

# LA DELGADA LÍNEA ENTRE ESPECTADOR Y PERSONAJE: LA INTEGRACIÓN NARRATIVA DEL USUARIO EN LA REALIDAD VIRTUAL CINEMATOGRAFICA

CRISTINA RUIZ-POVEDA VERA

JULIA SABINA GUTIÉRREZ

## INTRODUCCIÓN: LA PARADOJA DE LA INMERSIÓN

---

*El llanto del bebé* (Jorge Blein, 2017) es una pieza narrativa de realidad virtual (RV) grabada en imagen real en la que los espectadores asumen el punto de vista de un bebé. Como usuarios, observamos cómo una abuela interactúa con un bebé. Ella trata de alimentar al bebé, pero no podemos saborear la comida. El bebé escupe y llora, pero nosotros no. Este sencillo ejemplo ilustra la paradoja de la inmersión en la realidad virtual. Al margen de lo creíble que sea una pieza, la participación del usuario (*user engagement*) en el mundo virtual siempre es limitada. Esta característica constituye un gran desafío para los narradores de RV. ¿Cómo puede la historia integrar al espectador en el mundo virtual? ¿Y cómo puede justificar su limitada capacidad para interactuar con el entorno? Este artículo explora los solapamientos entre el personaje, el focalizador y el usuario en

RVC (realidad virtual cinematográfica) y propone estrategias narrativas que permiten navegar esta paradoja inmersiva. En primer lugar, la propuesta se basa en conceptos de narratología tradicional, teoría del cine y escritura de guiones. En segundo lugar, a través de un análisis de piezas de RVC de acción real, se plantea una tipología de usuario-personaje, de dispositivos narrativos utilizados para integrar a los espectadores en el mundo virtual, justificando su presencia, así como su limitada capacidad para relacionarse con su entorno.

## EL AUGE DE LA RVC

---

La RV se puede definir como «la presentación de experiencias en primera persona mediante el uso de un monitor montado en la cabeza y auriculares que permiten a los usuarios experimentar un entorno sintético como si estuvieran físicamente allí» (Mateer, 2017: 1) e incluye una variedad de técnicas que van desde las imágenes generadas

por ordenador (CGI) hasta grabaciones de imagen real de 360 grados, o una combinación de ambas<sup>1</sup>. Gran parte de la literatura académica sobre la realidad virtual surge en respuesta a su potencial para la simulación desde disciplinas como la psicología y la informática. Esta tendencia a resaltar el uso de la RV para simulaciones explica la creencia popular pero errónea que la realidad virtual implica intrínsecamente espacios virtuales creados solo a través de CGI (véanse los conocidos trabajos del psicólogo Mel Slater o del informático Frank A. Biocca). Los estudiosos de los medios y los narratólogos respondieron con grandes esperanzas al nacimiento de la realidad virtual en 1965. Hasta los años noventa y principios del dos mil, los académicos se centraron en la RV basada en CGI porque en ella se podían simular experiencias imposibles, como volar, y porque podía cumplir fantasías narratológicas ilimitadas a través de la interactividad (Román Gubern, 1996; Maire-Laure Ryan, 2001).

El potencial de un formato artístico en el que los espectadores no son observadores pasivos sino agentes reales que habitan el espacio diegético condujo a los estudiosos de los medios a centrarse en el tipo de experiencias de realidad virtual en las que los usuarios pueden moverse, interactuar y modificar la historia. Como explica Gubern,

Después de que el biosedentarismo televisivo nos había permitido viajar activamente con la mirada, ahora la simulación no solo afecta a la vista, sino a todo el cuerpo, determinando un nomadismo alucinatorio del espectador... El ciberespacio no existe para ser habitado, sino para ser recorrido (Gubern, 1996: 166-167).

Esta respuesta inicial y aún influyente a la realidad virtual encarnaba la fascinación de los académicos que soñaban con la idea de terminar con la relación subyugada entre el espectador y la pantalla. Debido a este fuerte énfasis en la interactividad y la simulación, el aumento progresivo de la realidad virtual cinematográfica es relativamente reciente, tanto con cámaras de acción en vivo como con CGI. La RVC hace referencia a na-

rrativas tradicionales con interactividad limitada influenciadas principalmente por el cine como su medio predecesor. Estas narrativas han permanecido marginales hasta hace poco debido a lo que Kath Dooley llama la versión RV del cine de las atracciones, a saber, experimentaciones espectaculares con la novedad de esta tecnología que resaltan su potencial simulador (2018: 97). En cambio, la RVC obliga al usuario a permanecer en su lugar, aunque este pueda girar la cabeza y dirigir la mirada a su antojo. Uno de los principales desafíos para el cine de realidad virtual ha sido su viabilidad comercial, pero en los últimos años se ha producido una democratización moderada de los equipos de realidad virtual, lo que ha dado lugar a más producciones de 180 y 360 grados de bajo presupuesto. Además, algunas iniciativas importantes han apoyado el desarrollo de piezas narrativas en RV, como el proyecto de *The New York Times* titulado "The Daily 360" o las secciones especializadas de festivales de cine tradicionales como *Sundance's New Frontier* y la *Biennale Venice RV Expanded*.

Sobre todo, la RVC consiste en «un tipo de experiencia de RV inmersiva» dentro de «mundos sintéticos» que se crean a través de «elementos de imagen y sonido pre-renderizados» (Mateer, 2017: 15)<sup>2</sup>. Debido a que el mundo virtual no se genera a través de gráficos procesados en tiempo real, la interactividad del usuario es limitada ya que se basa en «puntos de vista predeterminados» dentro del espacio virtual, que en la mayoría de los casos es de 360 grados (Dooley, 2018: 97)<sup>3</sup>. La principal diferencia entre la RV tradicional y la RVC es la «incapacidad de los usuarios para interactuar con los elementos contenidos en el mundo virtual», así como para moverse por el espacio de forma autónoma (Mateer, 2017: 15)<sup>4</sup>. Esta limitación constituye el principal desafío para explicar la presencia de los usuarios en el entorno virtual, ya que el espectador puede sentir la ilusión de estar físicamente presente pero no podrá relacionarse activamente con su entorno. Con esto en

mente, ¿cómo pueden las historias de RVC justificar narrativamente este desajuste sin interrumpir la inmersión de la experiencia?

Tras la experimentación inicial, los creativos están definiendo algunas convenciones narrativas y estéticas básicas en RV. Destacados directores de cine como Robert Rodríguez y Nacho Vigalondo han explorado esta tecnología. Las piezas casi nunca duran más de veinte minutos debido a la incomodidad física del uso de las gafas. Muchos cineastas de RV privilegian las elecciones estéticas simples para evitar confundir al espectador, como apearse a una estructura tradicional de tres actos (Edwards, 2017), dirigir la mirada del usuario de manera efectiva para asegurarse de que no se pierda ninguna información crucial y mantener el mismo punto de vista a lo largo de toda la pieza para evitar confusiones (Rath-Wiggins, 2016). Ya en 1995, Keneth Meyer presagiaba esta dificultad y recomendaba el uso de hilos narrativos sencillos y de una interactividad limitada en las piezas de RVC (Meyer, 1995: 233-237).

