

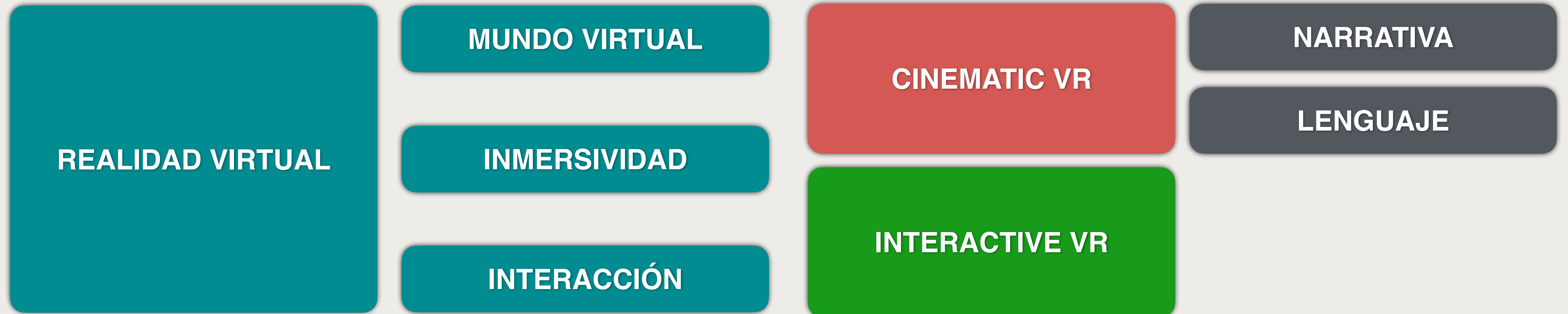
LAS POSIBILIDADES  
**EXPRESIVAS**

**DEL CINE  
INMERSIVO**

LA NUEVA MANERA DE CONTAR HISTORIAS

AUTOR: José M. Cabello Bàrzanas  
DIRECTOR: Carles Sora Domenjó

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO





ALLUMET



ASALTO Y ROBO AL TREN

## THE NEW CINEMA?

## **CINEMATIC VR VS TRADITIONAL CINEMA**

<b>CINE TRADICIONAL</b>	<b>CINE INMERSIVO</b>
<b>PLANIFICACIÓN Y COMPOSICIÓN</b>	
<b>ÁNGULO DE CÁMARA</b>	
<b>MOVIMIENTO DE CÁMARA</b>	
<b>ILUMINACIÓN</b>	
<b>MONTAJE (SINTAXIS)</b>	
<b>SONIDO</b>	

## **CINEMATIC VR VS TRADITIONAL CINEMA**

<b>CINE TRADICIONAL</b>	<b>CINE INMERSIVO</b>
<b>SPACE AND TIME FRAGMENTATION</b>	<b>SPACE AND TIME UNITY</b>
<b>IN/OFF FRAME (THE FOURTH WALL)</b>	<b>360°</b>
<b>ATENCIÓN ESPECTADOR GUIADA</b>	<b>DIVERSAS TÉCNICAS DE ATENCIÓN:</b>
<b>NARRATIVA FIJA</b>	<b>NARRATIVA VARIABLE</b>
<b>ESPECTADOR PASIVO</b>	<b>INTERACTIVIDAD POTENCIAL - USES</b>
<b>CONSUMO EXTERNO</b>	<b>INMERSIÓN, ENBODIMENT Y PRESENCIA</b>

## **PUNTO DE PARTIDA**

- **CONTINUITY EDITING**
- **MONTAGE**
  - JUXTAPOSITION
  - FORMALIST RHYTHM
  - KULESHOV EXPERIMENTS
  - EISENSTEIN
    - INTELLECTUAL MONTAGE

## ÁREAS DE ENFOQUE

### CINE TRADICIONAL

**FRAMING (LIMITACIÓN DEL CAMPO VISUAL)**

**DIRECCIONAMIENTO DE MIRADA**

**ORDEN Y DURACIÓN**

**TAMAÑO Y ÁNGULO DEL PLANO**

**TIEMPO Y ESPACIO**

**CONTINUIDAD**

**JUMPCUTS**

**RITMO**

**PLANO SECUENCIA Y MONTAJE INTERNO (Centro de interés - POV)**

# ESTADO DEL ARTE

---



## **POSIBLES ENFOQUES DE LA INVESTIGACIÓN Y SUS PREGUNTAS**

- **Las posibilidades expresivas del Cine Inmersivo**
  - ¿Al igual que en el cine tradicional existe en el cine inmersivo diferentes opciones y herramientas para construir un lenguaje creativo?
  - ¿Existe un equivalente a la articulación sintáctica del cine tradicional?
- **Las posibilidades expresivas del Cine Inmersivo de Animación. La sintaxis invisible**
  - ¿El Cine Inmersivo tiene la capacidad potencial de desarrollar unas técnicas, procedimientos o mecanismos que construyan una estructura sólida con una función clara, similar o equivalente a la de la sintaxis lingüística cinematográfica o audiovisual en general?
- **Adaptación de la teoría de autor cinematográfica al Cine Inmersivo**
  - ¿Existen capacidades expresivas propias en del Cine Inmersivo que permitan la proyección de una visión de autor?

# OBJETIVOS

- **SUB-OBJETIVOS**
  - COMPROBAR LA EFICACIA EXPRESIVA Y COMUNICATIVA DE DIFERENTES TÉCNICAS ESPECÍFICAS
- **OBJETIVO PRINCIPAL**
  - DEMOSTRAR CAPACIDADES EXPRESIVAS Y LA POSIBLE ARTICULACIÓN DE UNA SINTAXIS PROPIAS DEL CINE INMERSIVO EQUIVALENTE AL MONTAJE DEL CINE TRADICIONAL
- **OBJETIVO SECUNDARIO**
  - CREAR UNA TAXONOMÍA PARTIENDO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

# METODOLOGÍA

- 1. EXPERIMENTOS ESPECÍFICOS QUE APORTEN DATOS TANTO CUANTITATIVOS COMO CUALITATIVOS**
- 2. PROTOTIPO: CORTO INMERSIVO DE CORTE NARRATIVO Y CORTA DURACIÓN QUE INTENTE REUNIR TODAS LAS CONCLUSIONES OBTENIDAS EN LOS PRE-OBJETIVOS PREVIOS**
  1. ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD O SEMIESTRUCTURADAS
- 3. ESTUDIO DELPHI COMPLEMENTARIO CONTRASTANDO LOS RESULTADOS**

# PLAN DE TRABAJO

	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP
<b>MARCO TEÓRICO</b>																								
<b>GUIÓN</b>																								
<b>DISEÑO SUB-PROTO</b>																								

# PLAN DE TRABAJO cont.

	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP
<b>marco teórico</b>																								
<b>GUIÓN</b>																								
<b>DESARROLLO VISUAL</b>																								
<b>STORYBOARD</b>																								
<b>ANIMATIC</b>																								
<b>MODELADO</b>																								
<b>TEXURIZADO</b>																								
<b>RIGGING</b>																								

# RESULTADOS ESPERADOS

- **Se espera obtener resultados eficaces que contribuyan a construir el inicio de una vía de desarrollo de investigaciones posteriores**
-