



LA PROBLEMÁTICA DE LA PROYECTACIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA PUESTA INMERSIVA A TRAVÉS DEL STORYBOARD

DEL ARBOL, Laura Andrea

laudelarbol@hotmail.com

Secretaría de Investigación - FADU - UBA

Resumen

La siguiente presentación se enmarca dentro de la investigación *La didáctica del video inmersivo en la FADU: exploración y planteo de posibles dispositivos pedagógicos para la enseñanza de esta nueva narrativa*. Uno de los objetivos de la misma es sistematizar las etapas de realización del video inmersivo para comprender la especificidad de su lenguaje.

A través de las entrevistas a realizadores y productores de video inmersivo, se encontraron amplias diferencias entre el proceso de realización de narrativas de encuadres y narrativas de entornos. Se halló especial diferenciación en el uso de herramientas gráficas de planificación de la puesta en escena, y posterior comunicación al equipo de producción.

Dichas herramientas son la planta de cámaras y el story board. El uso de la imagen “planta de cámara” como herramienta de planificación y comunicación del diseño, si bien contiene una mayor complejidad al agregar otra capa de información (círculos de cercanía), se utiliza asiduamente y en la misma forma que en el audiovisual tradicional.

El punto de conflicto es el storyboard. Y a ello hace referencia el poster presentado.

En la narrativa de encuadres, el diseñador / realizador tiene una imagen mental de la toma (encuadrada en un rectángulo apaisado), que plasma gráficamente en el storyboard. Luego, dicha



imagen mental, a través de la mediatización de la cámara se convierte en imagen técnica. Dicha imagen es proyectada y recibida por el espectador, sin cambios sustanciales con respecto a la que el diseñador imaginó.

En cambio en las narrativas de encuadres, encontramos dos opciones para el uso del storyboard, ambas conflictivas:

-El diseñador puede Intentar recrear la imagen mental del entorno en el dibujo de una panorámica, lo cual es bastante engorroso, ya que resulta complejo modelizar una esfera en un rectángulo apaisado.

-Pueden dibujarse los puntos de interés principales del entorno, el frontal, el trasero y los laterales, pero son solo segmentos de la esfera.

Cuando el entorno es capturado en la grabación a través de la cámara 360, se construye la imagen técnica, que según los realizadores entrevistados, suele variar en gran medida con respecto al entorno por ellos imaginado.

Por último, al momento de la recepción, cada espectador elige que parte del entorno mirará, por lo cual en el póster se dice que percibe una imagen diferente.

Es este un uso problemático de la imagen storyboard como herramienta de diseño para narrativas de entornos, ya que no permite modelizar de manera medianamente confiable el producto final.

Palabras clave

Imágenes que traducen, Imágenes técnicas,
Imágenes y sistemas de representación,
Imágenes inmersivas, Story Board