Se intuye en estas propuestas la preocupación por la alfabetización mediática limitada del usuario con respecto a la tecnología RV. Los académicos y los cineastas de realidad virtual reflexionan sobre los peligros de *abrumar* al usuario con demasiada información. En consecuencia, los creativos recomiendan darle al usuario tiempo para explorar el entorno al comienzo de la pieza, para satisfacer su «miedo a perderse algo» (FOMO) y para aclimatarse al mundo virtual —véanse los trabajos de Dooley, Santesmases y Rath-Wiggins—. En la literatura sobre RV se ha convertido en un lugar común discutir la necesidad de una nueva *gramática* audiovisual. Esta discusión gira en torno a cómo este nuevo *lenguaje* puede dirigir la mirada en un medio que ya no está limitado por el marco —véanse, por ejemplo, Dooley, Mateer o Edwards—. Curiosamente, estas prescripciones contrastan con algunos paradigmas dramáticos tradicionales ya que, como afirma Meyer en su exploración de la RV dramática, en la mayoría de

los paradigmas narrativos todo debe contribuir a la acción (Meyer, 1995: 233). En definitiva, la RVC debe examinar los paradigmas narrativos tradicionales para articular sus propias convenciones narrativas.

Esta constante preocupación por orientar al usuario no responde sólo al lado cognitivo de la brecha de la alfabetización, sino también a un aspecto puramente fisiológico de la misma. Comúnmente denominada *piernas RV*, la familiaridad del usuario con el medio también implica su adaptación física al mismo. Sin un ajuste adecuado, las gafas pueden causar diferentes grados de mareo, lo que se conoce como mareo de realidad virtual o cibermareo (*cybersickness*) (Wolterbeek, 2018; Stanney *et al.*, 2020). Sin ir más lejos, estudios recientes muestran que las mujeres tienden a experimentar más mareos debido a que las gafas de RV están diseñadas para adaptarse a la distancia interpupilar que tienen la mayoría de los hombres (Stanney *et al.*, 2020). Del mismo modo, la interacción sensorial del usuario puede contradecir su percepción del entorno virtual, enviando al cerebro señales vestibulares contradictorias. En última instancia, la falta de familiaridad con el medio y el cibermareo pueden obstaculizar el potencial inmersivo de la experiencia. Si bien la RV está asociada con la inmersión, el usuario puede oscilar entre el *embodiment* (la encarnación o experiencia corpórea) y la disociación física.

## LA PRESENCIA COMO EJE NARRATIVO

La presencia del usuario en el mundo virtual es el primer elemento que el guion de la historia debe integrar debe concretar. En su esclarecedor artículo *Directing for Cinematic Virtual Reality*, Mateer conecta la idea de la presencia en realidad virtual con la teoría del transporte narrativo. Para él, el espectador debe sentirse físicamente inmerso como si estuviera presente en el mundo virtual. Conocido como la suspensión de la incredulidad del espectador en el cine tradicional, el transpor-

te narrativo es definido por Green y Brock (2000: 701-702) como «absorción en una historia (que implica) imágenes [...] y enfoque atencional» y una «fusión integradora de atención, imágenes y sentimientos» (Mateer, 2017: 17)<sup>5</sup>.

La fenomenología de la inmersión en RV ha suscitado un gran interés académico, y los investigadores buscan explorar hasta qué punto el cerebro procesa las experiencias de RV como creíbles, así como el impacto emocional que pueden tener. La presencia se ha convertido en uno de los principales fenómenos estudiados en este contexto, especialmente desde la psicología. Fuertemente dependiente de la inmersión, la presencia «se caracteriza como un estado psicológico en el que el individuo se percibe a sí mismo como envuelto, incluido e interactuando con un entorno que proporciona un flujo continuo de estímulos» (Blascovich *et al.*, 2002: 105)<sup>6</sup>. Según la definición de Mel Slater y Sylvia Wilbur, «la presencia es un estado de conciencia, la sensación (psicológica) de estar en el entorno virtual» (Slater, Wilbur, 1997: 607)<sup>7</sup>. Frank Biocca incluso la define como un estado en el que «nuestra conciencia del medio desaparece» y experimentamos «sensaciones que se acercan a la experiencia directa» (Biocca, 2002: 102)<sup>8</sup>.

Sin embargo, la plausibilidad de la experiencia no debe sobrevalorarse como la forma principal de incitar a la presencia. Como explica Janet H. Murray, la realidad virtual requiere el mismo nivel de compromiso por parte del espectador que el cine. La suspensión de la incredulidad es así una creación activa de los espectadores, que optan por creer en la historia una vez que se colocan las gafas o se sientan en la sala de cine (Murray, 2020: 24-25). Consideramos la presencia como un elemento determinante de la relación entre el espectador y el mundo virtual debido al impacto que la inmersión física en el entorno sintético tiene en la historia.

Para nosotras, lo fundamental es cómo el usuario ingresa al mundo virtual y, por lo tanto, está espacialmente presente dentro de la diégesis, in-

dependientemente de la credibilidad de la pieza. Si bien estamos de acuerdo con la afirmación de Mateer de que la presencia condiciona la inmersión, consideramos que la inmersión y la suspensión de la incredulidad no son totalmente equivalentes. En cine el espectador acepta creer en la diégesis mientras que en RVC el usuario se sitúa dentro de ella. Como explican Thomas Elsaesser y Malte Hagener, la mayoría de las teorías cinematográficas tradicionales consideran el cine como una ventana o como un umbral. En pocas palabras, en el primer caso, teorías como el formalismo, el constructivismo y el realismo *bazariano* consideran la pantalla como el contenedor de un mundo (Elsaesser, Hagener, 2010: 17). En el segundo caso, teorías como el neoformalismo y el postestructuralismo asumen que la pantalla opera como puerta a la diégesis, como «espacio liminal» (Elsaesser, Hagener, 2010: 38) entre la realidad y el universo ficcional<sup>9</sup>. A pesar de las diferencias entre ambos enfoques, los dos ilustran cómo la distancia física y metafórica entre el espectador y la diégesis en el cine tradicional condiciona la suspensión de la incredulidad. El espectador elige creer en un mundo ficticio autónomo que está físicamente separado

---

**LA REALIDAD VIRTUAL PERMITE AL USUARIO CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE, UN FOCALIZADOR Y, HASTA CIERTO PUNTO, UN ACTANTE. COMO RESULTADO, LA RVC INVITA A LA HIBRIDACIÓN DE ESTOS ELEMENTOS NARRATIVOS BÁSICOS. Y QUIZÁS ESTA SEA UNA DE LAS RAZONES POR LAS QUE EL STORYTELLING EN RVC TARDA EN ENCONTRAR SU CAMINO, YA QUE LOS CONCEPTOS NARRATIVOS MÁS BÁSICOS COMO EL ESPACIO O EL PERSONAJE NECESITAN SER RECONSIDERADOS POR COMPLETO**

---

de él y en el que no puede participar más allá de su compromiso emocional con la película.

Tal distancia desaparece en la RV porque el usuario se sitúa dentro del mundo virtual; el espectador entra en la diégesis con todo su cuerpo. Esta diferencia ontológica entre los dos medios complica la relación entre personaje, focalizador y espectador. Dichas categorías a menudo se superponen en el cine, la literatura y especialmente en los videojuegos. Por ejemplo, cabe mencionar el cine interactivo, que ofrece un término medio entre estas dos formas de comprometerse con la diégesis. Ejemplos como *Black Mirror* (David Slade, 2018) permiten que el espectador tenga un papel activo y se convierta en un actante y demiurgo de la historia sin estar físicamente dentro de ella, como es el caso de los videojuegos con efecto mariposa y películas interactivas. Pero en RVC, esta superposición se vuelve mucho más intensa. La RV permite que el usuario se convierta en un personaje, un focalizador y, hasta cierto punto, un actante. Como resultado, la RVC invita a la hibridación de estos elementos narrativos básicos y quizás esta sea una de las razones por las que la narración en RVC tarda en encontrar su camino, ya que los conceptos narrativos más básicos, como el espacio o el personaje, deben reconsiderarse por completo.

