

Sphera Publica

REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

sphera.ucam.edu

e-ISSN: 2695-5725 • Número 20 • Vol.I • Año 2020 • pp. 59-77

Festivales de cine especializados en realidad virtual en España

Montserrat Jurado Martín, **Universidad de Miguel Hernández de Elche (España)**
mjurado@umh.es

Recibido: 30/03/20 • Aceptado: 10/04/20 • Publicado: 24/07/20

Cómo citar este artículo: Jurado-Martín, M. (2020). Festivales de cine especializados en realidad virtual en España, *Sphera Publica*, 1(20), 59-77.

Resumen

La especialización de los festivales de cine en España ha sido la clave para la supervivencia de estos eventos culturales (Jurado, 2018^a, p. 252) y en algunos casos también la razón de su nacimiento. Con más de 200 festivales de cine en el panorama español a finales de la década de los noventa del siglo XX, el número se redujo drásticamente por debajo de la centena a inicios del XXI. Este contexto facilitó que, a partir de la década de los 10 del nuevo milenio y, sumando el papel de las plataformas de los festivales de cine, se fomentara una nueva edad de oro para los certámenes cinematográficos de pocos recursos que ponían en valor la calidad de contenidos, su variedad y prácticamente la micro especialización. Es así como podemos describir los festivales de cine especializados en realidad virtual. Este artículo desarrolla una aproximación al panorama de estos certámenes en España, empleando como método de análisis cuantitativo la plataforma FilmFreeWay y el buscador Google. El resultado es que actualmente no hay ningún festival especializado, pero sí los hubo en el pasado, como fue el caso de los certámenes 360 Alginet y Festival de Realidad Virtual y vídeo 360 de Rivas.

Palabras Clave

festival de cine, realidad virtual, inmersivo, cine 360, industria cultural.

Festivals specialized in virtual reality in Spain

Montserrat Jurado Martín, **Universidad de Miguel Hernández de Elche (Spain)**
mjurado@umh.es

Received: 30/03/20 • Accepted: 10/04/20 • Published: 24/07/20

How to reference this paper: Jurado-Martín, M. (2020). Festivales de cine especializados en realidad virtual en España, *Sphera Publica*, 1(20), 59-77.

Abstract

The specialization of film festivals in Spain has been the key to the survival of these cultural events (Jurado, 2018a, p. 252) and in some cases, also the reason for their birth. With more than 200 film festivals on the Spanish scene in the late 1990s, the number dropped dramatically from below a hundred in the early 21st century. This context provided a new Golden age, as a result of the role of film festival platforms from the first decade of the new Millenium. Some festivals put in value the quality of contents, its variety and practically the micro specialization. This is how we can describe virtual reality film festivals. This article develops an approach to the panorama of these festivals in Spain, using as a quantitative analysis method the FilmFreeWay platform and Google. The result is that, currently, there is no specialized festival, but there were in the past, as it was 360 Alginet Festival and the Rivas Virtual Reality and 360 video Festival.

Keywords

film festival, virtual reality, immersive, 360 cinema, cultural industry.

1. Festivales de cine en España, cine y realidad virtual

1.1. Festivales de cine en España, estudios previos

La especialización de los festivales de cine en España ha sido la clave para la supervivencia de estos eventos culturales (Jurado, 2018^a, p. 252) y en algunos casos también la razón de su nacimiento. La década de los noventa supuso un crecimiento desmesurado donde cada ciudad o pueblo de España parecía obligado a demostrar su nivel cultural y cinematográfico con la celebración de un festival de cine.

Con más de 200 certámenes de cine en el panorama español a finales de la década de los noventa del siglo XX, el número se redujo drásticamente por debajo de la centena a inicios del XXI. Con la crisis económica, aquellos certámenes que se consolidaron en defensa del fenómeno cultural y audiovisual, lo lograron no con pocos cambios: equipos organizativos diferentes, presupuestos mucho más ajustados, nuevos patrocinadores o colaboraciones en especie y sobre todo adaptación temática y especialización. “Los certámenes optan por ofrecer productos únicos con los que diferenciarse de sus eventos vecinos o satisfacer el gusto y los intereses de un público que busca nuevas experiencias cuando quiere evadir la oferta comercial” (Jurado, 2018a, p. 245).

