ARTIGO COMPLETO - ARTE CIÊNCIA TECNOLOGIA

ESPAÇOS DIGITAIS: RECONSTRUÇÃO, VIVÊNCIA E NARRATIVA

Rodrigo Dorta Marques (rodrigodorta@gmail.com)

Rodrigo Rezende De Souza (rezende.souza@unesp.br)

Henrique Zadoroguoi (h.zadoroguoi@unesp.br)

Vinícius Andrade (andradeviniciussa@gmail.com)

O presente artigo discute o processo de reprodução de estruturas urbanas para o

campo digital, refletindo sobre o projeto de construção do campus da UNESP - Universidade Estadual de São Paulo, Instituto de Artes, campus Barra Funda, dentro do jogo Minecraft.

Minecraft é um jogo voltado a construção tridimensional de categoria Sandbox, lançado em 2009 e ativo até os dias atuais. Nele, há a liberdade de construir diversas projeções, como esculturas, casas, cidades, entre outros, com uma gama

variada de blocos e texturas. O projeto de construção do campus da UNESP vai

desde a arquitetura exterior do prédio e terreno até o seu interior, contando com as

salas de aula, ateliês e detalhes do instituto.

A busca pela reprodução digital de um espaço de vivência artística dos estudantes é

um estudo que envolve a análise de espaços tridimensionais e sua tradução para o

universo digital, adaptando características reais para a linguagem do jogo, como

arquitetura urbana, formação de ruas e bairros e estruturas de salas e decorações.