

Aproximación a los certámenes cinematográficos de realidad virtual, aumentada e inmersiva en América Latina

Latin American film festivals of virtual, augmented, and immersive reality: An overview

Montserrat Jurado-Martín

Universidad Miguel Hernández de Elche, Elche, España

mjurado@umh.es

<https://orcid.org/0000-0002-0918-2328>

Resumen

La irrupción de las técnicas de la realidad virtual aplicada al cine supuso una auténtica revolución para la industria cinematográfica. Aquellos usos aplicados al desarrollo de diversos ámbitos audiovisuales, fundamentalmente de los video juegos, ampliaron las expectativas de producción, exhibición y comerciales. Este fenómeno no ha pasado desapercibido para los festivales de cine en tanto industria cultural y creativa. En América Latina, los certámenes destinados exclusivamente a la realidad virtual, aumentada, en 360° o inmersivos son escasos. Este artículo describe los rasgos genéricos de los festivales de cine especializados en estas áreas a través de la base de datos de *Film-FreeWay* a través del análisis de las páginas web oficiales de los festivales. Se trata de esfuerzos en ciernes o que no han despertado el interés de la industria.

Palabras clave: festivales de cine, América Latina, realidad virtual, realidad inmersiva, cine 360°.

Abstract

The surge of techniques of virtual reality applied to cinema carried out an actual revolution for the film industry. Indeed, such features applied to the development of several dimensions of the audiovisual, mainly video games, broadened production, exhibition, and commercial expectations. This phenomenon has not gone unnoticed by film festivals as part of cultural and creative industries. Nonetheless, in Latin America, there are only a few events exclusively devoted to virtual, augmented, 360°, or immersive reality applied to films. By analyzing the film festivals' official web pages retrieved through the *FilmFreeWay* database, this paper describes some key features of Latin American film festivals specialized in these areas of visual production. The review shows that such efforts are in their very early stages, in the making, or they have not triggered the interest of the local film industry.

Keywords: film festivals, Latin America, virtual reality, immersive reality, 360° cinema.

1. Introducción

La industria cinematográfica tiene su germen en los espectáculos circenses de la mano de aparatos ópticos que, jugando con efectos visuales, logran la sensación de movimiento. El cine no ha dejado de captar de su entorno las posibilidades de nuevas técnicas para hacerlo más atractivo y, sobre todo, para buscar la forma en la que el espectador se sienta partícipe de la experiencia. De esta manera, para la industria supuso una auténtica revolución la irrupción de las técnicas de la realidad virtual y sus posibilidades de aplicación en el cine. Todos aquellos usos ampliaron las expectativas comerciales, de producción y exhibición. Concretamente, en las últimas décadas, la industria se ha beneficiado incluso de innovaciones incubadas en ámbitos tan diversos como los videojuegos. Estas transformaciones no han pasado desapercibidas para los festivales de cine en sus facetas de industria cultural y creativa y han influido, también, en los eventos sobre cine en Latino América.

Este artículo presenta una descripción inicial de los rasgos genéricos de los festivales de cine especializados en estas áreas a partir del análisis de las páginas web oficiales de dichos eventos, recuperadas a través de la base de datos de *FilmFreeWay*. Se trata de un trabajo preliminar y descriptivo acerca de aquellos festivales que se celebran en América Latina tomando como referencia para su estudio la plataforma de distribución *FilmFreeWay*. Se determinó tanto el número de eventos como sus rasgos de identidad básicos y, a partir de éstos, identificamos y describimos algunas tendencias generales.

2. Nueva etapa de los festivales de cine y las plataformas de distribución

En 2019, el XRAR Festival Internacional de Cine Inmersivo y XR de Argentina celebró su primera edición y, en su web, justificaba su nacimiento así:

Durante los últimos años fueron tomando gran impulso las llamadas tecnologías inmersivas, que modifican radicalmente la experiencia y percepción humana de los contenidos audiovisuales. (...) Pasamos de ver una película, a vivir una experiencia.

Desde Latinoamérica nos proyectamos al mundo como un festival pionero en visibilizar el *storytelling* en realidad virtual, formando así distintas audiencias y aproximando a los usuarios a nuevas narrativas y lenguas en construcción¹.

Nos encontramos en un contexto en el que “el cine hispanoamericano se reinventa permanentemente” y “crece hacia espacios indeterminados, en un mapa cambiante que da cuenta de una constante exploración de nuevos dispositivos de registro, formatos de representación, medios de circulación y exhibición, tecnologías e intercambios entre la ficción, el documental y el cine experimental” (Urrutia, 2018, p. 12). Al decir de la misma Urrutia, la aparición de nuevos festivales se ve respaldada por la publicación de investigaciones que, desde una diversidad disciplinaria, dibujan “una cartografía de saberes” que cubren distintos momentos epocales, temáticos e, incluso, dimensiones geopolíticas. La emergencia de esta producción académica sobre y a propósito del cine fortalecen y respaldan, también, al circuito de festivales de la región.