Las plataformas de inscripción y las nuevas tecnologías aplicadas a la industria cinematográfica tuvieron una gran función en aquel momento donde algunos certámenes no podían justificar su celebración por la falta de participación. Las posibilidades de rodar en vídeo y digital redujeron costes y en sus inicios calidad, algo que hoy ya forma parte de la historia. Así lo explica Esteve Rimbau (2014):

Fruto de estas circunstancias, la fabricación de la vieja película cinematográfica tiene fecha de caducidad, el año 2015, y el formato estándar para la proyección en salas que la ha sustituido es el DCP (*digital cinema package*), un disco duro que contiene toda la información de un filme como los que hasta hace poco ocupaban cinco bobinas de celuloide en 35 mm.

Las plataformas de inscripción ayudaron a la distribución de las películas y posibilitaban que los creadores llegaran a eventos de otra forma casi inalcanzables. El nuevo milenio y las plataformas de los festivales de cine han fomentado una nueva edad de oro para los certámenes cinematográficos de pocos recursos que ponían en valor la calidad de contenidos, su variedad y prácticamente la micro especialización. Es aquí donde damos

contexto a los festivales de cine especializados en realidad virtual, realidad aumentada, inmersivos y de cine 360°.

Los primeros antecedentes que ponen en valor la función de los festivales de cine en España son menciones diseminadas en publicaciones sobre producción y, sobre todo, cuando se habla de promoción de películas independientes y de cortometrajes, como es el caso de Cabezón y Gómez-Urdá (1999), Harbord (2002), Redondo (2000) o Nichols (1994). Posteriormente, el primer estudio más en profundidad en España fue la tesis doctoral de Jurado (2006). Llegaron después otras piezas fundamentales para entender este fenómeno cultural que hoy en día ya forman parte de la industria cultural que vertebrará cualquier acción audiovisual o cinematográfica que se precie. Este es el caso de Vivar (2016), Bañuelos y Saldaña (2017), Arteseros y Albiol (2016) o el informe FestiMapp¹ de Guillot y Llorens (2014), por destacar algunos trabajos en España; y los trabajos a nivel europeo de Iordanova y Leshu (2012), De Valck, Kredell y Loist (2016), entre otros.

1.2. Festivales de cine en España, qué son y qué no son

‘Festival’ procede del latín *festivus* y hace referencia a los conceptos de festividad y fiesta. El concepto fue empleado para referirse a cualquier celebración, ceremonia o ritual del tipo que fuera. Pero no es hasta el siglo XVIII en Inglaterra cuando nace como evento de gran envergadura anual, con la celebración del *Three Choirs Festival* (Bonet, 2011, p. 2). Tradicionalmente, en la disciplina antropológica, la idea de festival se asocia con eventos donde la comunidad local comparte ideas con el fin de afirmar y materializar su identidad social (Velasco, 1982).

La definición en los diccionarios de la lengua española de ‘festival’ reúne las características mínimas y en la mayoría de los casos incompletas para lo que realmente entienden los expertos que debe ser un certamen de cine. Así ocurre en el diccionario de Manuel Seco (1999, p. 2.149-2.150 y 2.158), el *Diccionario de uso del Español* de María Moliner (1991, p. 1.296); el *Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española* (2001, p. 711), o el *Diccionario de Sinónimos de la Lengua Castellana* del profesor José Mateo (1988, p. 92) donde ‘certamen’ es sinónimo de concurso, exposición, torneo.

Los concursos no están obligados a la exhibición y las muestras no están obligadas a ser competitivas ni a conceder premios, dos de los requisitos que expertos, participantes y organizadores estiman fundamentales en un festival o certamen cinematográfico. Según

¹ Festimapp 2014: <http://ivac.gva.es/banco/archivos/informe-festimapp.pdf>

Linares (2009, p. 175) “los mercados son encuentros de profesionales y los premios en concurso son reconocimientos y prestigio con repercusión en el público”. No obstante, se celebran certámenes que denominándose ‘concursos’ o ‘muestras’ sí reúnen todos los requisitos que se atribuyen a este tipo de eventos.

