

Ensayo sobre la Importancia del Lenguaje Audiovisual en los Films Inmersivos y Narración de Ficción

Víctor M. Barbera Hernández

En este texto de carácter ensayístico realizaré una exploración en torno a la siguiente cuestión: ¿Es necesario el lenguaje audiovisual en los filmes inmersivos y narrativos de ficción? Soy consciente que esta pregunta es arriesgada y, que presenta multitud de aristas, cuya clarificación no puede ser abarcada en esta investigación, es más, podría resultar pretencioso. Aunque haciendo un acto de humildad, sí pretendo aportar un hilo de luz del que tirar alrededor de esta materia.

Creo fielmente que para iniciar algo lo mejor siempre es empezar por el principio y, qué mejor comienzo que tratar de ubicar al lector menos avezado en la materia que nos ocupa, aclarándole qué son los filmes inmersivos y concédanme, por tanto, la licencia, aquellos más duchos en el asunto.

Los filmes inmersivos se enmarcan en la realidad virtual inmersiva, la cual es una expresión que encierra en sí misma dos partes bien claras a explicar: véase por un lado la realidad virtual y, por otro, su adjetivación inmersiva que la parcela y la acota.

Para explicar qué es la realidad virtual y, sin entrar en su parte más tecnológica, me acogeré a las palabras expertas de Tricart que la describe de forma excepcional para un contexto audiovisual como: “un conjunto de imágenes, sonidos y otras sensaciones que reproducen un entorno real o crean uno imaginario” (2018:2). En el caso que discutiremos en este estudio, hacemos alusión a la reproducción de un entorno real, ya que nos referimos a filmes narrativos de ficción cuya grabación de su referente, el entorno real ya mencionado, ha sido realizada a través de cámaras de vídeo que permiten la captación de imágenes de forma global en 360°.

Con relación a la inmersión, debo primero aclarar que la realidad virtual puede experimentarse como un observador externo desde fuera y delante de la pantalla (cfrs. figura 1) o, como un participante sumergido dentro de la imagen (cfrs. figura 2). La primera versión es parecida a la acción que realizamos al interactuar con la pantalla de un ordenador o la experiencia que tenemos en la sala de cine.

La segunda formula, es la que nos aplica y sobre la que gira, en mi opinión, la cuestión aquí planteada.

En los filmes de realidad virtual inmersiva, la imagen nos inunda para convertirse en nuestra nueva realidad o, por lo menos y en la mayoría de las ocasiones, nuestra nueva realidad a un nivel visual y sonoro. El espectador/a antes pasivo traspasa los límites de la pantalla haciendo que las imágenes, como en un sueño del entrañable personaje Jacques Mayol (cfrs. figura 3), se permeabilice para formar parte de ellas y experimentar como se desarrollan ante ti.

No obstante, no es la primera vez que se intenta trasladar al espectador esta práctica, aunque sí podemos considerar la realidad virtual como la versión tecnológica más perfeccionada hasta el momento de este tipo de experiencias de cuantas la precedieron. Solo por citar algunas, en el siglo XIX nos encontramos con el panorama, el estereoscopio o el Cinéorama, pasando en el siglo XX por la Polivision de Abel Gance, el Cinerama de Waller, los filmes tridimensionales, el Sensorama Simulator de Morton Heilig o el sistema CAVE (Computer Automatic Virtual Environment).



Figura 1



Figura 2



Figura 3

En los filmes inmersivos y narrativos de ficción, hay ciertas herramientas propias de la praxis audiovisual que no pueden ser utilizadas, se inhabilitan por la propia naturaleza intrínseca del formato. Debemos tener en cuenta que, si la imagen rebasa los límites del cuadro no podrá haber encuadre, ni tipos de planos ni, por lo tanto, desfragmentación del espacio fílmico o por lo menos, no desfragmentación en el sentido literal de la escena que se desarrolla y de la que el espectador/a está siendo testigo.