La irrupción de las técnicas de la realidad virtual aplicada al cine supuso una auténtica revolución para la industria cinematográfica. Todos aquellos usos ampliaron expectativas de producción, exhibición y comercio. Este fenómeno no ha pasado desapercibido tampoco para los festivales de cine en tanto industria cultural y creativa. No obstante, al ser considerados plataformas alternativas a las vías comerciales (Klevjer, 1998), los casos de festivales de cine en la región que se han especializado en este ámbito son escasos. Estas experiencias, además, han sido poco estudiadas. Este trabajo contribuye, entonces, a abordar estas dos ausencias: la inexistencia o número reducido de festivales de cine especializados en realidad virtual, realidad aumentada, cine en 360° o inmersivos, en general y en América Latina en particular, así como la escasez de producción académica sobre aquello.

En el ámbito de la investigación de las industrias culturales, las últimas dos décadas han visto el crecimiento y enriquecimiento de un corpus de trabajos cada vez más complejo sobre festivales de cine, en general, y en Latinoamérica, en particular. Estos certámenes gatillan el interés en ámbitos tan diversos como el económico, el educativo, su impacto cultural o sus implicancias para el turis-

mo local. Los trabajos pioneros de Redondo (2000), Cabezón y Gómez-Urdá (1999), Harbord (2002), Nichols (1994) o Jurado (2006) son cruciales para comprender mejor el rol de los festivales de cine en la industria cinematográfica y cómo han ido dibujando sus funciones. Redondo los analiza en tanto una herramienta para la promoción de las películas y de los realizadores; Cabezón y Gómez-Urdá destacan la importancia de estos certámenes en la difusión de las obras de realizadores noveles. Harbord, en tanto, destaca las posibilidades que los festivales abren en tanto mercado alternativo. Jurado, finalmente, desarrolló su tesis doctoral para concretar las funciones de los festivales y poner en valor su carácter de plataforma de lanzamiento profesional de nuevos realizadores.

Los festivales de cine y sus funciones culturales y sociales han sido estudiados, también, bajo diversos prismas teóricos y metodológicos desde disciplinas tan diversas como la antropología y la etnografía (Vallejo, 2014; Peirano, 2018), la educación (Arteseros & Albiol, 2016) y las audiencias y sus intereses (Vivar, 2016; Palma, Alvarado & García, 2014). Los estudios de casos y las cartografías han identificado, descrito y levantado información central para dimensionar y localizar los festivales de cine y han contribuido a sentar las bases de este subcampo de estudios de las industrias culturales y creativas. Trabajos centrales como los de Iordanova y Torchin (2012), con la mirada puesta en el activismo y la defensa de los derechos humanos que identifican temáticas y motivaciones en su organización, o el de De Valck, Krendell & Loist (2016), hallamos las bases fundamentales para el estudio de estos eventos tomando como puntos cardinales los métodos de estudio, los motivos que originan su organización y celebración, las modalidades en función de las diferentes actividades que realizan o los conceptos teóricos que comparten.

Investigaciones previas identifican y problematizan las distintas funciones consideradas esenciales y que los festivales de cine cumplirían, como son potenciar la industria audiovisual y favorecer el encuentro profesional (Adelman, 2005), operar como feria o mercado (Linares, 2009; Redondo, 2000; Cabezón & Gómez-Urdá, 1999) y ser el motor turístico de la ciudad en la que se celebra o de la entidad organizadora (Adrianzén, 2007).

2.1 Transformación de los festivales de cine: de lo local a lo global

A lo largo de su historia, los festivales han modificado sus estrategias para alcanzar sus potenciales interesados y, pronto, dejaron de circunscribirse a un área geográfica al traspasar fronteras. Las modificaciones en los procesos de producción y distribución en todos los niveles provocadas por el uso de Internet (Casero, 2010), generó la creación, mantención y divulgación de sitios digitales oficiales de los certámenes filmicos utilizadas para difundir su programación, sus actividades, sus misiones y visiones, así como cultivar sus comunidades. Si un festival no tenía presencia *online* era como si no existiera.

En la medida en que las telecomunicaciones y las redes sociales, en particular la esfera pública digital, se han complejizado y han colonizado distintas dimensiones de las prácticas de usos, consumos y circulación de productos y contenidos culturales, los sitios *web* resultaron ser insuficientes como única herramienta pues no convocaban, por sí solas, a las audiencias. En vez de ser un escaparate atractivo a la espera de seducir a los interesados, los organizadores de los certámenes cinematográficos *salieron a la calle* a captar tanto a creadores como al público y, frente a la competencia, proponían productos diferenciados. Esta calle no es física, sino virtual, y fue fundamental posicionarse para lograr visibilidad generando diferentes actividades y acciones para *existir*. Dos acciones complementarias fueron claves en el proceso: la internacionalización y la especialización. La primera, se produce en paralelo a las necesidades de los creadores por promocionar sus trabajos (Peirano, 2018):

Los festivales se han convertido en espacios clave tanto para la producción como para la circulación, exhibición e intercambio de las películas nacionales. Encarnan el régimen de valor del cine de arte global, dando valor y legitimidad a obras y realizadores, como porteros del cine internacional (...). (p. 66).

La segunda, la especialización, fue una opción clave en este contexto (Jurado-Martín, 2018). Tal y como afirma la investigadora, todo festival que se precie, hoy en día está activo en web de interés cultural, espacios de promoción y exhibición, y fundamentalmente en soportes de distribución.

Este cambio de gestión de los certámenes equilibró —o desequilibró, según se vea— el panorama de festivales de cine: algunos muy creativos, de bajo presupuesto, pero significativos y genuinos en su contenido, lograron captar la atención de sus públicos y del sector de la industria; mientras otros que habían contado con presupuestos más generosos, pero de contenido genérico y más dependientes de ese presupuesto, perecieron en el camino. En la micro especialización es donde se ubican los festivales de cine especializados en cine inmersivo, 360°, realidad aumentada y virtual.