Es necesario acudir a referencias y estudios especializados para encontrar definiciones que se ajusten más a la realidad. Este es el caso de las Jornadas de Cine Europeo en las que Nils Klevjer (1997, p. 55) apunta que este tipo de fenómeno es “un acontecimiento en el que los productos cinematográficos se exhiben al público fuera de la programación normal de las salas comerciales”, y Jean-Pierre Garcia (1997, p. 75) destaca, además, lo inédito de las producciones, la variedad y riqueza de estos eventos y la necesidad de competitividad de los trabajos. En estas definiciones descritas por profesionales del sector se tiende a dar como definición funciones que se le atribuyen y que enriquecen el concepto, pero, indirectamente, alargan la concreción de una definición. Se suman, entonces, descripciones prácticas que hacen referencia a la periodicidad, mercado de productos cinematográficos (Redondo, 2000, p. 55) (Linares, 2009, p. 175-176) (Cabezón y Gómez-Urdá, 1999: 235-236) o fase de distribución de las películas (Matamoros, 2009, p. 190).

Los festivales son “un aspecto de la infraestructura artística que puede proporcionar un excelente apoyo para el desarrollo artístico, cultural y de audiencias” según *Arts Council England*² (Inkey, 2005, p. 7) con variedad de los trabajos exhibidos y disciplinas artísticas diferentes, según el *Arts Presentation Canada Program*³ (Inkey, 2005: 8). Los certámenes suponen también un apoyo comunitario de las instituciones interesadas según *Festivals Australia*⁴ (Inkey, 2005, p. 9), instrumento turístico para una ciudad o entidad organizadora (Adrianzén, 2007, p. 28-30) (Elizagarate, 2008, p. 140), un elemento de promoción de los audiovisuales (Miñarro, 2013, p. 126), o un lugar de encuentro de profesionales y noveles (Adelman, 2005, p. 187-189).

En definitiva, la definición que contempla todas las realidades es:

“Actos culturales de entretenimiento y/o de carácter comercial (mercado), de promoción y difusión de películas, que suponen una exhibición de material cinematográfico, en ocasiones inédito y/o fuera de los intereses comerciales de las

² El Arts Council of England o Consejo de las Artes de Inglaterra, es un organismo compuesto de once identidades visuales que vela por el desarrollo de las artes en Reino Unido. <http://www.artscouncil.org.uk/>

³ Arts Presentation Canada del Department of Canadian Heritage proporciona fondos para las organizaciones sin ánimo de lucro canadienses que presenten, de forma profesional, festivales de arte. <http://www.pch.gc.ca/eng/1267553110077>

⁴ El *Festivals Australia* es un programa de subvenciones del Departamento Australiano de Comunicaciones para apoyar proyectos artísticos en los festivales.

salas de exhibición, con secciones paralelas especializadas, que se celebran durante unas fechas concretas y/o consecutivas, y posibilitan el encuentro profesional, con una finalidad competitiva para la obtención de unos premios y la valoración técnica del material presentado” (Jurado, 2006, p. 50).

1.3. Cine y realidad virtual, antecedentes

“La realidad virtual (RV) cuestiona el aparato cinematográfico tal como lo conocemos y desafía el lenguaje audiovisual y su convención a la hora de construir estrategias narrativas. Es importante destacar que desde el 2014 se han llevado a cabo múltiples creaciones. Es el caso de la película *Wild* (2014), dirigida por Jean-Marc Vallée en la que (...), a través del dispositivo de RV Samsung Gear, establecen una estrategia narrativa alejada de grandes efectos especiales, pero en la que la técnica en sí genera una verdadera experiencia inmersiva, catapultando al espectador dentro de la propia secuencia, como individuo partícipe de los acontecimientos que suceden” (Martínez-Cano, 2015, p. 163).

De la realidad virtual, se desprenden otros usos para lograr el mismo objetivo, como lo es el del cine 360°, la realidad aumentada o las acciones para lograr la inmersividad del espectador o su posibilidad de interactuar con el audiovisual.

