

SALA IMMERSIVA
CONTACONTES Episodi 2



Contacontes
Una aventura immersiva

Deià
Escola d'Art i Disseny



SALA IMMERSIVA PER UN CONTACONTES VIRTUAL. Episodi 2

CONTACONTES Episodi 2: És un projecte creat per alumnes de Deià Escola d'Art i Disseny, que combina el disseny d'espais i el món virtual. Una experiència immersiva que convida al públic jove a viure les rondalles catalanes a través del joc.

Es desenvolupa un projecte d'arquitectura efímera amb l'objectiu de transformar un espai existent en una sala immersiva.

El treball es centra a definir l'ambientació, la configuració espacial i els recursos tecnològics necessaris perquè l'usuari visqui una experiència envoltant. Des de la il·luminació i el tractament acústic fins a la integració de pantalles, projeccions i materials adequats, s'estudia com cada element pot contribuir a generar una sensació de presència i immersió total dins la història.

[Enllaç video difusió](#)

CONTACONTES Episodi 2: Es un proyecto creado por el alumnado de Deià Escola d'Art i Disseny, que combina el diseño de espacios y el mundo virtual. Una experiencia inmersiva que invita al público joven a vivir los cuentos populares catalanes a través del juego.

Se desarrolla un proyecto de arquitectura efímera con el objetivo de transformar un espacio existente en una sala inmersiva.

El trabajo se centra en definir la ambientación, la configuración espacial y los recursos tecnológicos necesarios para que el usuario viva una experiencia envolvente. Desde la iluminación y el tratamiento acústico hasta la integración de pantallas, proyecciones y materiales adecuados, se estudia cómo cada elemento puede contribuir a generar una sensación de presencia e inmersión total dentro de la historia.



Deià



RESULTAT

Per tal de crear un entorn temàtic coherent amb la història del Papu (home del sac), es dissenya un espai de transició entre la realitat i el món virtual, format per una seqüència de panells fonoabsorbents, disposats a mode d'acordió que condueix a una sala octogonal on s'inicia l'experiència virtual.

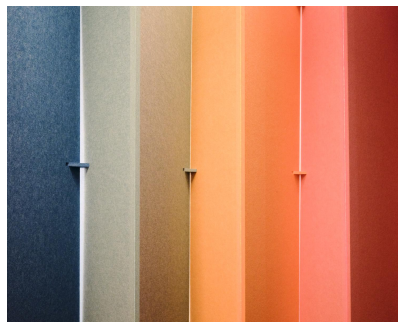
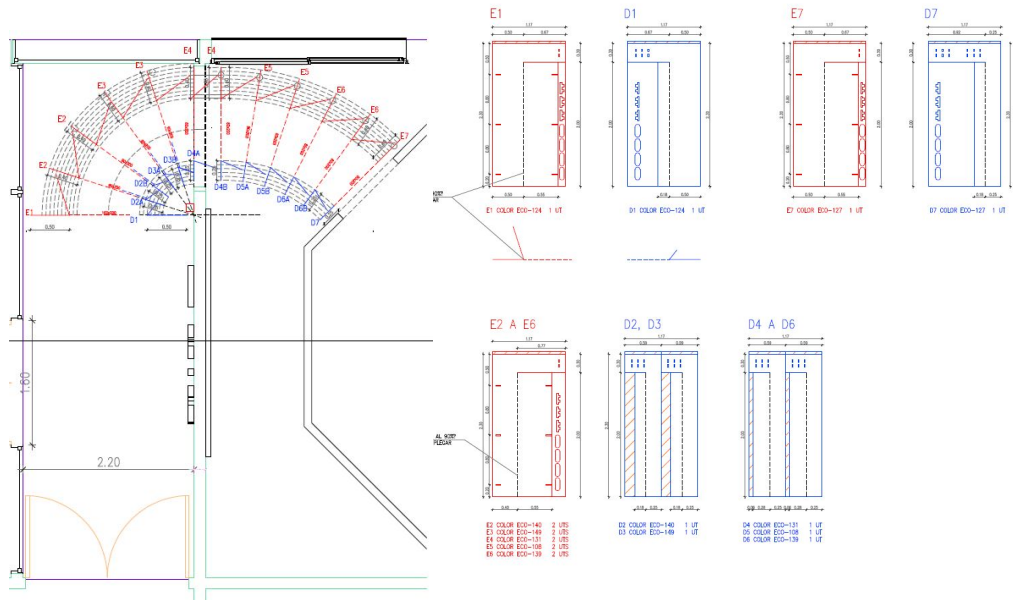
La sala immersiva està formada per 3 pantalles tàctils i 5 panells de fusta laminada sobre bastidors, retroil·luminats que generen ombres que remetent a la gamma cromàtica i a l'atmosfera de malson que acompanya la narrativa.