## PERSONAJE Y USUARIO EN RVC

Los usuarios de RVC no solo están presentes en la diégesis, sino que también pueden convertirse en parte de la historia. Aunque el medio ofrece muchas otras articulaciones posibles del punto de vista del usuario, la mayoría de las piezas aún se basan en las llamadas «narrativas en primera persona», historias contadas desde la perspectiva subjetiva de un personaje (Santesmases, 2020)<sup>10</sup>. Por tanto, la historia se presenta a través de la perspectiva de dicho personaje, una estrategia común en los videojuegos, pero más desafiante para implementar en narrativas no interactivas.

La incapacidad del personaje para relacionarse con el entorno da en el centro de un debate narratológico clásico: la relación entre el personaje y la acción. Los personajes constituyen el elemento narrativo más complejo de la narración y es por ello que teóricos y narratólogos han reflexionado históricamente sobre su naturaleza y su función.

A pesar de las diversas aproximaciones teóricas a los personajes, existe cierto consenso en cuanto a la importancia de sus acciones en el relato. Según la *Poética* de Aristóteles, la acción es crucial porque define la naturaleza del personaje. Su comprensión de la interdependencia entre la acción y el personaje ha influido en las convenciones narrativas a lo largo de la historia. Aunque no siempre ha sido considerado el criterio hegemónico, está presente en los escritos de Cicerón y en la poética clasicista (García Berrio, 1988: 185) e influye intensamente en los enfoques que recurren al concepto de actante.

En RVC, la relación entre personaje y acción emerge en forma de agencia, que «hace referencia a la sensación de autoría de las acciones» (Banakou, Slater, 2014: 1), más concretamente de las acciones de nuestro cuerpo<sup>11</sup>. Como resultado, la agencia requiere un cierto grado de interactividad multisensorial sincrónica con el mundo virtual o, al menos, algún nivel de interactividad con la pieza. En su exploración de las convenciones cinematográficas en RVC, Michael Göttsche *et al.* concluyen que «si el espectador se siente parte de la escena, su papel también debe ser considerado en la historia» (Göttsche *et al.*, 2018: 3)<sup>12</sup>. En piezas en las que el usuario encarna a un personaje, sus acciones no pueden realmente definir su naturaleza, ya que muchas veces se limitan a movimientos de cabeza y no interfieren con la historia.

A su vez, cuantiosos estudiosos consideran que los usuarios de RVC son testigos pasivos de la historia. Por ejemplo, Göttsche *et al.* argumentan que los espectadores de RVC solo tienen dos opciones: son una parte activa de la escena y pueden interactuar con ella (*lean forward*) o son observadores

---

**EN ÚLTIMA INSTANCIA, LA AGENCIA LIMITADA DEL USUARIO NO DEBE PERCIBIRSE COMO UN FALLO TÉCNICO SINO COMO UNA CARACTERÍSTICA NATURAL DEL PERSONAJE CUYA PERSPECTIVA ASUME EL ESPECTADOR**

---

pasivos con poca participación y presencia (*lean back*) (Gödde *et al.*, 2018: 3). Sin embargo, otros académicos proponen un enfoque más matizado en lo que respecta a la participación del usuario en el mundo virtual. Duran Fonseca *et al.* proponen un modelo de múltiples capas. En primer lugar, afirman que la atención del usuario se divide en tres niveles por orden de importancia: el interés narrativo principal, el contexto narrativo secundario y el entorno. Si bien la atención del usuario se centra en la trama principal, los tres niveles son igualmente importantes para incitar a la inmersión del usuario (2021: 105). En segundo lugar, también argumentan que la interactividad tiene diferentes grados. Para ellos, se despliega en tres niveles: espacial, narrativo e interactivo con el entorno virtual (2021: 106-109). Cada nivel tiene diferentes grados dependiendo de la sofisticación técnica de la pieza. En definitiva, según su modelo, la interactividad y la agencia del usuario se modifican en función de un conjunto complejo de variables en lugar de operar como un binomio pasivo/activo. Como resultado, el usuario puede sentirse presente y participante en el mundo virtual incluso si su interactividad es limitada. En lugar de sentirse como un testigo pasivo de una historia, el usuario puede sentirse parte de ella incluso si su capacidad de impacto está restringida.

Con estos estudios en mente, podemos concluir que, si la presencia del usuario no se integra adecuadamente en la narrativa, la pieza no solo perderá potencial inmersivo, sino que también perderá compromiso narrativo. Como explica Kate Nash en su exploración de documentales interactivos,

«la transparencia de la RV, su desaparición como medio» y su potencial de simulación contribuyen a que el usuario se imagine a sí mismo dentro de la diégesis con «una sensación sentida de realidad» (2022: 105)<sup>13</sup>. Por lo tanto, es importante preguntarse si las piezas que no permiten al usuario interactuar con el mundo virtual, como es el caso de la RVC, corren el riesgo de frustrar al espectador si la incapacidad del usuario para relacionarse con el entorno no refuerza la premisa narrativa general. De lo contrario, la transparencia del medio en RV puede disminuir, operando como lo que en el cine convencional se denomina tradicionalmente romper la cuarta pared. En cualquier caso, consideramos que la agencia limitada del usuario no debe ser percibida como una falla técnica sino como una característica justificada del personaje cuya perspectiva asume el espectador.

### **REDEFINIENDO EL PUNTO DE VISTA**

---

Como explica la narratóloga Mieke Bal, la relación entre una historia y los signos que la transmiten «sólo puede establecerse por mediación de una capa interyacente, la “visión” de los acontecimientos» (Bal, Boheemen, 2009: 147)<sup>14</sup>. Toda narración tiene un focalizador cuya interpretación de los hechos se hace accesible para el espectador y otorga un significado particular a la historia. La mayoría de las narrativas a través de los medios se basan en lo que Bal llama focalización «ligada al personaje» o focalización «externa»<sup>15</sup>. En el primero, el lector de un texto accede a la historia a través de la perspectiva de un personaje específico. Sobre este último, el punto de vista pertenece a «un agente anónimo, situado fuera de la fábula» (Bal, Boheemen, 2009: 146-149)<sup>16</sup>. La mayoría de las narraciones despliegan una combinación de ambas, entrelazando la perspectiva de los personajes con la de un narrador omnisciente.

Sin embargo, en RV, la noción de un punto de vista de *primera persona* necesita ser examinada. La creencia de que algunas historias se cuentan

en primera persona mientras que otras se cuentan en tercera persona es demasiado simplista. Bal desafía esta suposición explicando que el narrador siempre tendrá una voz focalizadora, un tono o una perspectiva que colorea la historia. La popularidad de la distinción simplista entre narración en primera y tercera persona responde a lo invisible que puede ser la voz del narrador en un texto. En el cine, la suspensión de la incredulidad lleva al espectador a asumir lo que presencia, aceptando la perspectiva presentada en la película. Pero la RV potencia, y no disminuye, la autoconciencia del espectador sobre su propia existencia. Como muestra el ejemplo del cibermareo, la experiencia física del espectador juega un papel más importante en la RVC que en el cine tradicional y, por lo tanto, agrega una capa adicional de subjetividad al significado de la pieza. En segundo lugar, el usuario puede manipular su propio punto de vista moviendo la cabeza. En tercer lugar, la realidad virtual permite al espectador asumir el cuerpo de un personaje que existe en la historia.