Laura Cortés-Selva (2015, p. 265-267) indica que a lo largo de la historia del cine pueden identificarse tres etapas de la evolución de la inmersividad en el cine: proto-inmersivo, pre-inmersivo e inmersivo. En la primera etapa existen elementos que dificultan la ilusión inmersiva, como las propias salas cinematográficas que proyectan imágenes reducidas y provocan una audiencia pasiva con pocas opciones de interactuar. En la segunda fase hay un perfeccionamiento de los elementos narrativos, estilísticos y tecnológicos, donde las pantallas de grandes dimensiones tienen una gran implicación en el proceso de inmersividad, pero el objetivo se pierde mientras el visionado siga siendo colectivo.

Como explica la autora, la tercera etapa se “caracterizada por el surgimiento del VRCinema” y alcanza el punto más pleno de la inmersión actual, gracias a las narraciones tridimensionales audiovisuales, cámaras 3D. Y, fundamentalmente, la clave de su consolidación sea el cine 360° al suponer un cambio vinculado al formato y ofrecer un “triángulo inmersivo” que abarcar todo el espacio visible. “El espectador experimenta en primera persona el universo digital en el que debe mover la cabeza para abarcar todo el campo de visión” (Cortés-Selva, 2015, p. 366).

En esa tercera etapa contemplamos, en el ámbito del cine, “las películas interactivas como un producto audiovisual lúdico-cultural basándose en el uso de las escenas cinematográficas mezcladas con la participación del espectador” (Martínez-Cano, 2015, p. 272).

Se trata de un consumo orientado a la experiencia individual que lo aleja de la tendencia general y abre la puerta a campos específicos como la realidad virtual o aumentada (Gifreu-Castells, 2017, p. 2). Las posibilidades de la realidad aumentada en el ámbito del periodismo y, más concretamente de la televisión, se inician con el uso del *chroma-key*, una técnica compleja de dominar (Sementille *et al.*, 2013, p. 93) y todo posible gracias al desarrollo tecnológico digital e internet (Cantos, 2012, p. 135) y que a partir de los años ochenta supuso “la generalización en todos los aspectos de la vida cotidiana de las interfaces y medios de entretenimiento como los videojuegos que han explorado al máximo las posibilidades de interacción e inmersión en los mundos virtuales” (Cuadrado, 2014, p. 144). “Estamos en el siglo XXI y las cámaras digitales han democratizado la realización cinematográfica. Incluso cualquier teléfono móvil permite rodar una película y YouTube es una plataforma de distribución universal y gratuita” (Rimbau, 2014).

Pero el estudio de la realidad virtual va más allá de la vinculación al cine y, hoy en día, sus aplicaciones abarcan ámbitos como la comunicación, tanto en sus vertientes periodísticas como publicitarias, así como las narrativas de no-ficción y documental. Y por supuesto, el que más ha sabido desarrollar el potencial de la narrativa inmersiva es el ámbito de los videojuegos, sin querer ser exhaustivos, destacamos algunos estudios que analizan el potencial de la realidad virtual, inmersividad y narrativa 360° en diferentes ámbitos: Rose (2001), Holmberg (2003), Gaudenzi (2009), Nonny De la Peña *et al.* (2010), Gantier y Bolka (2011), Eva Domínguez (2012a y 2012b), Boas (2013), Martínez-Cano (2015), Paíno *et al.* (2017), Gifreu-Castells (2017), por poner algunos ejemplos.

1.4. Cine, realidad virtual y festivales de cine

Más infrecuentes y dispersos son los trabajos en los que podemos encontrar resultados de estudios que combinen aspectos de la realidad virtual, aumentada, cine 360° o inmersivo, unido al fenómeno de los festivales de cine. Esta circunstancia anima a hacer una parada para conocer la actividad que estas industrias culturales están desarrollando en esta línea. El investigador Martínez-Cano (2018, p. 167-169) lleva a cabo un estudio del documental *Carne y Arena* de Alejandro González Iñárritu, que se presentó como una instalación experimental usando las técnicas de la realidad virtual en el Festival de Cannes en su

edición de 2017. Se trata de una actividad complementaria, en sección oficial, pero fuera de concurso. Hoy en día, son pocos los festivales de cine especializados en RV, RA y afines, pero muchos admiten este formato en sección competitiva.

