

# Realidad atípica: Exploración de los potenciales narrativos de un entorno inmersivo

## DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.169.g244

Esta investigación estudia cómo un narrador podría emplear la realidad virtual (VR) en la creación de una narrativa inmersiva que comunique una experiencia de conciencia tanto consciente como atípica (experiencia cercana a la muerte). Dado que se ha demostrado que la realidad virtual aumenta los niveles de empatía en el periodismo, el estudio tiene como objetivo aprovechar su potencial en la creación de una nueva forma de narrativa de novela gráfica. La novela reúne imágenes, palabras, espacio, tiempo, sonido, inmersión e interacción dentro de un espacio tridimensional de 360 grados para lograr un mayor nivel de empatía con el lector. Como indagación artística, el estudio se origina de un paradigma pospositivista y el diseño de la investigación emplea autoetnografía respaldada por indagación heurística. La autoetnografía combina diferentes aspectos de la etnografía y la autobiografía, y explora experiencias personales en conexión con otros. Además, utiliza la autorreflexión como un medio para comprender una gama más amplia de condiciones sociales, históricas, culturales y políticas. La realidad virtual está cambiando la forma en que contamos y “leemos” historias. En este ámbito, un espectador puede convertirse en un testigo “dentro” de una historia y obtener una perspectiva subjetiva especial de primera mano, en lugar de una vista en tercera persona. Para transmitir la experiencia cercana a la muerte, este proyecto utiliza la desventaja inherente de la realidad virtual como una ventaja, lo que permite al espectador estar presente en una

escena y al mismo tiempo no tener un cuerpo físico, para mostrar lo que se puede sentir al tener una experiencia extracorporal. El estudio emplea una nueva forma de narración en la que se utiliza la tecnología de la realidad virtual para mejorar la sensación de inmersión y la respuesta empática. Busca crear un entorno inmersivo y detallado que permita al lector estar dentro tanto del pensamiento como del mundo de un personaje. Al usar Oculus Quill para producir las imágenes, he podido ilustrar y animar material dentro del espacio virtual. Este enfoque difiere de las experiencias 3D convencionales porque el trabajo se renderiza completamente dentro de la realidad virtual. Dibujar en realidad virtual puede ser relativamente difícil porque el proceso induce mareo (o cibermareo), fatiga visual, dolores de cabeza, desorientación, molestias oculomotoras y náuseas (que van desde niveles bajos a severos). Dado que dibujar dentro de la realidad virtual a menudo requiere escalar las imágenes hacia arriba o hacia abajo, pasar a través de paredes y pisos o cambiar el entorno, la recuperación de los períodos de inmersión puede variar de horas a días. Solo con el tiempo se produce la adaptación al medio. El diseño enfrentó un desafío adicional relacionado con la optimización del tamaño del archivo y su complejidad. Esto se debe a que la tecnología aún se está desarrollando y que, para que el trabajo se cargue en Quill Theater, el archivo solo puede tener un número limitado de triángulos y llamadas de dibujo. Esta limitación restringe la visualización de la realidad virtual, ya que el diseño requiere formas y animaciones simplificadas.