La asunción directa del punto de vista de un personaje en la realidad virtual ha suscitado un gran entusiasmo debido al potencial de transformación social que plantea. Psicólogos, activistas, periodistas y documentalistas elogian el potencial de la realidad virtual para mejorar la empatía del usuario hacia otras personas y colectivos y se refieren a este tipo de focalización como toma de perspectiva. En consecuencia, muchas piezas y simulaciones utilizan la focalización ligada al personaje para crear conciencia sobre temas sociales, como *Carne y Arena* (Flesh and Sand, Alejandro González Iñárritu, 2018), *1000 Cut Journey* (Courtney Cogburn y Elise Ogle, 2018) y *Eye to Eye* —co-creado por PETA, Demodern y Kolle Rebbe en 2018—. Lo que estos trabajos tienen en común es su objetivo de incitar la empatía hacia los grupos socialmente oprimidos, y la mayoría de ellos son creados por organizaciones sin fines de lucro y laboratorios universitarios. Como explica Grant Bollmer en su análisis de la empatía en la

realidad virtual, «se supone que los medios digitales provocan una respuesta empática de un individuo mientras juega y se comunica dentro de mundos virtuales y más allá, si estas tecnologías están diseñadas adecuadamente» (2017: 1)<sup>17</sup>.

Bollmer problematiza esta idea al elaborar una genealogía de la construcción estética de la empatía como concepto construido culturalmente. Más concretamente, Bollmer afirma que la noción de empatía asume que el usuario accede a la experiencia de otra persona «sin una mediación clara», mientras que en realidad el usuario «absorbe la experiencia del otro en su propia experiencia» (2017: 2)<sup>18</sup>. Erick Ramírez también desafía la suposición de que la realidad virtual es una máquina de empatía. Ramírez describe su experiencia con *1000 Cut Journey* afirmando: «No puedo escapar de mi propia subjetividad para ver o experimentar las cosas desde su punto de vista [del protagonista]» (Ramírez, 2018, párr. 12)<sup>19</sup>. En resumen, el usuario puede sentir con el personaje, pero no por el personaje, ya que no puede deshacerse de su propia subjetividad. La toma de perspectiva no necesariamente equivale a empatía por el personaje, ya que la empatía es una experiencia mediada que se basa en dispositivos complejos. Tal y como concluye Donghee Shin en su estudio sobre la empatía en la RV, intentar despertar la empatía a través de la focalización no es suficiente para crear una respuesta emocional intensa en el espectador (Shin, 2018: 72).

Volviendo al ejemplo anterior, somos el bebé pero el bebé no somos nosotros, y lejos de ser un fallo técnico frustrante, esto puede suponer una exploración muy interesante del punto de vista del usuario. Por ello, proponemos un despliegue más diverso de la focalización en la RVC. La siguiente tipología está influenciada por la clasificación de documentales interactivos de realidad virtual en primera persona elaborada por Nash. En su planteamiento, Nash divide la integración de los usuarios en la pieza en dos categorías principales, ya que pueden ofrecer la posibilidad de estar en

otro lugar o ser alguien más (2022: 107-112). Ella desarrolla estas dos opciones con mayor profundidad explicando que el usuario puede interpretar la experiencia de realidad virtual como «estar allí como turista», «estar allí como encuentro», «estar allí como testigo» o «ser otro»<sup>20</sup>. Nuestra propuesta de tipología no es incompatible con sus categorizaciones, pero en lugar de explorar cómo la integración del usuario «da forma a la experiencia epistémica y moralmente» para articular su implicación con la realidad representada (2022: 107), analizamos las superposiciones entre personaje, usuario y focalizador desde un punto de vista narratológico para proponer estrategias narrativas que las transiten con éxito<sup>21</sup>. A su vez, los ejemplos de la siguiente sección ilustran cómo el punto de vista superpuesto del usuario y el personaje puede constituir una justificación narrativa de la incapacidad del usuario para interactuar —como es el caso de *El llanto del bebé*—, una decisión política para ayudar a los usuarios a sentirse parte de la comunidad de los protagonistas —como en *Hard World for Small Things* (Janicza Bravo, 2016)— o una manera de deconstruir la subjetividad individual de los protagonistas como en *Traveling While Black* (Roger Ross Williams, 2019).

## PROPUESTA DE TIPOLOGÍA Y ESTUDIOS DE CASO

### I. El protagonista inmovilizado

La ya mencionada *El llanto del bebé* es una pieza narrativa de 360 grados en la que el usuario toma la perspectiva de un bebé cuyos hermanos intentan molestar de diferentes maneras. Esta pieza independiente de seis minutos de duración está realizada con equipamiento básico. La historia tiene lugar durante una reunión familiar y gira en torno a las travesuras de los primos y hermanos del bebé. Lo único que saben los espectadores sobre el personaje cuya perspectiva toman es que el bebé nunca llora. Así, los niños asumen la misión de hacer llorar al bebé para variar. Le hacen bro-

mas que nos permiten experimentar posiciones imposibles, como estar dentro de una lavadora o flotar en el borde de una ventana. Una estrategia narrativa similar se aprecia en la pieza más comercial *Ceremonia* (2017), dirigida por el reconocido cineasta Nacho Vigalondo. En esta historia de terror en 360 grados de tres minutos de duración, el usuario encarna a una persona no identificada rodeada de otras personas sentadas en círculo con gafas de RV. La inmovilización del usuario coincide con la postura del personaje, que se supone que también lleva unas gafas similares en la historia. Progresivamente, un grupo de enmascarados entra en la habitación y comienza a matar a los demás invitados, una masacre que los usuarios solo pueden presenciar.

La focalización ligada al personaje —también llamada toma de perspectiva— es muy popular en la realidad virtual narrativa. Puesto que el usuario solo puede elegir dónde mirar, la inmovilización del personaje es la forma más exitosa de implementar este tipo de focalización en diferentes géneros y modos de producción. Pero la incapacidad del usuario para interactuar debe tener sentido en la historia y, a menudo, constituye la premisa principal: las razones de la falta de interacción del personaje sirven como el principal conflicto narrativo que desencadena la historia. En *El llanto del bebé* la historia se desarrolla precisamente porque el personaje es un bebé particularmente tranquilo que no reacciona mucho. Con una premisa narrativa muy simple, la pieza concilia con éxito la inmersión con la interactividad limitada del usuario. De manera similar, en *La Ceremonia* la historia permite al usuario experimentar el misterio sin cuestionar su agencia limitada en el entorno virtual. La pieza utiliza hábilmente la inmovilización para reforzar la presencia del usuario, ya que, en cierto modo, el personaje también es un usuario de RV que logra trascender de alguna manera el visor.