Este artículo desarrolla una aproximación al panorama de estos certámenes de RV y se detiene en el caso de España. Actualmente se celebran muchos eventos cinematográficos a nivel mundial focalizados en esta temática, según datos extraídos de FilmFreeWay y Google, y ninguno en España.

2. Metodología

El estudio de los festivales de cine especializados en realidad virtual se ha desarrollado en dos tramos: Por una parte, un análisis cuantitativo para llevar a cabo una aproximación genérica que sirva de marco para conocer el universo de eventos cinematográficos en relación a los que aquí son objeto de estudio; y, una segunda parte, empleando el análisis cualitativo para determinar cómo son los que se celebran en el caso de España y cuáles son sus características.

En una observación previa al análisis se observa que, los festivales que admiten formatos de realidad virtual, admiten de manera indistinta los relacionados con la realidad aumentada, inmersivos y cine 360°. Así que, a pesar de que pudiéramos excluirlos desde un enfoque purista, en este artículo se recogerán todos, además para facilitar y agilizar la redacción de este artículo, se describirán como de 'realidad virtual y afines'.

1. En el primer caso, el análisis cuantitativo, se ha seleccionado la base de datos de la plataforma de inscripción de festivales FilmFreeWay, que cuenta con más de 7.600 eventos dados de alta tomando como referencia el mes de marzo de 2020. También se ha llevado a cabo la búsqueda en Google con los mismos criterios de búsqueda. En el caso de FilmFreeWay se ha acotado en las categorías 'film festival' y 'virtual reality', y, sobre esta selección, a los términos de búsqueda: 'virtual reality', 'VR', 'augmented reality', 'AR', '360' and 'immersive', empleando su traducción en inglés, dado que la plataforma está así configurada. En el caso de Google, directamente se han empleado las categorías de búsqueda: 'virtual reality', 'VR', 'augmented reality', 'AR', '360' e 'immersive'. El análisis cuantitativo permite conocer el número de festivales que se celebran por continente, mención en las bases a concurso a alguna de las categorías y festivales que se denominan explícitamente con los términos de búsqueda. El

resultado es un listado de festivales de cine que en su inmensa mayoría no están especializados en realidad virtual, sino que abren la puerta a que este tipo de formato pueda entrar en sección competitiva, y en el mejor de los casos además contar con una categoría a premio específica.

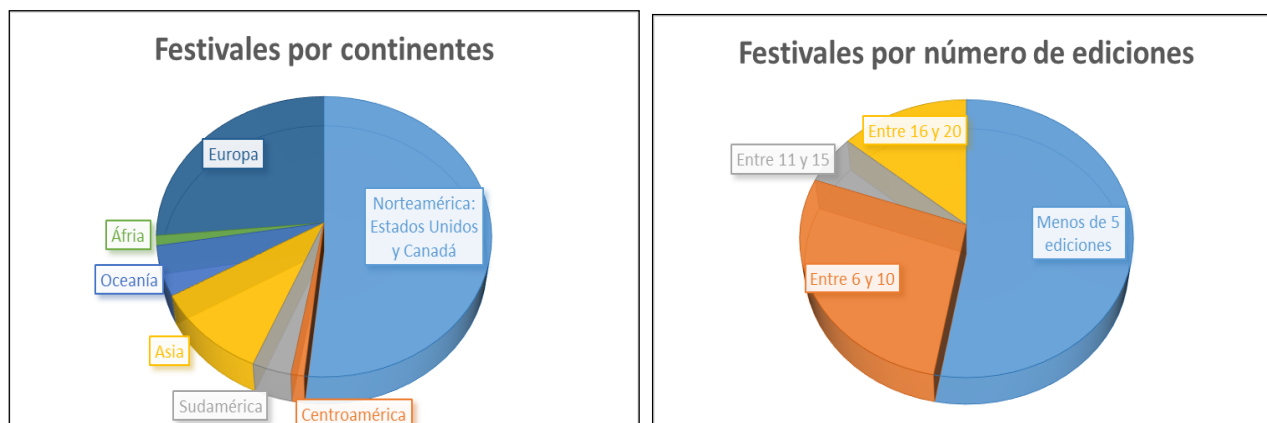
Como el objetivo de este estudio es conocer cuáles son los festivales especializados en realidad virtual, se lleva a cabo una segunda fase, seleccionado sobre el listado anterior sólo aquellos que en el nombre del propio festival se hiciera mención a alguna de las técnicas. Así, se observa que la base de datos FilmFreeWay no da ningún resultado de festival de cine especializado en VR, AR, 360° o inmersivo en España, y en el caso de Google, se obtienen tres resultados llegando a la página cinco –aunque desde la página dos ya no apareció ninguno más-. Se replica el método de Jurado (2018b, p. 177) que a partir de la tercera página en la que no se hallaron datos cerró la búsqueda en esta fuente.

