



Proyecto "4 for live"

El proyecto pertenece a Daniel Gonzales, Fabricio Medrano, Judit Zanelli y Jesús Fuentes e interviene en el espacio del diseño virtual, donde une las características del juego electrónico con aquéllas del video arte. La historia y los personajes implican lo cotidiano, jóvenes que comparten experiencias en el mundo real, pero desde la introducción se enfatiza la irrupción de lo extraño. Luego de la introducción en video, el juego sigue las reglas del género: construcción de ambientes en los cuales se genera fácilmente la sensación de peligro; el planteamiento de la interactividad. El juego fue probado en cabinas en Huaraz y los resultados fueron evaluados para su desarrollo.