En general, los personajes inmovilizados ofrecen una forma muy simple pero atractiva de integrar al usuario en la historia, pero también plan-

tean un desafío importante. Desde el principio, la pieza debe dejar claro por qué los usuarios no pueden moverse o responder. En esta línea, proponemos que la forma más efectiva de diseñar personajes en este tipo de narrativas ligadas al personaje inmovilizado es volver a la relación de Platón entre acción y personalidad. Dado que el personaje tiene una acción limitada, no debe estar muy definido ni tener una historia de fondo relevante. Esta ambivalencia en realidad es favorable para mejorar la inmersión: para que el usuario tome la perspectiva del personaje sin alienarse, el personaje debe parecer una pizarra en blanco que no tiene mucha información sobre lo que está sucediendo, cuyo pasado es irrelevante a la historia o desconocido para el personaje, como un detective que entrevista a sospechosos como *Being Sherlock Holmes* (Blein y Diego Bezares, 2016), o un paciente confundido que se despierta después de décadas en criogenización como la serie *Frozen* (Randal Kleiser, 2019).

## 2. El fantasma observador

Los inicios de las primeras piezas de RV recuerdan a los inicios del cine, cuando los hermanos Lumière enviaban camarógrafos a diferentes partes del mundo para acercar al espectador a realidades que le resultaban lejanas, y por tanto exóticas. En esta línea, el reconocido estudio canadiense de RV Felix&Paul produjo el documental *Nomads* (Felix Lajeunesse y Paul Raphael, 2016), una pieza que transporta a los usuarios a diferentes paisajes para mostrar la vida cotidiana de culturas nómadas como los Massai y los Gitanos del Mar de la costa de Borneo. Estos fragmentos de RVC son puramente descriptivos y contemplativos, ya que no tienen una narrativa tradicional. En cambio, la pieza lleva a los usuarios a través de situaciones como un viaje en canoa, la preparación de una comida y, en última instancia, momentos cotidianos en la vida de los sujetos documentados en un intento por preservar estas tradiciones. La cámara está con ellos, pero no reconocen su presencia: los

espectadores son meros *voyeurs* cuya presencia no interfiere en la vida de los sujetos retratados. El usuario asume el papel de un observador, una *mosca en la pared*, un testigo cuya presencia teóricamente no altera la historia, evocando los tradicionales documentales antropológicos observacionales. Como tal, su presencia en la diégesis no necesita justificación narrativa.

Se puede encontrar un uso más dramático del usuario fantasma observador en la obra de ficción *Kowloon Forest* (Alexey Marfin, 2019), que hace uso de esta técnica de manera diferente. *Kowloon Forest* es una pieza en 360 grados de 8 minutos que muestra algunos momentos privados de la vida de cinco desconocidos en Hong Kong, premisa que sirve para reflexionar sobre el reto de encontrar intimidad en una ciudad tan densamente poblada. El usuario es totalmente transparente en toda la pieza hasta el punto de que nos colocamos justo en frente de los personajes principales. *Kowloon Forest* comienza con algunos mensajes escritos y una voz en off que presenta la historia. En la primera escena, la cámara está entre la protagonista y su espejo mientras se quita el maquillaje. Este montaje permite a los espectadores entrar en su intimidad sin reparos: pueden observar su ritual y explorar visualmente su habitación, ropa, productos de belleza, fotos, plantas... El resto de la pieza se desarrolla con una puesta en escena similar. Un hombre come mientras mira un vídeo en directo de una niña comiendo. Nuevamente, la cámara está entre él y su computadora y los usuarios pueden mirarlo a él, a ella y a su espacio. En otra escena, dos migrantes filipinos juegan a las cartas y la cámara se coloca justo entre ellos. Para crear esta experiencia, Alexey Marfin usó CGI para hacer desaparecer la cámara. En *Kowloon Forest*, la tecnología RV lleva las fantasías voyeurísticas a otro nivel, porque el voyeur no mira por la mirilla de la puerta sino que está en medio de la acción y disfruta del placer de ser invisible. A falta de una narrativa lineal, la pieza privilegia escenarios interesantes que captan la atención de los usuarios

durante cada escena. En este tipo de piezas, la falta de narrativa es sustituida por el placer voyeurista, colocando a los usuarios en espacios poco representados, inaccesibles o exóticos –para ellos– donde pueden mirarlo todo sin remordimientos.

### 3. El acompañante

*Hard World for Small Things* (Janicza Bravo, 2016) es una pieza narrativa en 360 grados que denuncia la brutalidad policial contra un grupo afroamericanos desarmados. Su estilo es realista y presenta al usuario una parte de la vida de una pandilla de amigos. De esta forma, esta historia de seis minutos sitúa al espectador en medio de una acción, en un paseo en coche con gente charlando informalmente. Este tipo de personaje-usuario se diferencia del anterior en que se hace sentir al espectador parte de la situación, en lugar de un observador invisible. Como tal, su presencia en la historia requiere una mejor integración. En *Hard World for Small Things*, los usuarios están sentados en la parte trasera del coche, la cámara se sitúa a la altura de los ojos, articulando una ocularización interna primaria (Gaudreault, Jost, 1990) que nos hace sentir como un tripulante más en el coche descapotable que circula por Los Ángeles. Aunque los usuarios no pueden interactuar con los amigos, pueden sentir una fuerte sensación de presencia al escuchar su conversación y mirar alrededor. La colocación de la cámara, junto con la conversación desenfadada y distendida, sirven para facilitar el sentimiento de pertenencia al grupo. Ser pasajero en un automóvil justifica efectivamente la incapacidad del usuario para moverse, lo que intensifica la sensación de inmersión.

Esta escena establece un ambiente relajado que contrasta con el abrupto desenlace de la pieza. El automóvil se detiene en un supermercado, donde surge el conflicto. Muchas acciones ocurren simultáneamente y los usuarios pueden observar todo desde el asiento trasero: algunos miembros del grupo se encuentran con sus amigos en el supermercado, uno de ellos recoge a su abuela y el

otro pasajero está hablando por teléfono. Los primeros cuatro minutos de la pieza presentan al grupo, pero el conflicto ocurre abruptamente solo en los últimos dos minutos. Un grupo de policías vestidos de civil se acerca al coche. Acusan al conductor de aparcar en lugar equivocado y cuestionan si el coche es robado. De repente, uno de los chicos del grupo, que había entrado previamente al supermercado, choca con uno de los oficiales, quien inmediatamente lo mata a tiros. En ese momento, el director sorprende al usuario con un cambio de perspectiva: la cámara se coloca repentinamente dentro del supermercado. Tras posicionar al usuario como uno de los compañeros de viaje, no se justifica su presencia en la tienda. Esta nueva ubicación de la cámara sirve para mostrar lo que sucede dentro y para intensificar la brusquedad del desenlace. La ubicuidad de la cámara, que es una de las ventajas del lenguaje cinematográfico, se vuelve intencionadamente abrupta y extraña en esta pieza de RVC. La falta de transición desconecta al usuario de la pieza, sobre todo porque su presencia hasta ese momento había sido muy bien integrada. De esta manera, *Hard World for Small Things* ilustra cómo hacer que el usuario se sienta como un compañero puede tener un gran impacto para crear conciencia sobre las injusticias sociales, en este caso, la brutalidad policial de carácter racista. La pieza también muestra cómo cambiar la posición del usuario sin una justificación clara puede romper constructivamente su sentido de pertenencia dentro del mundo virtual.