Es cierto, que respecto a la desfragmentación del espacio fílmico en un filme inmersivo, sí es posible narrar una historia, que aunque se desarrolle en diferentes localizaciones, estas sí formen el mismo espacio fílmico, aplicando una transición entre cada una de ellas para ayudar a la comprensión de la continuidad espacial. Incluso, se pueden aplicar transiciones para realizar cambios de punto de vista dentro de la misma localización y escena que se

desarrolla, pero lo que no podrá utilizar el director/a en ningún caso, es una desfragmentación en planos de diferente tamaño del espacio donde en ese momento se desarrolla la acción, haciendo imposible la emotividad de un primer plano.

Bien es cierto que esta carencia de herramientas se puede cubrir con la utilización de otros recursos, como por ejemplo las pantallas partidas, la priorización de localizaciones con espacios limitados y en profundidad o, el uso de la coreografía actoral teniendo como punto de referencia la posición de cámara (Lelyveld, 2015; Nielsen et ál., 2016; Pope et ál., 2017; Mateer, 2017; Rothe et ál., 2017; Gödde et ál., 2018)

Pero la experiencia audiovisual de un filme inmersivo toma otra forma, se convierte en otro tipo de vivencia donde es legítimo preguntarse si debemos o no guiar al espectador ¿Debe el director utilizar el lenguaje audiovisual para seguir ejerciendo de Virgilio a través de los vericuetos de la narrativa inmersiva? Queda claro que se podría ayudar con otras técnicas de la praxis audiovisual o, incluso teatral como: la luz, el sonido o los elementos escénicos. Por lo que la cuestión no es tanto si puede como si debe.

Es cierto que despojar a la imagen audiovisual de la tiranía de la frontalidad bidimensional conlleva adentrarnos en aguas pantanosas, el creador/a no se siente cómodo dejando al libre albedrío visual del espectador/a la decisión de qué mirar. El director/a desea que el espectador observe su creación sin distracciones, reclama su autoría tal y como la planteó. Y para ello, en muchas ocasiones despoja de interés el resto del espacio de la imagen esférica que no le es útil, olvidándose quizá de la esencia de los filmes inmersivos. Pero acaso si nosotros decorásemos el salón de nuestra casa ¿reservaríamos una sola pared para todos nuestros muebles dejando el resto huérfanas?

Quizá la solución esté en reconocer que la autoría de los directores de filmes inmersivos no es como creadores de historias sino, como creadores de espacios que asumen no únicamente la frontalidad, sino la esfera de forma completa y, con ello a esos hijos no reconocidos que son los laterales y el reverso del espectador.

El creador/a ideal de filmes inmersivos debe sentirse estimulado por contar su historia a través de todo el espacio, dejando un rastro de la narrativa que pueda ser perceptible o no por el espectador/a para aportar más de los personajes, enriquecerlos. Se arma así un universo expandido lleno de rastros de los personaje que el espectador puede decidir buscar o tener simplemente la fortuna de encontrárselos en un acto de curiosidad, fomentado por este nuevo formato para contar historias.

Pero entonces ¿Qué ocurre con la trama principal, los puntos de giro que hacen avanzar la historia?, ¿Si estos se perdieran por parte del espectador que ocurriría? En un filme narrativo de ficción se cuenta una historia y esta debe ser entendida por su público. Para ello hay ciertos puntos de giro, momentos clave de la narrativa, que le suceden a los personajes y que deben ser conocidos por el espectador/a para entender el relato.



Figura 4



Figura 5



Figura 6

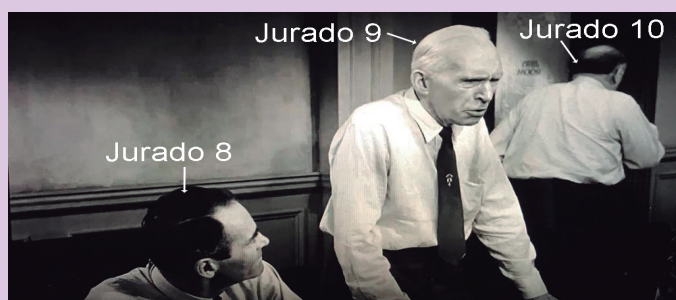


Figura 7

El cine primitivo rápidamente se dio cuenta que debía basar su estructura narrativa en el tiempo, el plano en la pantalla bidimensional se mantiene una duración determinada hasta que es reemplazado por otro y así sucesivamente mientras te van contando una historia. El mantenimiento de cada plano puede basarse en cuestiones meramente estéticas o en cuestiones prácticas, como el tamaño de plano.