2.2 Antecedentes

Algunos de los pioneros en la investigación sobre realidad virtual incluyen a Ivan Sutherland (1965), con su obra *The ultimate display*, y Jaron Lanier (1992), que en su obra *Virtual Reality: The Promise of the Future*, propone conceptualizar y delimitar el término. Murray (1999), en tanto, describió de forma genérica los entornos virtuales y sus posibilidades de participación e interacción. Para Johnson (2012), la presentación de *La llave maestra* de Frank Baur supuso un antecedente tecnológico que, con el tiempo, contribuyó a comprender la visualización de información a partir de datos. Diversos autores coinciden en que Krueger es una figura esencial en los orígenes de la reflexión y aplicación de la realidad virtual desarrollando proyectos en los cuales el público observaba variantes de la realidad con el uso mediado de la tecnología (Sherman & Craig, 2002).

Los enfoques son tan generales que hay autores que los descartan y, otros, que adhieren a éstos. Crary (2008) afirma que deben valorarse por separado las acciones tecnológicas dirigidas y creadas para que el observador tenga una experiencia inmersiva de aquellas experiencias inmersivas que se entienden como una fase del proceso de subjetivación del individuo. McLuhan (1964) nos recuerda, también, que, cada vez que nos enchufamos a algo —a un nuevo invento, una nueva tecnología—, ese algo también se enchufa a nosotros. La realidad virtual y 360° sólo se produce cuando el contenido “proporciona inmersión, debe ser completo y tener un rango de visión total desde cualquier ángulo, semejante a nuestra sensación de visión en la vida real” (Cantero, Sidorenko & Herranz, 2018, p. 81).

Así, las acciones y los objetivos que persiguen la realidad virtual y sus formatos afines son conscientes y buscados. Diseñan mundos alternativos a la realidad, una cultura inmaterial (Flusser, 2017, p.29) que, incluso, permite al sujeto interactuar artificialmente en un escenario similar al entorno físico (Kirner & Tori, 2004) con un contexto comunicativo complementario (Slater & Wilburn, 1997). En este contexto el usuario inicia una experiencia de consumo innovadora, donde, por ejemplo, se encuentra con producciones documentales orientadas concreta y explícitamente a los formatos de realidad aumentada y virtual (Gifreu-Castells, 2017).

Investigaciones previas han explorado estos formatos y sus propósitos de generar cercanía entre el sujeto y los contenidos, así como también consolidar a las audiencias interesadas. Algunas prácticas en esta línea han sido discutidas en el campo del periodismo con su uso e incorporación a través de VR de ejemplos (De la Peña et al., 2010; Domínguez, 2012; Paíno, Jiménez & Rodríguez, 2017) y los usos del *chroma-key* (Sementille, Américo, Rolfsen, Marar & Kizzy-Cunha, 2013); en sus aplicaciones en la no-ficción y el documental (Gifreu-Castells, 2017; Gantier & Bolka, 2011; Gaudenzi, 2009); en el ámbito de los videojuegos (Cuadrado-Alvarado, 2014; Martínez-Cano, 2015; Rose, 2011; Boas, 2013; Holmberg, 2003); en la comunicación empresarial e institucional (Herranz, Caerols & Sidorenko, 2019), y en las experiencias de los usuarios (Hendriks, Wiltink, Huiskamp, Schaap & Katelaar, 2019).

Las interconexiones entre cine, realidad virtual y festivales de cine son realmente escasas. Algunos estudios de caso analizan el uso de estos formatos en películas específicas: Por ejemplo, Martínez-Cano (2018) realiza un estudio de caso del documental *Carne y Arena* (2017) de Alejandro González Iñárritu, presentado como una instalación que usa las técnicas de la realidad virtual en la programación del Festival de Cannes y fuera de la sección competitiva.

3. Metodología

El objetivo principal de este artículo es describir las principales características de los festivales de cine especializados en realidad virtual, realidad aumentada, cine en 360° y cine inmersivo celebrados en Latinoamérica. Para ello, un primer escalón requie-

re identificar un catálogo de certámenes dedicados exclusivamente a este formato.

Para ello, aplicamos una metodología complementaria en dos direcciones: el análisis cuantitativo y el análisis cualitativo. El primero se usará para determinar el número de festivales de cine de realidad virtual que se celebran en el área geográfica objeto de estudio. Para esto, empleamos la base de datos de la plataforma de distribución de festivales *FilmFreeWay*, una de las más completas a nivel mundial. La segunda más activa, *Withoutabox*, dejó de estar operativa en octubre de 2019 y, por lo tanto, está desactualizada. Otras bases de datos similares son *Festhome* (de acceso restringido previo registro), *Clickforfestivals* y *Movibeta*, pero ninguna de ella alcanza el número de eventos que registra *FilmFreeWay*, plataforma que, asegura, cuenta con más de 7.000 eventos registrados.

La segunda etapa del análisis es cualitativa, exploratoria y descriptiva, dejando para una segunda fase su estudio en profundidad. El análisis cualitativo se ciñe a los datos publicados en la plataforma de distribución analizada y en las páginas web de los festivales. Por lo tanto, no agota sus posibilidades. Para tratar el problema en profundidad debería recurrirse a otras técnicas como la entrevista en profundidad o el uso de documentación proporcionados por los propios eventos.