### 4. El usuario multifacético

Esta última categoría es de hecho un compendio de las anteriores, pero merece ser analizada por separado porque la combinación de los recursos antes mencionados puede crear una estrategia potente en sí misma: la deconstrucción del sentido de subjetividad del usuario. Dirigido por el renombrado Roger Ross Williams, *Traveling While Black* (2019) es un documental de realidad virtual que a menudo se describe como una experiencia inmer-

siva sobre los desafíos de los viajeros afroamericanos durante la era de Jim Crow<sup>22</sup>. Sin embargo, un aspecto que a menudo se pasa por alto de la pieza es que esta gira en torno al tiroteo de Tamir Rice, de doce años, por parte de agentes de policía mientras éste jugaba con una pistola de juguete en un parque en 2014, aunque este hecho ocupa la mitad de los veinte minutos de duración de la pieza. Por lo tanto, la pieza reflexiona sobre el racismo en los Estados Unidos en un sentido más amplio, estableciendo conexiones entre el período de segregación y la brutalidad policial contra los negros en la América actual. La apertura de la pieza evoca el comienzo de una película tradicional, en una sala de cine vacía. La pantalla muestra imágenes documentales mientras una voz en off explica la importancia de *The Negro Motorist Green Book* de Victor Hugo Green. Poco después, la imagen de la pantalla supera el marco y un nuevo entorno envuelve al espectador. A partir de aquí, la pieza se desarrolla en dos localizaciones principales: el icónico restaurante familiar Ben's Chili Bowl, en Washington DC, y el interior de un antiguo autobús interurbano. La primera mitad de la pieza consiste en una serie de testimonios de afroamericanos de mayor edad que relatan sus experiencias como viajeros negros, así como recuerdos específicos de discriminación racista. En algunos casos, los testimonios se pueden escuchar a través de una voz en off junto con imágenes documentales y *flashbacks* recreados que se proyectan en las paredes del restaurante o del autobús. En estos momentos, la cámara se mueve lentamente por los espacios con seguimientos y zooms muy sutiles y parece que el usuario es solo un fantasma observando las escenas. En otros casos, los sujetos comparten sus historias con otros en el restaurante, mientras la cámara toma asiento en la mesa uniéndose al grupo. Aunque nunca se reconoce su presencia, los usuarios ya no se sienten fantasmas sino compañeros que forman parte de la comunidad, compartiendo historias con el resto de los miembros. El montaje dinámico se detiene

abruptamente en la segunda mitad de la pieza, que consiste en una plano secuencia en el que Samaria Rice, madre de Tamir Rice, cuenta la historia de la muerte de su hijo. Está sentada en una de las mesas del restaurante con otra mujer y con nosotros, y el restaurante está lleno de gente escuchando su testimonio. La conversación se ve interrumpida solo por una breve escena en el cine que muestra las imágenes del tiroteo de su hijo.

---

**EN LUGAR DE UTILIZAR LA FOCALIZACIÓN LIGADA AL PERSONAJE DE UNA MANERA SIMPLISTA PARA EVOCAR EMPATÍA, TRAVELING WHILE BLACK MUESTRA CÓMO UNA COMBINACIÓN DE PERSPECTIVAS PUEDE TENER UN GRAN IMPACTO PARA CREAR CONCIENCIA Y CREAR UNA NARRATIVA CONVINCENTE**

---

La focalización en esta pieza es multifacética: combina múltiples subjetividades y puntos de vista a través de la edición de la pieza, se basa en relatos orales como fuente histórica válida, utiliza material de archivo, integra *flashbacks* recreados y muestra múltiples sujetos compartiendo sus experiencias. A los efectos de este artículo, nos centramos en cómo la perspectiva ubicua del usuario contribuye a articular una sensación de fragmentación y multiplicidad. En lugar de utilizar la focalización ligada al personaje de una manera simplista para evocar empatía, *Traveling While Black* muestra cómo una combinación de perspectivas puede tener un gran impacto para crear conciencia y crear una narrativa convincente. El punto de vista del usuario consiste en una mezcla de algunas de las tipologías enumeradas anteriormente: los usuarios son fantasmas observadores que presencian la realidad a distancia, acompañantes de los sujetos principales en el restaurante e incluso espectadores en el sentido más puro de la palabra, sala de cine incluida. De esta manera, la

pieza logra abordar el tema en su complejidad. Primero, evita suponer que la audiencia es predominantemente blanca y necesita una narración en primera persona para comprender cómo se siente el racismo de primera mano. En segundo lugar, evita la noción ingenua de que una experiencia de veinte minutos puede hacer que los no negros entiendan la experiencia de la anti-negritud en Estados Unidos a través de la focalización ligada al personaje. Tercero, y más importante, con esta fragmentación de subjetividades, la pieza honra las experiencias de múltiples afroamericanos en su diversidad en lugar de representar una sola narrativa unificada de racismo. Así, los testimonios aparecen como únicos para cada uno de los sujetos, pero también como parte de un problema colectivo, sistémico y más amplio. *Traveling While Black* crea una sensación simultánea de inmersión y de distanciamiento brechtiano: los usuarios pueden sentirse literal y figurativamente cerca de los sujetos que comparten sus recuerdos, pero también se vuelven conscientes del aparato que media en la experiencia virtual. En última instancia, esta estrategia narrativa sirve para transmitir experiencias colectivas con mayor precisión, ya que desafía la noción de un sujeto individual. El usuario multifacético permite que la pieza incite a la empatía autorreflexiva: genera conciencia sobre un problema social y sobre nuestra incapacidad para vivir directamente las experiencias de otros sujetos afectados por él.

## CONCLUSIONES

---

Este artículo aborda el principal desafío narrativo en la RVC: la justificación de la presencia del usuario ante la paradoja de la inmersión. En lugar de entender la interactividad limitada del usuario como una restricción técnica, argumentamos que se puede integrar en la historia de forma creativa. Con ese fin, analizamos algunas de las características más populares de la realidad virtual, como la presencia o la agencia, en relación con las no-

ciones narratológicas tradicionales y las teorías cinematográficas, como la focalización. Partir de las teorías filmicas y narrativas nos permite proponer diferentes formas de integrar al usuario en la narración sin necesidad de sofisticadas tecnologías interactivas, en función de su rol y nivel de implicación con la historia: el protagonista inmovilizado, el fantasma observador, el acompañante, y el usuario multifacético. Con esta clasificación, intentamos conceptualizar el rol del usuario más allá del simplista binario activo/pasivo. Aunque este trabajo se centra en piezas de imagen real, las conclusiones también pueden aplicarse a la RVC basada en CGI. Además, argumentamos que las piezas más atractivas son las que exploran la ambivalencia de la subjetividad en la realidad virtual, historias que consideran la imposibilidad de escapar de la propia experiencia del usuario y que experimentan con el punto de vista sin dar por sentada la empatía. Primero, la técnica popular de focalización ligada al personaje necesita desplegar premisas muy simples para ser efectiva, como es el caso de *El llanto del bebé*. En segundo lugar, las piezas de observación basadas en la exploración visual pueden ser poderosas en historias que dependen más de la documentación y el espacio, como *Nomads*. En tercer lugar, el punto de vista del usuario solo debe cambiar a lo largo de la historia si la narrativa lo justifica adecuadamente, fragmentando la focalización del usuario cuando tiene sentido narrativo, como en *Traveling While Black*. Nos oponemos a la idea de que el punto de vista físico implica automáticamente un punto de vista emocional. En cambio, proponemos articulaciones de la focalización más complejas, que incorporen la paradoja de la inmersión de forma creativa, aprovechando la incomodidad potencial o la autoconciencia del usuario para crear misterio sobre el pasado del personaje, disociación del cuerpo virtual, o distancia autorreflexiva de la historia. ■