2. En la segunda fase, la cualitativa, se analizan los tres festivales resultantes de la búsqueda en Google, centrando el trabajo en sus páginas web y se detallan los siguientes datos: lugar y fecha de celebración, categorías que premian, premios y galardones que ofrecen, características del equipo organizativo, composición del jurado y otros datos relativos a éste.

3. Festivales de cine de realidad virtual, panorama internacional

Los festivales de cine en realidad virtual y afines son un ámbito más de especialización que pueden describirse relativamente novedosos. Los resultados, que derivan del análisis cuantitativo en base a la plataforma de inscripción FilmFreeWay, revelan que empleando como filtro de búsqueda ‘360°’ se obtienen 111 resultados, ‘VR’ y ‘virtual reality’, 206 e ‘immersive’, 72. Al acotar la búsqueda sólo a festivales de cine, los datos en este mismo orden son: 108, 199 y 68, lo que suma 375. La suma de estos no resulta relevante ya que, si sus organizadores han hecho constar más de una categoría al inscribir el certamen, éste aparecerá repetido.

Introduciendo el filtro sumatorio de términos ‘360’, ‘VR’ y ‘virtual reality’, ‘augmented reality’, ‘AR’ ‘immersive’, se obtiene un listado de 87 certámenes. De estos, según continentes, el americano celebra 49 (de los que 45 lo son en Estados Unidos), 1 en Centroamérica, y 3 en Sudamérica; Asia celebra 9, Oceanía, 5 y África, 1. De los 87 eventos audiovisuales, más de la mitad (53%) tiene menos de 5 ediciones cumplidas, el 28% tiene entre 6 y 10, el 5% tiene 11 y 15 ediciones, y 14% que supera las 16 ediciones y hasta 20.



Imágenes 1 y 2: Festivales con categorías en realidad virtual y afines, según continentes y número de ediciones celebradas según filtro genérico. Elaboración propia.

El método sigue ofreciendo eventos que no son festivales, sino concursos. Lo que no podemos determinar es si se trata de un error de los organizadores al darlos de alta o estrategia de promoción, que, en tal caso, supone un engaño para los participantes. La diferencia entre festivales y concurso es la obligatoriedad o no de exhibir la selección más amplia del jurado para que el público en general pueda conocer estos trabajos, entre otras funciones asociadas a un festival. Además, en estos 87 se mezclan los certámenes que están dedicados a la temática que nos ocupa y los que no, es decir, aquellos que contienen alguna sección competitiva sobre realidad virtual y afines, pero no exclusivos. Por este motivo, y para concretar el número que realmente puede considerarse especializado se ha llevado a cabo un estudio más pormenorizado valorando en este grupo los que en el propio nombre del evento hacen mención a los términos de búsqueda.

El resultado final es de 19 eventos, de los que 14 se obtienen empleando dos de los cuatro filtros descritos. De estos, trece se celebran en el continente americano (68,5%) - ocho (42%) se celebran en Estados Unidos, tres en Canadá (16%), dos en Latinoamérica (10.5%)-, cinco en Europa (26%) y uno en Australia (5%). Filmfreeway, con una base de datos de más de 7.600 eventos relacionados con el cine, ya sean concursos, festivales con secciones dedicadas a la realidad virtual y afines, etc., tiene tan solo 19, es decir aproximadamente 0,25%, dedicados exclusivamente a esta temática según el nombre del propio certamen.

