

Resumen

La realidad virtual (RV) es un reciente avance tecnológico que está abriendo las puertas a nuevas experiencias audiovisuales y procesos de diseño mucho más inmersivos que los convencionales. Su aplicabilidad al mundo del cine, los videojuegos y los entornos virtuales hace gala de un enorme potencial, dada su capacidad de situar al usuario, ya sea espectador pasivo o agente activo, en un mundo virtual diseñado a voluntad del creador.

Este proyecto se enfoca en la adaptación de la cinematografía tradicional a la realidad virtual. Más concretamente se centra en analizar la influencia del sonido panorámico direccional (o *panning*) en la percepción de la continuidad cinematográfica en este nuevo entorno, con el fin de obtener una serie de conclusiones que permitan diseñar un marco sonoro que facilite la interacción audiovisual y la transmisión de la intención del director o editor.

Con esta meta se desarrollan y realizan una serie de experimentos de tipo prueba de usuario, en los que se somete a los sujetos a escenas en realidad virtual complementadas con sonido panoramizado y orientable, después de lo cual se comparan los resultados con los obtenidos tras los mismos experimentos realizados sin la panoramización del sonido.

Se elaboran entonces una serie de conclusiones a partir del conocimiento adquirido, cuya motivación será mostrar qué funciona mejor para contar una historia en realidad virtual: es decir, establecer ciertas pautas del lenguaje cinematográfico en RV, arrojando así algo de luz en la cada vez más débil reinante oscuridad en el mundo del cine en este nuevo entorno.