El estudio preliminar cuantitativo implica la concreción de datos a nivel internacional basado en un análisis a partir de términos de búsqueda. Al tratarse de una base de datos de origen anglosajón las palabras de búsqueda han sido en este idioma y son las siguientes: *'virtual reality'*, *'augmented reality'*, *'360'*, *'360°'* e *'immersive'*, así como las abreviaturas *'VR'* y *'AR'*. Prácticamente al inicio de la búsqueda, y dado el resultado de experiencia anteriores en esta base de datos como la descrita por Jurado-Martín (2018, p.251), la acotación debe ser escrupulosa y se realiza marcando la categoría de *'film festival'*.

De esta manera, se supone que se descartan otros eventos que, o bien no incluyen competitividad, rasgo indiscutible de un festival de cine (García, 1997) y que implica una valoración profesional de las producciones audiovisuales presentadas (Jurado-Martín, 2006), por lo que sería una muestra; o bien no incluyen exhibición, por lo que sería un concurso.

No obstante, se emplea el buscador con más campos en la plataforma de distribución con más festivales, empleando los términos de búsqueda seleccionados en la categoría de festivales de cine. El resultado es un listado de eventos, tanto festivales como no festivales, que en la mayoría de los casos son genéricos en cuanto a temática y formato. Esta circunstancia responde a que los filtros de búsqueda se diseñan a partir de los datos que los organizadores de festivales marcan en las bases a concurso o en los rasgos del certamen y que, probablemente por argumentos que tengan que ver con llegar a más interesados, marcan con excesiva generosidad las opciones.

De esta forma, el resultado del filtro de búsqueda no es exacto. Esto supone un nuevo ejercicio de selección del investigador para concretar un catálogo efectivo y real de festivales de cine especializados en un ámbito concreto. Para tal fin, se elaboró una nueva criba en la que sólo se incluyen aquellos certámenes, con sección competitiva, que en el propio nombre del evento se denominan con alguno de los términos descritos, estos son: *virtual reality*, *augmented reality*, *360*, *360°* y *immersive* y las abreviaturas *VR* y *AR*.

El segundo tipo de análisis, el cualitativo, aborda las características de los certámenes especializados en estos formatos. Para ello se emplea la propuesta de categorías de Jurado-Martín (2006): se detalla nombre, lugar y fecha de celebración, página web, *email* (en el momento del análisis), número de ediciones, formatos admitidos a concurso, publicación de las bases a concurso, secciones no competitivas y actividades paralelas, composición del jurado (número y perfiles), categorías que premian y número, entes organizadores, así como número de patrocinadores y colaboradores. Estos datos permiten una comparación entre los certámenes.

4. Festivales de cine internacionales de RV, RA, 360° e inmersiva

Para consolidar un listado de festivales de cine especializados en RV se ha tenido que proceder a varios procesos de filtrado. De esta manera el listado definitivo de certámenes internacionales a partir de la base de datos de *FilmFreeWay*, que en el nombre

del evento así lo describan y con los términos de búsqueda seleccionados, es de 19.

De los 19 festivales, ocho se celebran en Estados Unidos, cinco en Europa, tres en Canadá, dos en Latinoamérica y uno en Australia. Para la base de datos de *Filmfreeway* estos 19 representan el 0,25%, sobre 7.600 eventos en marzo de 2020. Se trata de eventos generalmente jóvenes ya que prácticamente el 75% tienen menos de cinco ediciones. Este dato no corresponde con la evolución del cine inmersivo, de RV, 360° o RA, pero es un dato relevante y significativo que su aparición sea con tanta posterioridad. El sector no comercial (Jurado-Martín, 2006), que es en el que ubicamos a muchos festivales de cine, no se interesa en estos formatos. También se valora que estas aplicaciones son de mayor interés para eventos de tipo publicitarios, artísticos y relacionados con el videojuego, pero no tanto con el cine y la industria cinematográfica. Incluso en el pasado se han organizado festivales que hoy en día ya no perviven. En definitiva, una veintena de festivales de cine exclusivos de realidad virtual es un número muy reducido en comparación con la totalidad de los que aparecen en la base de datos.

En muchas ocasiones estos formatos audiovisuales se consideran una categoría más dentro de una competencia, es decir, por sí solo, no son formatos que tengan interés para los potenciales organizadores. Sin embargo, sí les interesa abrir las puertas a más participantes independientemente de la categoría o el formato que se presenten a concurso o como actividades complementarias y paralelas no competitivas.

Si ampliamos el criterio de búsqueda hacia festivales de cine que incluyen la categoría del formato de realidad virtual, el número llega a los 87 certámenes. Organizados por continentes: el americano celebra 49 —45 en Estados Unidos—, 1 en Centroamérica, 3 en Sudamérica, 9 en Asia, 5 en Oceanía y 1 en África. De estos, el 53% tienen menos de 5 ediciones, el 33% tienen entre 6 y 15 y el 14% los que tienen más de 16.