Bibliografía

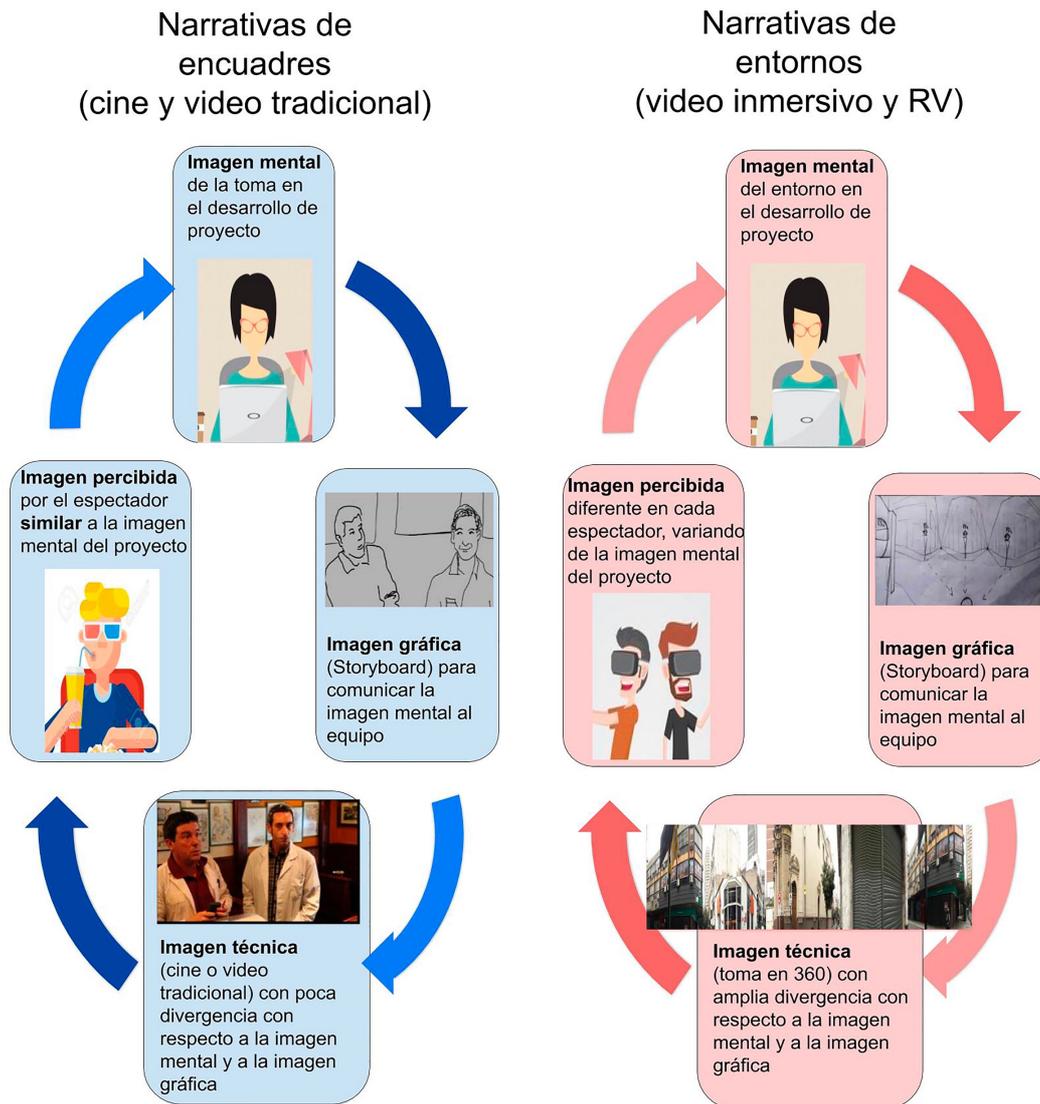
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida: Notas sobre fotografía*. Barcelona, Ed. Paidós.
- Baudrillard, J. (1998). "La simulación en el arte" en *La ilusión y la desilusión estéticas*. Buenos Aires, Monte Ávila Editores.
- Bazin, A. (1966) *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Ed. Paidós.
- Brillhart, J. (2017) "El lenguaje de la Realidad Virtual" en *Revista Technol*, Vol 1 (edición digital).
- Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid, Editorial Fundamentos.
- Danto, A. C. (2013). *¿Qué es el arte?* Buenos Aires, Paidós Estética.
- Debord, G. (1976). *La sociedad del espectáculo*, Buenos Aires, Editorial La Marca.
- Domínguez Martín, E. (2015). "Periodismo inmersivo o como la RV influye en el relato de actualidad" en *El Profesional de la información*, Vol 24, Barcelona, Universitat Pam`peu Fabra.
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México D.F., Trillas.
- Freitas, C., y Castro, C. (2010). "Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas" en *Revista Estudios Culturales*, Vol 5, 19-42.
- García, R. (2006). *Sistemas Complejos; conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*, Buenos Aires, Ed. Gedisa.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: from illusion to immersion*. MIT press (edición digital)
- Igartua, J. J. (2009). "Recepción e impacto del drama cinematográfico: el papel de la identificación con los personajes y la empatía" en *Global media journal*, Vol 6 (edición digital).
- Lanier, J. (1992). "Virtual reality: The promise of the future" en *Interactive Learning International*, Vol 8, Interactive Learning International (edición digital).
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático, Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Libros de Rojas.
- Mejía Luna, J. (2012). *Realidad Virtual, Estado del arte y análisis crítico*. Master's thesis, Universidad de Granada.



-
- Milgram, P. y Kishino, F. (1994). "A taxonomy of mixed reality visual displays" en *IEICE Transactions on Information and Systems*, Vol 77, 1321-1329.
- Olguín Carbajal, M. (2008). "Desarrollo de un sistema inmersivo de realidad virtual basado en cabina multipersonal y camino sin fin" en *Polibits*, Vol 37 (edición digital).
- Orihuela, J. L. (1997). "Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital" en *Palabra clave*, Vol 2 (edición digital).
- Orihuela, J. L. (1999). "El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto" en AAVV, *Quién cuenta la historia, Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción*. Pamplona, Ediciones Eunate.
- Otero Franco, A. y Flores González, J. (2011). "Realidad virtual: Un medio de comunicación de contenidos" en *Revista ICONO14*, Vol 9, 185-211 (edición digital).
- Pueo, B. y Sánchez Cid, M. (2011). "El sonido envolvente en entornos audiovisuales inmersivos" en *Revista ICONO14*, Vol 9, 167-184 (edición digital).
- Rodríguez Ruiz, J.A. (2006). "El relato digital" en *Revista Universitas Humanística*. Madrid.
- Rubio Tamayo, J.L. y Barrio, M. (2016). "Realidad Virtual e interacción desde la perspectiva de la construcción narrativa" en *Revista ICONO14* Vol 14, 1-24 (edición digital).
- Ryan, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Buenos Aires, Ed. Paidós.
- Sánchez Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Buenos Aires, Ed. Paidós.
- Sherman, W. y Craig, A. (2002). *Understanding virtual reality: Interface, application, and design*. Elsevier.
- Vigostki, L. (2001). *Psicología Pedagógica*. Buenos Aires, Ed Aique.



La problemática de la proyección y comunicación de la puesta inmersiva a través del Storyboard; divergencia entre la imagen mental del creador, la imagen gráfica comunicante y la imagen técnica final.



LA PROBLEMÁTICA DE LA PROYECCIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA PUESTA INMERSIVA A TRAVÉS DEL STORYBOARD

(en el marco de la investigación *La didáctica del video inmersivo en la FADU*)

DEL ARBOL, Laura Andrea - laudelarbol@hotmail.com - Secretaría de Investigaciones- FADU - UBA

Línea temática 2: Las imágenes como medio de nuestras prácticas

Palabras clave: *Imágenes que traducen / Imágenes técnicas / Imágenes y sistemas de representación / Imágenes inmersivas / Story Board*