## NOTAS

- 1 Esta y todas las citas originalmente escritas en inglés han sido traducidas por las autoras del artículo. Cita original: «the presentation of first-person experiences through the use of a head-mounted display and headphones that enable users to experience a synthetic environment as if they were physically there»
- 2 «a type of immersive VR experience» within «synthetic worlds» that are created through «pre-rendered picture and sound elements»
- 3 «predetermined viewpoints»
- 4 The «inability of users to interact with elements contained within the virtual world»
- 5 «absorption into a story (entailing) imagery [...] and attentional focus» and an «integrative melding of attention, imagery and feelings»
- 6 «is characterized as a psychological state in which the individual perceives himself or herself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream of stimuli»
- 7 «presence is a state of consciousness, the (psychological) sense of being in the virtual environment»
- 8 «our awareness of the medium disappears» and we experience «sensations that approach direct experience»
- 9 «a liminal space»
- 10 «first person narratives»
- 11 «refers to the sensation of authorship of actions»
- 12 «if the viewer feels part of the scene, his role also needs to be considered in the story»
- 13 «the transparency of VR, its disappearance as a medium», and its simulative potential contribute to allow the user to imagine themselves within the diegesis with «a felt sense of reality»
- 14 «can only be established by mediation of an interjacent layer, the “view” of the events»
- 15 «character-bound» focalization or on «external» focalization.
- 16 «an anonymous agent, situated outside of the fabula»
- 17 «digital media are thus assumed to provoke an empathetic response from an individual while playing games, communicating within virtual worlds, and beyond—if these technologies are properly designed»
- 18 “without clear mediation» while in reality the user «absorbs the other’s experience into their own experience»
- 19 «I can’t escape my own subjectivity to see or experience things from [the protagonist’s] point of view»
- 20 «being there as a tourist», «being there as encounter», «being there as a witness», «being another»
- 21 «shapes the experience epistemically and morally»
- 22 La pieza es accesible en el canal de YouTube de *The New York Times* bajo el título *What Was It Like to Travel While Black During Jim Crow?* <https://www.youtube.com/watch?v=7UUFn7iyymo>

## REFERENCIAS

- Bal, M., Boheemen, C. V. (2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Banakou, D., Slater, M. (2014). Body Ownership Causes Illusory Self-Attribution of Speaking and Influences Subsequent Real Speaking. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(49), 17678-17683. <https://doi.org/10.1073/pnas.1414936111>
- Biocca, F. (2002). The Evolution of Interactive Media: Toward ‘Being There’ in Nonlinear Narrative Worlds. In M. Green, M. Strange, and T. Brock, (Eds.), *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations* (pp. 97-130). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Blascovich, J., Loomis, J., Beall, A., Swinth, K., Hoyt, C., Bailenson, J. (2002). Immersive Virtual Environment Technology as a Methodological Tool for Social Psychology. *Psychological Inquiry*, 13(2), 103-124. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1302\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1302_01)
- Bollmer, G. (2017). Empathy Machines. *Media International Australia*, 165(1), 63-76. <https://doi.org/10.1177/1329878X17726794>
- Burch, N. (1979). Film’s Institutional Mode of Representation and the Soviet Response. *October*, 11, 77-96. <https://doi.org/10.2307/778236>
- Dooley, K. (2018). Virtual Reality: Moving Beyond a Cinema of the Attractions. *Screen Education*, 88, 96-103.

- Durán Fonseca, E., Rubio-Tamayo, J.L., Alves, P. (2021). Niveles de diseño narrativo, espacial y de interacción para el desarrollo de contenidos en el medio de la realidad virtual. *ASRI*, 19, 96 -111.
- Edwards, S. (2017, February 4). Virtual Reality Is Here To Stay and It Needs Screenwriters. *Screenwriting Magazine*. Recuperado de <https://screenwritingmagazine.com/2017/02/04/virtual-reality-stay-needs-screenwriters>
- Elseasser, T., Hagener, M. (2010). *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Gaudreault, A., Jost, F. (1990). *Le récit cinématographique*. Paris: Éditions Nathan.
- Fauville, G., Queiroz, A.C.M., Bailenson, J.N. (2020). Virtual reality as a promising tool to promote climate change awareness. En J. Kim, H. Song, (Eds.), *Technology and Health: Promoting Attitude and Behavior Change* (pp. 91-108). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816958-2.00005-8>
- Gödde M., Gabler F., Siegmund D., Braun A. (2018). Cinematic Narration in RV: Rethinking Film Conventions For 360 Degrees. En Chen J., Fragomeni G. (Eds), *Virtual, Augmented and Mixed Reality: Applications in Health, Cultural Heritage, and Industry. VAMR 2018. Lecture Notes in Computer Science, 10910*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_15)
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- 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>
- Jones, M. (2017, January 27). *Interview for Screen Australia*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=U1rhfPz9f8k&feature=youtu.be>
- Meyer, K. (1995). Dramatic Narrative in Virtual Reality. En F. Biocca, and M.R. Levy (Eds), *Communication in the Age of Virtual Reality* (pp. 219-258). New York: Routledge.
- Murray, J. H. (2020). Virtual/Reality: How To Tell The Difference. *Journal of Visual Culture*, 19 (1), 11-27. <https://doi.org/10.1177%2F1470412920906253>
- Nash, K. (2022). *Interactive Documentary. Theory and Debate*. New York: Routledge.
- Ramirez, Erick (2018, October 26). It's Dangerous to Think Virtual Reality is an Empathy Machine. *Aeon*. Recuperado de <https://aeon.co/ideas/its-dangerous-to-think-virtual-reality-is-an-empathy-machine>
- Rath-Wiggins, L. (2016, February 25). Writing for RV? Three Things to Remember! *Get Fader*. Recuperado de <https://getfader.com/writing-for-RV/>
- Roswell, R. O., Cogburn, C. D., Tocco, J., Martinez, J., Bangeranye, C., Bailenson, J. N., Wright, M., Mieres, J. H., & Smith, L. (2020). Cultivating Empathy Through Virtual Reality: Advancing Conversations About Racism, Inequity, and Climate in Medicine. *Academic Medicine*, 95(12), 1882-1886. <https://doi.org/10.1097/ACM.00000000000003615>
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Santesmases, M. (2020, May 4). Narrative RV trends in 360. A View From The Tunnel Under Tribeca. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@miguel.santesmases/narrative-vr-trends-in-360-a-view-from-the-tunnel-under-tribeca-d6f6a238503c>
- Shin, D. (2018). Empathy and Embodied Experience in Virtual Environment: To What Extent Can Virtual Reality Stimulate Empathy And Embodied Experience? *Computers in Human Behavior*, 78. 64-73. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.012>
- Stanney, K., Fidopiastis, C., Foster, L. (2020). Virtual Reality is Sexist, But It Does Not Have To Be. *Frontiers in Robotics and AI*, 7(4), 1-19. <https://doi.org/10.3389/frobt.2020.00004>
- Slater, M., Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 6, 603-616. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Wolterbeek, M. (2018, June 21). Exploring How To Make Virtual Reality More Accessible To Women. *Nevada Today*. Recuperado de <https://www.unr.edu/nevada-today/news/2018/vr-sickness-in-women>

## LA DELGADA LÍNEA ENTRE ESPECTADOR Y PERSONAJE: LA INTEGRACIÓN NARRATIVA DEL USUARIO EN LA REALIDAD VIRTUAL CINEMATográfica