Puesto que un primer plano o un plano detalle será menos necesario mantenerlo en pantalla una duración prolongada, mientras que un plano general, donde el espectador requerirá de más esfuerzo para su lectura, será necesario sostenerlo en pantalla durante más tiempo. Pero los filmes inmersivos brindan la oportunidad a que en el mismo instante y espacio donde se desarrolla la imagen, esta pueda incluir diferentes planos o acciones sin necesidad de modificarlo o cambiarlo.

Hagamos juntos un trabajo de ejemplificación teniendo como premisa una escena de del filme 12 Angry Men (1957) de Sidney Lumet, no con la pretensión de mejorar lo realizado, ni mucho menos, si no con la idea de reconstruirla para adaptarla a un filme inmersivo en 360°. Concretamente vamos a reconstruir y adaptar la escena que va del minutaje 01:00:30 (horas/minutos/segundos) al minutaje 01:02:03 (horas/minutos/segundos). La descripción de esta escena es como sigue a continuación. En la descripción de la escena se ha numerado cada personaje según corresponde al filme (Ejemplo: jurado #1, jurado #2, jurado #3 y subsiguientes) y, entre paréntesis o seguidamente se indica el nombre del actor que lo interpretó.

El jurado #7 (Jack Warden) se levanta de la mesa y sale de plano hacia la ventana (cfrs. figura 4), pero la cámara permanece junto al jurado #8 (Henry Fonda) y junto al jurado #9 (Joseph Sweeney) y #10 (Ed Begley) que están conversando (cfrs. figura 5).

Los jurados #9 (Joseph Sweeney) y #10 (Ed Begley) se levantan de la mesa mientras siguen conversando acaloradamente (cfrs. figura 6). El jurado #10 (Ed Begley) camina hacia una esquina de la sala mientras sale de plano (cfrs. figura 7) y, la cámara se queda con el jurado #9 (Joseph Sweeney) y el jurado #8 (Henry Fonda) que conversan (cfrs. figura 8). En el minuto 01:01:10 se produce una transición por corte y cambia la posición de cámara junto a la ventana de la sala cercano al jurado #7 (Jack Warden), que se había levantado anteriormente de la mesa (cfrs. figura 9). Ahora vemos en un plano medio corto al jurado #7 (Jack Warden) y se crean dos niveles de acciones de personajes en la profundidad del eje Z del plano: por un lado los que están sentados a la mesa (jurado #12 Robert Webber, jurado #1 Martin Balsam y jurado #2 John Fiedler) y detrás de éstos los que se encuentran de pie junto a la pared (jurado #10 Ed Begley y jurado #3 Lee J. Cobb).

El jurado #2 (John Fiedler) se levanta de la mesa para conversar con el jurado #7 (Jack Warden) que esta junto a la ventana y tapa con ello la visión en el plano del jurado #12 (Robert Webber) y jurado #1 (Martin Balsam), dejando entrever las acciones de los jurados #10 (Ed Begley) y #3 (Lee J. Cobb) que se encontraban al fondo (cfrs. figura 10).



