



## ESTEREOSCOPIA

Titular: Gumersindo Serrano Gomez  
Adjunto: Luis Paris  
J.T.P.: Francisco Beltramino  
Ayudante de 1ra: Lucas Jara



U.N.A. | PROYECTO VISUAL  
A.T.A.M. 3

CATEDRA: Serrano Gómez  
ALUMNO: Joaquín Wall

Web: [www.joaquinwall.com](http://www.joaquinwall.com)  
Email: [joaquinwall@gmail.com](mailto:joaquinwall@gmail.com)

# 1. INVESTIGACIÓN ESTEREOSCOPIA

## 1.1

Pruebas con Celular  
Primer test con 2 celulares idénticos

Ver Video Adjunto

LINK <https://youtu.be/dEq4zVGtRAk>





# 1. INVESTIGACIÓN ESTEREOSCOPIA

## 1.1

Pruebas con Celular  
Primer test con 2 celulares idénticos





1. INVESTIGACIÓN  
ESTEREOSCOPIA

1.1

Pruebas con Celular  
Primer test con 2 celulares idénticos





1. INVESTIGACIÓN  
ESTEREOSCOPIA

1.1

Pruebas con Celular  
Primer test con 2 celulares idénticos





## 2. PRODUCCIÓN / ESTEREOCOPIA

### 2.1

Adaptación de Cámara 360  
a Cámara Estereoscópica 180  
Cámara en Dispositivo / Cámara(s) en Mano(s)

Ver Video Adjunto

LINK <https://youtu.be/sd3usiDZFrU>















### 3. SOBRE LA EXPERIMENTACIÓN CON ESTEREOSCOPIA

#### 3.1

Para la realización de este trabajo me he propuesto experimentar en base a las posibilidades disponibles en las circunstancias dadas para generar una pieza de video estereoscópica, que se adaptase a los instrumentos y medios de reproducción disponibles a mi alrededor.

Luego de realizar una serie de pruebas con dos celulares idénticos, adapté una cámara 360° compuesta de dos unidades ópticas idénticas de 180°, para realizar con ella un video con un performer en una sala de teatro vacía. Para dicha puesta, comencé con un seteo estereoscópico standard, utilizando una distancia interocular tradicional y una convergencia que enfocase en el performer, para luego, mas hacia el final y potenciando la precariedad del dispositivo, experimentar con el movimiento independiente y orgánico de cada ojo, cada uno en una mano, y el movimiento físico del camarógrafo, con el objetivo de obtener una imagen mas enrarecida.

Para la visualización de dicho material he recurrido a un montaje en video tradicional, HD o simil de 29,97 fps, sin precisar ningun tipo de filtro o interfaz, recurriendo así a la alternación constante de ambos canales, determinada por el framerate del video, aproximadamente 30 veces por segundo. De este modo, la alternancia a gran velocidad de las imagenes correspondientes a cada cámara / ojo, generan en el espectador un efecto estroboscópico, que, según la puesta de cámara (paralelaje, distancia interocular y el punto de convergencia) denotará un efecto tridimensional, o, en otro caso, una distorsión espacial.