### Resumen

Pese a la intensa sensación de inmersión que la realidad virtual (RV) ofrece, la interactividad de los usuarios con el mundo virtual siempre es limitada. En las piezas narrativas tradicionales de RV, también conocidas como RV cinematográfica (RVC), los usuarios pueden presenciar una historia pero apenas pueden influir en ella. Esta limitación crea una paradoja en la que los usuarios se sienten inmersos en un mundo virtual con el que no pueden interactuar. Este artículo se centra en las estrategias narrativas empleadas en la RVC para integrar a los espectadores dentro de la diégesis. La paradoja inmersiva invita a académicos y creadores audiovisuales a repensar paradigmas narrativos tradicionales para poder aplicarlos a este nuevo medio. En este sentido, la limitada capacidad de interacción de los usuarios debe reforzar la premisa narrativa. Mediante un análisis de un corpus de piezas de RVC grabadas en imagen real, este artículo propone una tipología de usuarios, a saber, diferentes formas en las que el espectador puede ser integrado en la historia negociando de un modo creativo las maneras en que el personaje, el focalizador, y el espectador pueden coincidir.

### Palabras clave

Realidad virtual; Inmersión; Cine inmersivo; Focalización; Presencia; Agencia; Personaje; Usuario.

### Autoras

Cristina Ruiz-Poveda Vera es Directora Académica Adjunta del Área de Animación en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD). Es doctora en Film and Media por la Universidad de Florida y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Carlos III de Madrid. Su investigación se centra en tres temas fundamentales: los cines transnacionales, especialmente en Iberoamérica y Europa; el rol de las mujeres en la ficción audiovisual contemporánea, especialmente en Europa; y la alfabetización audiovisual y los hábitos de consumo mediático de la Generación Z, con especial atención a su uso de medios interactivos. En 2017 Cristina recibió el premio Ruth McQuown del College of Liberal Arts and Sciences (Universidad de Florida) en reconocimiento a su compromiso para eliminar barreras y considerar la diversidad en su investigación y en su estilo docente. Su actividad investigadora es inminentemente internacional, tanto en cuanto a estancias como a publicaciones, y ha publicado en editoriales como Routledge. Además, ha participado en festivales de cine como el de San Sebastián y trabajó en la producción de la película de animación 3D ganadora del Goya *Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2014). Contacto: [Cristina.ruiz@u-tad.com](mailto:Cristina.ruiz@u-tad.com).

## THE BLURRED LINES BETWEEN SPECTATOR AND CHARACTER: NARRATIVE INTEGRATION OF THE USER IN CINEMATIC VIRTUAL REALITY

### Abstract

In spite of the intense sense of immersion that Virtual Reality (VR) can incite, the interactivity of the user is always limited. In traditional narrative VR pieces, also known as cinematic VR (CVR), users can witness a story but can hardly impact it. This limitation creates a paradox in which users feel immersed in a virtual world but cannot interact with it. This article focuses on the narrative strategies used in CVR to integrate spectators within the diegesis. This paradox of immersion behooves scholars and creatives to rethink traditional narrative paradigms to apply them to this new medium. In this sense, the user's limited ability to interact needs to reinforce the overall narrative premise. By analyzing a corpus of live-action CVR pieces, this article proposes a typology of users: different ways in which the spectator can be integrated in the story, navigating the overlaps between user, character, and focalizer successfully.

### Key words

Virtual Reality; Immersion; Cinematic Virtual Reality; Focalization; Presence; Agency; Character; User.

### Authors

Cristina Ruiz-Poveda Vera is the Deputy Academic Director of the Animation Area at the University for Technology and Digital Art (U-TAD). She holds a PhD in Film and Media from the University of Florida and a BA in Audiovisual Communication from the Universidad Carlos III de Madrid. Her research focuses on three main topics: transnational cinemas, especially in Ibero-America and Europe; the role of women in contemporary audiovisual fiction, especially in Europe; and the audiovisual literacy and media consumption habits of Generation Z, with special attention to their use of interactive media. In 2017 Cristina received the Ruth McQuown Award from the College of Liberal Arts and Sciences (University of Florida) in recognition of her commitment to removing barriers and considering diversity in her research and teaching style. Her research activity is strongly international, and she has published with publishers such as Routledge. In addition, she has participated in film festivals such as San Sebastian and worked on the production of the Goya-winning 3D animated film *Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2014). Contact: [Cristina.ruiz@u-tad.com](mailto:Cristina.ruiz@u-tad.com).

Julia Sabina Gutiérrez es profesora Titular de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Alcalá. Es doctora en Ciencias de la Comunicación y Estudios Cinematográficos por la Universidad de la Sorbona, realizó su tesis bajo la dirección del eminente profesor y semiólogo François Jost por la que recibió la máxima calificación así como una mención especial del jurado. En 2018 recibió el Premio Internacional Sial Pígalión de Pensamiento y Ensayo por la edición impresa de este trabajo. Se le concedió un contrato del laboratorio de excelencia LABEX ICCA (Industries culturelles et création artistique), situado en la Maison des droits de l'Homme de Paris Nord, para terminar su tesis doctoral donde, además, pudo profundizar en estudios sobre las industrias culturales. Ha impartido clases, seminarios y conferencias en la Universidad Paris 3 Sorbonne nouvelle, American University of Paris, UNED, entre otras. También desempeña una actividad paralela como guionista y escritora. Sus guiones han sido seleccionados en el Script & Pitch del Torino Film Lab, en el Script Station de la Berlinale Talents Campus, o el European Short Pitch. Su novela *Vidas samuráis* fue publicada en 2020 por la Editorial Destino en la colección Áncora y Delfín. Contacto: juliasabina.gutierrez@uah.es.

#### Referencia de este artículo

Ruiz-Poveda Vera, C., Sabina Gutiérrez, J. (2022). La delgada línea entre espectador y personaje: la integración narrativa del usuario en la realidad virtual cinematográfica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 109-124.

Julia Sabina Gutiérrez is a Tenure Professor of Audiovisual Communication at the University of Alcalá. She holds a PhD in Communication Sciences and Film Studies from the Sorbonne University, she completed her dissertation under the direction of the eminent professor and semiotician François Jost for which she received the highest qualification as well as a special mention from the jury. In 2018, he received the Sial Pygmalion International Prize for Thought and Essay for the print edition of this work. She was awarded a contract from the LABEX ICCA (Industries culturelles et création artistique) laboratory of excellence, located at the Maison des droits de l'Homme de Paris Nord, to finish her doctoral thesis where she was also able to deepen her studies on cultural industries. She has given classes, seminars and conferences at the University Paris 3 Sorbonne Nouvelle, American University of Paris, UNED, among others. She also has a parallel activity as a screenwriter and writer. Her screenplays have been selected in the Script & Pitch of the Torino Film Lab, in the Script Station of the Berlinale Talents Campus, or the European Short Pitch. Her novel *Vidas samuráis* was published in 2020 by Editorial Destino in the collection Áncora y Delfín. Contact: juliasabina.gutierrez@uah.es

#### Article reference

Ruiz-Poveda Vera, C., Sabina Gutiérrez, J. (2022). The Blurred Lines Between Spectator and Character: Narrative Integration of the User in Cinematic Virtual Reality. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 109-124.

recibido/received: 22.04.2022 | aceptado/accepted: 10.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)