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11

El jurado #10 (Ed Begley) sale de plano y camina desde el fondo de la sala hasta la ventana para volver a entrar en plano junto a los jurados #2 (John Fiedler) y #7 (Jack Warden) (cfrs. figura 11). Tras una conversación entre los jurados #10 (Ed Begley), #2 (John Fiedler) y #7 (Jack Warden), el jurado #10 (Ed Begley) vuelve a salir de plano por el lado izquierdo y la cámara acompaña al jurado #2 (John Fiedler) que se vuelve a sentar a la mesa (cfrs. figura 12). Una vez se encuentra el jurado #2 (John Fiedler) en esa posición, sentado nuevamente a la mesa, la cámara efectúa un travelling out para volver a recuperar al resto de los personajes que se encontraban ya sentados también en la mesa (cfrs. figura 13), a excepción del jurado #7 (Jack Warden) que, aunque sale en el plano, continua situado de pie junto a la ventana, del jurado #3 (Lee J. Cobb) que está fuera de plano de pie en una esquina de la sala y del jurado #10 (Ed Begley) que se encuentra en una estancia fuera de la sala, el baño. Acto seguido de mantener este plano comienza a llover y se produce una transición a otro nuevo plano en el minuto 01:02:03.

Una vez descrita nuestra escena veamos cómo se podría reconstruir para adaptarla a una narrativa en 360°. Primero debemos ver dónde dispondríamos la posición de cámara, que es donde se situará el punto de vista del espectador/a que observará la escena.

Nuestra primera intuición puede indicarnos que situar la cámara en el centro de la mesa de la sala es una buena elección, pero estaríamos equivocados. El espectador se puede sentir extraño o incomodo al encontrarse en el centro de la acción, perdiendo esa mirada objetiva que mantiene el filme.

Además, el espectador se encontraría en una posición contrapicada en relación a los personajes, que pasaría a observarlos, no de una forma natural, sino desde una posición que les haría percibir un tamaño mayor del deseado; pudiendo generar con ellos una sensación de lilliputización a la que el espectador/a no está acostumbrado. Por lo que quizá, situar la cámara en algún punto cercano a la zona exterior de la mesa, sería más acorde para generar un punto de vista y altura naturales, así como una posición de observación óptima respecto a las acciones que están ocurriendo a la misma vez en la sala. Tal vez en algún punto intermedio entre la zona situada entre la mesa y la ventana.

Con ello podríamos conseguir visualizar a la misma vez la conversación y acciones de los jurados #9 (Joseph Sweeney) y #10 (Ed Begley), así como las posteriores de los jurados #9 (Joseph Sweeney) y #8 (Henry Fonda).

La conversación de los jurados #2 (John Fiedler), #7 (Jack Warden) y #10 (Ed Begley) que se efectúa de cara a la ventana, tendríamos que decidir si movemos esta acción hacia una posición más alejada de la ventana, como puede ser quizá en un lateral de la cámara para no posicionar a los actores de espaldas al espectador, consiguiendo además que este pueda ver sus expresiones.

Con este posicionamiento de la cámara y en un espacio fílmico esférico, podemos tener la posibilidad de observar las acciones de los jurados sentados a la mesa (jurado #12 Robert Webber, jurado #1 Martin Balsam y jurado #2 John Fiedler), así como de los jurados que se sitúan de pie junto a la pared (jurado #10 Ed Begley y jurado #3 Lee J. Cobb).

También podemos seguir manteniendo la posibilidad de ver las acciones de los jurados que en la planificación bidimensional salen de plano como el jurado #7 (Jack Warden) y el jurado #10 (Ed Begley). Así mismo, seguimos conservando la posibilidad de ver las acciones del resto de los jurados que en la planificación bidimensional de esa escena ni si quiera se muestran o no se les da importancia, nos referimos: al jurado #5 Jack Klugman, al jurado #4 E. G. Marshall, al jurado #6 Edward Binns y al jurado #11 Jirí Voskovec.



Figura 12



Figura 13

La inclusión de estos personajes añade, no solo con su conversación, sino también con su expresión y posición corporal, información sobre las diferentes relaciones que se están generando en esa sala respecto a la decisión que se debe tomar. Ya no sería necesario mostrar esas acciones en planos posteriores y, nos aportaría una cantidad de información en un periodo de tiempo más corto que la que sería necesaria en un producto audiovisual destinado a ser proyectado en dos dimensiones.