Si desmarcamos del buscador la categoría realidad virtual y, manteniendo la de festivales de cine, empleamos únicamente los términos en su buscador principal para realizar el rastreo, los datos todavía se amplían más, llegando a los 527 festivales de cine. De estos 205 corresponden a *virtual*

Tabla 1. Festivales especializados en realidad virtual

Nº	Nombre de festivales	País	Ediciones cumplidas
1	Cinequest Film & VR Festival	USA	1
2	Lichter VR Storytelling Award	Alemania	2
3	The Virtual Reality Filmmaker Showcase	Reino Unido	3
4	360 Science and Technology Film Festival	USA	4
5	FIVARS, Festival of International Virtual & AUgmented Reality Stories	Canadá	5
6	Real World VR, TFF (VR-Immersive)	Australia	6
7	360 Film Festival	Francia	7
8	VR Fest Mx	México	8
9	YVRFF	Canadá	9
10	Stoyryforms: Remixing Reality	USA	10
11	ANIDOX VR	Dinamarca	11
12	Global Voices Film Festival USNC-UN Women VR	USA	12
13	360 VR Film Contest	USA	13
14	XRAR, Immersive & XR International Film Festival	Argentina	14
15	VR 13	Canadá	15
16	VRE Festival	Italia	16
17	Kinetoscope VR Film Festival	USA	17
18	KremFest Virtual Reality	USA	18
19	CyberiaVR Film Festival Spring	USA	19

Fuente: Elaboración propia.

reality, 202 a *augmented reality*, 79 a cine 360° y 41 a *immersive*. Estos números no tienen en consideración la repetición de festivales que contemplan varios términos de búsqueda.

Finalmente, el mayor problema de la base de datos de *FilmFreeWay*, que contemplamos como más completa —por la cantidad de criterios de búsqueda y número de festivales—, sigue siendo que, incluso filtrando sólo festivales de cine, los resultados siguen ofreciendo igualmente datos de eventos, principalmente concursos sin exhibición, que no podemos considerar en este recuento. De ahí la necesidad final de analizar uno por uno los festivales latinoamericanos que ocurren en estos formatos.

5. Los festivales de cine inmersivos en Latinoamérica

Los dos festivales que se celebran en América Latina son VR Fest MX en Benito Juárez, México, y XRAR, Immersive & XR International Film Festival en Argentina. Estos dos certámenes mencionan tres de los cuatro términos empleados para la búsqueda de los certámenes, en el caso del mexicano, y cuatro en el argentino.

5.1. VR Fest MX Festival de Realidad Virtual de México

VR Fest MX Festival de Realidad Virtual de México se define como una plataforma “que fusiona el arte y la narrativa en torno a las tecnologías inmersivas, la realidad virtual y la realidad aumentada”³. Presume de ser el primer festival de cine de realidad virtual en México. Se celebra durante el mes de septiembre, aunque su primera edición fue en agosto, en Benito Juárez, Cuauhtémoc, Ciudad de México. Está organizado por la Universidad de Comunicación y dirigido por Gabriela Acosta. Éstos son los únicos datos sobre los miembros de su organización. Tampoco se ha hallado información de otros patrocinadores y organizadores.

En el momento de consulta para este artículo, la página *web* no se encontraba operativa, estando en mantenimiento programado, por lo que todos los datos que aquí se exponen lo son de los publicados

en *FilmFreeWay* y otros complementarios y dispersos en noticias diseminadas en la Internet. Su página oficial es *vrfest.mx* y su email *hello@vrfest.mx*. Sus datos de contacto están activos desde la plataforma de distribución, no obstante, en 2020 debía haber celebrado su quinta edición pero nada apunta a que haya tenido lugar en el momento de redacción de este texto —diciembre de 2020—, ni difusión en medios de comunicación, ni en Facebook, ni información actualizada en *FilmFreeWay*. Los formatos admitidos a concursos son realidad virtual y cine en 360°. Cuenta con dos premios: Premio Nacional Contenido VR y Premio Internacional Contenido VR, no se describe si el premio está valorado con alguna cuantía económica. La inscripción es gratuita y no hay limitaciones de edad o procedencia para la presentación de trabajos.

Dada la metodología implementada, que implica una aproximación cuantitativa al análisis de los certámenes especializados en RV en América Latina, se realiza una primera valoración en relación a la composición del jurado, actividades paralelas, bases del concurso y organización del evento.

Sobre el jurado sólo se indica que está integrado por expertos en el desarrollo de contenidos de realidad virtual, pero no especifica ningún otro dato. De esta manera, es imposible valorar si los perfiles son idóneos o equilibrados en género y perfiles. Organizan otras actividades como conferencias, talleres, encuentros, performances, entre otras. Las bases del concurso están publicadas en la plataforma de distribución. No se ofrece ningún dato del número total de producciones exhibidas, ya que es posible que sea información que esté colgada en una *web*, inaccesible al momento del análisis.

A rasgos generales, se trata de un certamen de gran envergadura en cuanto a la procedencia ilimitada de sus trabajos, de organización modesta y ajustada a sus actividades en el contexto de una universidad. Difunden toda la información pertinente y adecuada para transmitir formalidad y calidad, pero no se ha podido comprobar en su propia *web*. La excepción es la ausencia de información sobre la composición y perfiles del jurado.

Estos datos dejan la puerta abierta a un estudio cualitativo posterior que emplee entrevistas en profundidad, documentos proporcionados por sus organizadores, etc., más allá del contenido publicado

en su *web*, en la línea del estudio desarrollado por Peirano (2020), de los festivales de cine de pequeño formato centrado en el caso de Chile.

