

RESUMEN

La realidad virtual ha experimentado un auge desde los primeros dispositivos comercializados, al igual que el contenido disponible en diferentes campos, como aplicaciones en el mundo de los videojuegos o en el entrenamiento de futuros médicos. Sin embargo, en el área de la cinematografía, aún se encuentra en una fase muy temprana. El principal motivo es que el lenguaje cinematográfico en realidad virtual se encuentra todavía en desarrollo y, por tanto, se necesita aprender cómo contar historias de manera eficiente.

La cinematografía tradicional tiene una serie de reglas bien asentadas en cuanto a edición del contenido, como por ejemplo las técnicas de *zoom* en determinadas partes de la escena y el cambio de vista entre los cortes de las mismas. Los creadores de contenido han aprendido a hacer estas técnicas invisibles para los espectadores, de manera que las películas son percibidas como un flujo continuo de eventos en vez de de una composición de piezas distintas y sin conexión aparente. Sin embargo, en realidad virtual, el creador pierde el control sobre la cámara. Ahora los usuarios pueden explorar libremente los 360° del entorno que les rodea. La cámara es controlada por ellos, lo que implica que cada usuario tiene una experiencia exclusiva.

Aunque algunas de las técnicas tradicionales puedan ser utilizadas en realidad virtual, requieren de su adaptación. En el trabajo de Serrano et al. [1] se investigó, por primera vez, la aplicación de técnicas cinematográficas tradicionales a contenido de realidad virtual. No obstante, las escenas que se analizaron fueron desarrolladas en un entorno muy controlado para realizar este primer análisis y, por tanto, bastante sencillas, ya que carecían de la complejidad de un metraje real.

El objetivo de este proyecto es analizar contenido más realista y complejo, como es el creado por los estudios *Felix & Paul*, uno de los más prestigiosos en la creación de contenido cinematográfico para realidad virtual. En este trabajo se estudiará el comportamiento de espectadores visualizando sus películas, extrayendo conocimiento acerca de patrones encontrados entre los diferentes tipos de escenas y así poder generar una serie de consejos que sirvan de ayuda para los creadores de este tipo de contenido.