Además, en este momento del filme nos encontramos en la calma antes de dirigirnos a la tormenta que supone aproximarnos al clímax del relato y, las expresiones de todos los personajes, así como su posición en el espacio, pueden reforzar los diferentes puntos de vista, enriqueciendo con ello la narrativa. Con esta planificación inmersiva el espectador/a podría observar de una forma más espacial y posicional el aislamiento en la escena del jurado #3 (Lee J. Cobb), la separación con el resto del grupo del jurado #7 (Jack Warden), así como la falta de presencia del jurado #10 (Ed Begley). Tras el inicio de la tormenta, físicamente comienza a llover en la escena, la presión se volcará sobre estos jurados más reticentes y reacios a declarar inocente al acusado, debido sobre todo a sus prejuicios sociales (jurado #10 Ed Begley) o personales (jurado #3 Lee J. Cobb).

Otra de las opciones que puede aportar a la narrativa una filmación en 360° de cara al espectador es ofrecer la posibilidad de observar los objetos que se encuentran en la mesa y añadir con ello información complementaria. Asimismo, debemos tener en cuenta que adicionalmente para la articulación de esta escena, no es necesario realizar un corte para cambiar la posición de cámara, generando mayor organicidad y fluidez a la interpretación.

El ejemplo aquí expuesto de una planificación para un filme inmersivo ha tratado de aportar ideas sin restringir ni marcar un camino al espectador/observador de la escena y, procurando incluir el espacio completo de la imagen como eje vertebrador de la planificación escénica en 360°, sin limitar la acción dramática a únicamente la zona frontal de la esfera.

No quiero acabar sin decir que podría haber otras múltiples opciones para abordar la planificación de esta escena, como por ejemplo situar la cámara en el punto de vista subjetivo de un jurado, pero eso pervertiría la esencia del filme original. Con ello no quiero indicar que fuera incorrecto, sino que desvirtuaría el ejercicio aquí planteado, ya que este trataba de reconstruir una escena realizada mediante una planificación para una pantalla bidimensional, con la finalidad de confrontarla a las bondades o maldades respecto de las posibilidades del lenguaje audiovisual en los filmes inmersivos narrativos de ficción en 360°.

Referencias Bibliográficas

Gdde, M., Siegmund, D., Gabler, F., y Braun, A. (2018). Cinematic Narration in VR Rethinking Film Conventions for 360 Degrees [Conferencia]. Virtual, Augmented and Mixed Reality Applications in Health, Cultural Heritage, and Industry, Nevada, Estados Unidos. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_15

Lelyveld, P. (2015). Virtual reality primer with an emphasis on camera-captured VR. SMPTE Motion Imaging Journal, 124(6), 78-85. <https://doi.org/10.5594/j18599>

Mateer, J. (2017). Directing for Cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. Journal of media practice, 18(1), 14-25. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838>

Nielsen, L., Moller, M., Hartmeyer, S., Ljung, T., Nilsson, N., Nordahl, R., y Serafin, S. (2016). Missing The Point: An Exploration of How to Guide Users' Attention During Cinematic Virtual Reality [Conferencia]. VRST'16: Proceedings of the 22nd ACM Conference on Virtual Reality Software and Technology, Munich, Alemania. <https://doi.org/10.1145/2993369.2993405>

Pope, V., Dawes, R., Schweiger, F., y Sheikh, A. (2017). The Geometry of Storytelling: Theatrical Use of Space for 360-degree Videos and Virtual Reality [Conferencia]. ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, Denver, Estados Unidos. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025581>

Rothe, S., Hubmann, H., y Allary, M. (2017). Diegetic Cues for Guiding the Viewer in Cinematic Virtual Reality [Conferencia]. ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, Gotemburgo, Suecia. <https://doi.org/10.1145/3139131.3143421>

Tricart, C. (2018). Virtual Reality Filmmaking. Techniques y Best Practices for VR Filmmakers. New York: Routledge.