5.2 XRAR Festival Internacional de Cine Inmersivo y XR

El XRAR Festival Internacional de Cine Inmersivo y XR de Argentina, que también presume de ser el primer certamen de estas características en su país, se presenta en su página web de la siguiente manera:

XRAR se crea para ser referencia en materia de exhibición, habilitando y sirviendo de promotor y catalizador de contenidos inmersivos narrativos. La sigla XR corresponde al término realidad extendida, que se refiere a la combinación de todos los entornos reales y virtuales junto con las interacciones entre personas y dispositivos tecnológicos. Incluye formas representativas de realidad aumentada, virtualidad aumentada y realidad virtual, así como las áreas superpuestas entre ellas.

Se celebra en septiembre, en Quilmes, provincia de Buenos Aires, Argentina. Está organizado por la VR Attack, Casa de la Cultura de Quilmes y el Municipio de Quilmes, dos instituciones públicas y una privada. Según se detalla en los créditos del *staff* publicados en el catálogo, la dirección está a cargo de mucha gente: un intendente del Municipio de Quilmes, un director de la Casa de la Cultura de Quilmes, y un cargo de Dirección y Producción General representado por VR Attack. A continuación, se describe un completo cuadro organizativo de 12 departamentos y nueve integrantes. Como colaboradores, ya que no los describen como patrocinadores, figuran seis entidades de perfil privado.

Su página oficial es: <http://www.xrar.com.ar/> y su email xrarfestival@gmail.com. Sus datos de contacto están activos desde la plataforma de distribución no en la web. En 2020 celebrará su segunda edición. Los formatos a concurso son todos los relacionados con los contenidos inmersivos. Cuenta con dos premios: Premio al Mejor Largometraje en 360° y Premio al Mejor Cortometraje en 360°, no se describe si el premio está valorado con alguna cuantía económica. La inscripción es gratuita y no hay limitaciones de edad o procedencia para la presentación de trabajos.

El jurado se organiza en dos grupos para otorgar cada uno de los premios. En el catálogo se publican sus nombres, breves biografías y fotos. En el caso del jurado para largometraje, son tres miembros, los tres hombres, y con perfiles académicos y profesionales adecuados. El jurado de cortometrajes posee tres integrantes, siendo uno de ellos mujer. De todos se publican perfiles, fotografías y breves biografías, y todos se ajustan adecuadamente a su desempeño.

Organizan secciones no competitivas y otras actividades, como son: la muestra no competitiva de contenidos argentinos e internacionales; proyecciones especiales en otros formatos inmersivos/interactivos; y talleres y actividades especiales gratuitas de formación. Las bases del concurso están publicadas en la plataforma de distribución, pero no en su web. Atendiendo a los datos del catálogo, se exhibieron tres largometrajes y seis cortometrajes.

Para tratarse de una primera edición, el certamen publicó, aunque fuera en pdf y con una página web sencilla, muchos datos significativos que revisten de transparencia y por lo tanto de calidad para un evento de estas características. Se valora el esfuerzo y la dificultad y queda patente que son pocas las producciones en largometraje en estos formatos. Se valora que publiquen de forma tan completa los perfiles del jurado, pero puede mejorarse equilibrando los perfiles de hombres y mujeres.

6. Discusión y conclusiones

En este artículo se presenta un análisis de los festivales de cine especializados en RV, RA, cine inmersivo y cine 360° en América Latina, identificando los rasgos genéricos y especializados de cada uno. Después de un análisis cuantitativo que determina el número de estos eventos a nivel mundial, mediante la base de datos de FilmFreeWay, se han localizado tan solo dos festivales de cine especializados en realidad virtual en América Latina. Sobre estos datos realizamos una primera aproximación del objeto de estudio.

El VR Fest MX Festival de Realidad Virtual de México es el único certamen de estas características en

México. Organizado desde una universidad cumple con gran parte de las características para poder describirlo como un evento de calidad, con excepción de la necesidad de publicar los perfiles de los miembros del jurado. El XRAR Festival Internacional de Cine Inmersivo y XR de Argentina, también único en su país, es todavía de reciente creación, ya que sólo ha celebrado una en 2019. Su equipo ha apostado más por difundir sus datos en redes sociales y la plataforma que en una página web. Esto complica la búsqueda de contenidos. En la web expone gran información y las únicas mejoras que se pueden proponer es la búsqueda de la equidad de géneros entre los componentes de sus jurados y los contenidos accesibles de forma directa en su web.

A modo de discusión, la micro especialización en este campo de realidad virtual, inmersiva, aumentada y 360°, prácticamente ha sido llevada a la mínima expresión en el caso de América Latina. Pero como se ha comprobado no se puede hablar de un problema endémico, ya que a nivel mundial se han localizado 19 certámenes, contando con dos de origen latino.

Si partimos de la base que los festivales de cine son espacios donde exhibir propuestas no comerciales y con perfil más de autor, podríamos interpretar que los gestores culturales o empresariales no están interesados en organizar este tipo de eventos, porque no atraen la atención de los creadores o la de la industria. Si por otra parte analizamos los usos de estos formatos comprobamos que implican una inversión económica y humana que va más allá de la formación de un equipo de producción audiovisual tradicional. Es aquí donde chocan ambos mundos: los festivales tienen una naturaleza que fundamentalmente apuesta por lo no comercial, los interesados en la realidad virtual apuestan precisamente por obtener el máximo beneficio. Podemos entender que la creación de un videojuego tendrá un retorno de inversión, pero no podemos ver un retorno similar en la creación de una producción audiovisual de cine de autor.

