – ANIMACIÓN – VIDEO 360 – CULTURA VISUAL -
--------------------	---