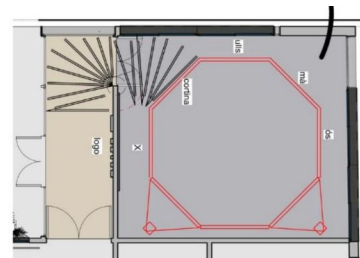
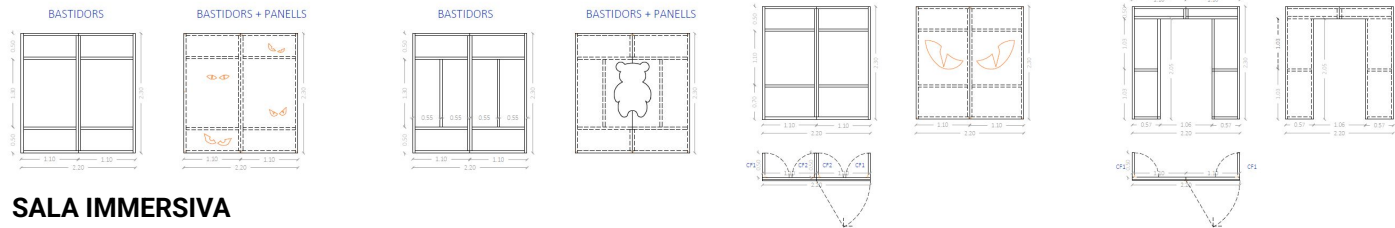
RESULTADO

Para crear un entorno temático coherente con la historia del Papu (hombre del saco), se diseña un espacio de transición entre la realidad y el mundo virtual, formado por una secuencia de paneles fonoabsorbentes, dispuestos a modo de acordeón que conduce a una sala octogonal donde se inicia la experiencia virtual.

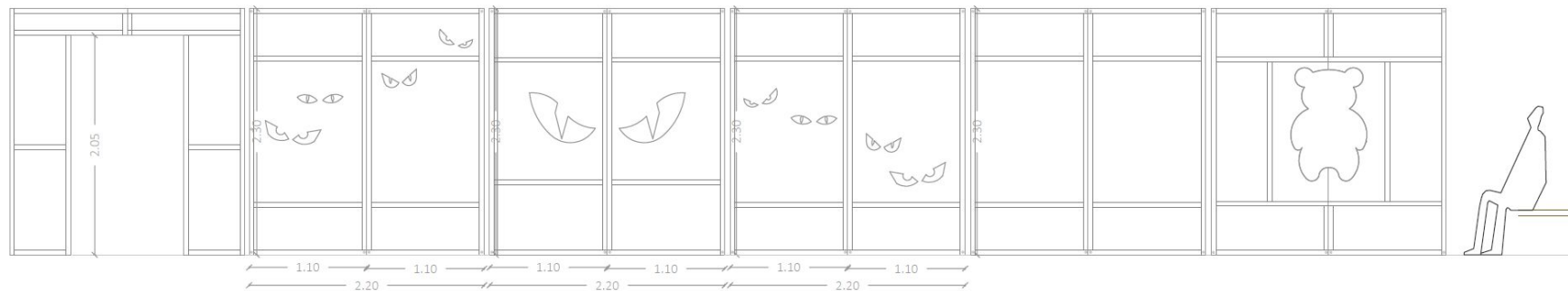
La sala inmersiva está formada por 3 pantallas táctiles y 5 paneles de madera laminada sobre bastidores, retroiluminados, que generan sombras que remiten a la gama cromática y a la atmósfera de pesadilla que acompaña la narrativa.

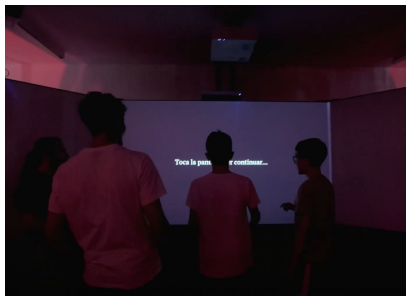
ESPAI DE TRANSICIÓ





SALA IMMERSIVA





Alumnat 2n CFGS Disseny d'interiors, Deia Escola d'Art i Disseny participants en el disseny i producció de l'escenografia:
Maria Aguilar, Claudia Ángeles, Alejandra Ayala, Aroa Ferré, Noelia Garcia, Laia Manzano, Emma Olmedillas, Olga Sabi, Marina Salguero,
Aida Sánchez, Gabriela Santacruz i Susanna Villar

+

Alumnat de 2n curs de CFGS Realitat Virtual, Deia Escola d'Art i Disseny

Tutores Disseny d'Interiors: Hermínia Carulla, Anna Cuadrado i Bàrbara Vich

Tutors Videojocs i Realitat Virtual: Héctor Gascó, Jordi Mula i Marina Sanjuán

Deia
Escola d'Art i Disseny