¿Podemos imaginar grandes super producciones audiovisuales que inviten a la realidad aumentada o al cine en 360°? Sí, si se emplean por grandes instituciones públicas y privadas para usos promocionales, educativos, culturales, entre otros. ¿Podemos imaginar modestas y pequeñas producciones audiovisuales que emplean los recursos de la

realidad virtual e inmersiva? Sí, en creaciones artísticas, experimentales, etc. Pero, y ¿cinematográficas? El camino de estos formatos en el cine tiene camino por andar o bien, en la actualidad, el poco que ya ha andado no ha resultado de interés.

El futuro de los festivales de cine especializados en exclusividad a la realidad virtual está todavía en una fase que debemos vigilar. Como alternativa se presentan las secciones y actividades en paralelo, competitivas o no, y la inclusión en la participación conjunta con otros formatos. De manera que actualmente la realidad virtual, aumentada, 360° e inmersiva participa en igualdad de condiciones que la ficción, el documental, la animación, el cortometraje, lo *amateur*, el género, lo educativo, lo experimental, en un *tutto revoluto* o con suerte el certamen cuenta con una categoría específica.

Notas

1. Enlace oficial del XRAR: <http://www.xrar.com.ar/>
2. Atendiendo a la igualdad de género, se ha recurrido a la terminología neutra de la lengua española para la descripción de sustantivos o determinantes que acompañan a sustantivos que impliquen al mismo tiempo a hombres y mujeres. De este modo, palabras como profesor, el docente o los investigadores, hacen referencia a profesor/a, la/el docente o los/las investigadora/os.
3. Extraído de la página web del VR Fest MX Festival de Realidad Virtual de México.

Referencias

- Adrianzén, J.C. (2007). *Festival de Lima 'El Cine'. Encuentro Latinoamericano de cine de Lima* [trabajo fin de máster no publicado]. Universidad Complutense de Madrid.
- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Arteseros J. & Arbiol, J. (2016). La aportación cultural de los festivales de cine: Mostra Internacional de Cinema Educatiu, (MICE) como caso de estudio. *Miguel Hernández Communication Journal*, (7), 443-462. <http://www.mhjournal.org/>
- Boas, Y. (2013). Overview of virtual reality technologies. En *Interactive Multimedia Conference*. (Vol. 2013) Southampton. shorturl.at/DMSV9
- Cabezón, A. & Gómez-Urdá, F. (1999). *La producción cinematográfica*. Madrid: Cátedra.
- Cantero, J.I., Sidorenko, P. & Herranz, J.M. (2018). Realidad virtual, contenidos 360° y periodismo inmersivo en los medios latinoamericanos. Una revisión de su situación actual. *Contratexto*, (29), 79-103. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/viewFile/1816/2064>
- Casero, A. (2010). Prensa en internet: nuevos modelos de negocio en el escenario de la convergencia. *El profesional de la información*, (16), 595-601.
- Cuadrado-Alvarado, A. (2014). Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14*, (12), 141-167. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.708>
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac.
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Friedman, D., & Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the First-Person Experience of News. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291-301.
- De Valck, M., Krendell, B. & Loist, S. (2016). *Film Festivals: History, Theory, Method, Practice*. New York: Routledge.
- Domínguez, E. M. (2012). *Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción* [tesis doctoral]. Universitat Ramon Llull de Blanquerna.
- Flusser, V. (2017). *O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Editora Ubu.
- García, J. P. (1997). "Donde hay festivales, hay vida". En *Promoción y Difusión del Cine Europeo. Jornadas de cine de la Unión Europea. Propuestas para un debate. Semana Internacional de Cine de Valladolid*. Valladolid: Seminci.
- Gantier, S. & Bolka, L. (2011). L'expérience immersive du web documentaire: études de cas et pistes de réflexion. *Les Cahiers du Journalisme*, (22/23), 118-123. https://www.cahiersdujournalisme.net/pdf/22_23/08_BOLKA_GANTIER.pdf
- Gaudenzi, S. (2009). *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple* [tesis doctoral no publicada]. University of London.
- Gifreu-Castells, A. (2017). Documental interactivo: dispositivos locativos, impacto social, ciencia y divulgación. *Doc On-line*, (2-4). <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc/article/view/305>
- Harbord, J. (2002). *Film Cultures*. London: Sage.
- Hendriks, P., Wiltink, D., Huiskamp, M., Schaap, G. & Katelaar, P. (2019). Taking the full view: How viewers respond to 360-degree video news. *Computer in Human behavior*, (91), 24-32.

- Herranz, J. M., Caerols, R. & Sidorenko, P. (2019). La realidad virtual y el vídeo 360° en la comunicación empresarial e institucional. *Revista de Comunicación*, (18), 177-199.
- Holmberg, J. (2003). Ideals of Immersion in Early Cinema. *Cinémas: revue d'études cinématographiques/Cinémas: Journal of Film Studies*, 14(1), 129-147.
- Iordanova, D. & Torchin, L. (Eds.) (2012). *Film Festival Yearbook 4: Film Festivals and Activism*. St. Andrews: St. Andrews Film Studies.
- Johnson, J. (2012). The Master Key: L. Frank Baum envisions augmented reality glasses in 1901. *En Mote and Beam*, Sep, 2012. <https://archive.today/4jTOK>
- Jurado-Martín, M. (2018). "El germen del cine más amateur". En Lazo, C. M. (Coord.). *Nuevas realidades en la comunicación audiovisual* (pp. 245-260). Madrid: Tecnos.
- Jurado-Martín, M. (2006). *Los festivales de cine en España. Incidencia en los nuevos realizadores y análisis del tratamiento que reciben en los medios de comunicación* [tesis doctoral no publicada]. Universidad Complutense de Madrid. <http://eprints.ucm.es/7306/>
- Kirner, C. & Tori, R. (2004). "Introdução à Realidade Virtual, Realidade Misturada e Hiperrealidade". En Kirner, C. & R. Tori (Orgs.). *Realidade Virtual: Conceitos, tecnologias e tendencias* (pp.3-20). São Paulo: Editora Senac.
- Klevjer, N. (1997). "Sombras vacilantes". En VV.AA. Promoción y difusión del cine europeo. *Actas Jornadas de cine de la Unión Europea. Propuestas para un debate. 42º Semana Internacional de Cine de Valladolid. 24 de octubre al 1 de noviembre de 1997* (pp.101-122). Valladolid: Seminci. Semana Internacional de Cine de Valladolid.
- Lanier, J. (1992). Virtual Reality: The Promise of the Future. *Interactive Learning International*, 8(4), 275-279.
- Linares, R. (2009). *La promoción cinematográfica. Estrategias de comunicación y distribución de películas*. Madrid: Editorial Fragua.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Martínez-Cano, F.J. (2018). Impresiones sobre Carne y Arena: práctica cinematográfica y realidad virtual. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1), 161-190. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.222>
- Martínez-Cano, F.J. (2015). "Nuevos paradigmas del cine y realidad virtual: aplicación de nuevas tecnologías de realidad virtual en videojuegos y cine". En Alonso, D, Martínez de Salazar, I. & Cuesta, J. (Coords.), 03 *Videojuegos e industria creativa* (pp. 269-282). Madrid: Escuela de Diseño, Innovación y Tecnología.
- Murray, J. H. (1999). Hamlet en la holocubierta. *El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- Nichols, B. (1994). Global Image Consumption in the Age of Late Capitalism. *East-West Film Journal*, 8(1), 68-85.
- Paíno, A., Jiménez, L. & Rodríguez, M.I. (2017). "El periodismo inmersivo y transmedia: de leer la historia a vivirla en primera persona". En Herrero, J. & Mateos, C. (Coords.) *Del verbo al bit* (segunda edición), (pp. 1177-1191). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6065014>
- Palma, T., Alvarado, P. & García, I. (2014). Audiencias y estrategias de convocatoria en festivales de cine Nacional. *Comunicación y medios*, (30), 255-270. <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/31610/37669>
- Peirano, M.P. (2020). Mapping histories and archiving ephemeral landscapes: strategies and challenges for researching small film festivals. *Studies in European Cinema*, 17(2), 170-184. <https://doi.org/10.1080/17411548.2020.1765630>

- Peirano, M.P. (2018). Festivales de cine y procesos de internacionalización del cine chileno reciente. *Cuadernos.info*, (43), 57-69. <http://cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/cdi.43.1485>
- Redondo, I. (2000). *Marketing en el cine*. Madrid: Editorial Pirámide.
- Rose, F. (2011). *The Art of Immersion. How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue and The Way we Tell Stories*. New York y London: W. W. Norton & Company.
- Sementille, A. C. Américo, M., Rolfsen Belda, F., Marar, J., & Kizzy Cunha, A. (2013). Ars-tudio. Estúdio Virtual para Produção de Conteúdos Audiovisuais em Realidade Aumentada para TV Digital. *Revista Tram(p)as de la comunicación y de la cultura*, (77), 89-98. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/trampas/article/view/4675>
- Sherman, W. & Craig, A. (2002). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*. United States: Morgan Kaufmann.
- Slater, M. & Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (Five): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 603-616. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Sutherland, I. E. (1965). *The ultimate display. Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress (IFIP)*, 506-508.
- Urrutia, C. (2018). Transformaciones del cine contemporáneo en Iberoamérica. *Cuadernos.info*, (43), 12-15. <http://www.cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/1624>
- Vallejo, A. (2014). Festivales cinematográficos. En el punto de mira de la historiografía fílmica. *Secuencias: Revista de Historia del Cine*, (39). 13-42. <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5838>
- Vivar, R. (2016). *Los festivales de cine en la era de los new media: una perspectiva lúdica sobre la fiesta del cine y sus públicos* [tesis doctoral no publicada]. Universidad de Granada.

- Sobre la autora:

Montserrat Jurado-Martín (Elche, 1975) es doctora y licenciada por la Universidad Complutense de Madrid (España). Máster en Gestión y Dirección de Centros Educativos (Universidad CEU Cardinal Herrera, Valencia, España). Áreas de especialización: festivales de cine y periodismo cultural.

- ¿Cómo citar?

Jurado-Martín, M. (2020). Aproximación a los certámenes cinematográficos de realidad virtual, aumentada e inmersiva en América Latina. *Comunicación y Medios*, (42), 134-145. DOI @cristiansereno@ug.uchile.cl