Otro dato de interés en el número de ediciones donde sólo cinco de estos eventos tienen más de cinco ediciones, es decir, son relativamente jóvenes. Por una parte, puede obedecer a que se trata de un fenómeno reciente, pero no lo es tanto para la historia del uso de estas

técnicas en el ámbito cinematográfico. Esto lleva pensar que quizás se trata de una temática que, a pesar de lo novedoso y de los pocos eventos especializados, podría tener otras dificultades complejas de detectar que aseguren su continuidad.

	Nombre del festivales	Ciudad	País	Ediciones cumplidas	Modalidad que identifica (filtros)			
					360, VR(*) y	360	VR(*)	Immersive
1	Cinequest Film & VR Festival	San José	EEUU	30	X		X	X
2	Lichter VR Storytelling Award	Frankfurt y Main	Alemania	13	X	X	X	
3	The Virtual Reality Filmmaker Showcase	Pinewood Studios	Reino Unido	10	X	X	X	
4	360 Science and Technology Film Festival		EEUU	6		X		
5	FIVARS, Festival of International Virtual & AUgmented Reality Stories	Mississauga	Canadá	5	X		X	X
6	Real World VR, TFF (VR-Immersive)	Melbourne	Australia	4	X	X	X	X
7	360 Film Festival	Meudon	Francia	4	X	X	X	X
8	VR Fest Mx	Benito Juárez	México	4	X		X	X
9	YVRFF	Vancouver	Canadá	3	X		X	X
10	Stoyryforms: Remixing Reality	Camdem	EEUU	3	X	X	X	X
11	ANIDOX VR	Viborg	Dinamarca	2	X		X	X
12	Global Voices Film Festival USNC-UN Women VR	San Mateo	EEUU	2			X	
13	360 VR Film Contest	New York	EEUU	1	X	X	X	
14	XRAR, Immersive & XR International Film Festival	Quilmes	Argentina	1	X	X	X	X
15	VR 13		Canadá	1	X	X	X	
16	VRE Festival	Roma	Italia	1	X	X	X	
17	Kinetoscope VR Film Festival	Seattle	EEUU	1			X	
18	KremFest Virtual Reality	Seattle	EEUU				X	
19	CyberiaVR Film Festival Spring	Benicia	EEUU	1			X	

VR: virtual reality, realidad virtual

Imagen 3. Festivales especializados en realidad virtual según filtro específico por nombre del evento. Elaboración propia.

4. Los festivales de cine de realidad virtual en España

Filmfreeway cuenta en su base de datos con 213 certámenes en la categoría 'festivales de cine' en España. Empleando los términos de búsqueda realidad virtual, cine en 360°, inmersivo o realidad aumentada, la base ofrece sólo tres (con el criterio VR y AR) Son: Barcelona Planet Film Festival, Bilbao Seriesland Web Film Festival y Terres Travel Festival Films and Creativity. Al seleccionar la categoría a concurso de 'realidad virtual' y 'festivales de cine' en el menú la base ofrece 27 certámenes, pero ninguno de ellos recoge en su nombre las palabras de búsqueda, por lo que se espera que sean categorías complementarias y no festivales exclusivos. Además, en este número se mezclan

festivales, concursos de películas, concurso de guiones y plataformas profesionales. Empleando el mismo método de selección de los 87 que ofrecía la base de datos a nivel internacional, y que se reducía a 19, en el caso de los españoles, de los 27, pasaríamos a cero, ya que ninguno de ellos contempla en el nombre los criterios de búsqueda. No obstante, se estudian y comprueba su contenido.

Por lo tanto, se confirma de nuevo que el buscador de Filmfreeway, el más consultado por los profesionales del cine, no asegura un listado fiable usando su buscador, ya que los propios organizadores, de manera consciente o inconsciente, no describen adecuadamente el evento cuando lo dan de alta.

Como se describía en el apartado Metodología, al uso de esta plataforma, se añade como complemento el de Google. Con este buscador se obtiene un listado de tres festivales. Los festivales de cine españoles de RV, según esta clasificación en Filmfreeway (con más de 7.666 eventos) y Google (hasta la página cinco, repitiéndose a partir de la segunda) son seis: Barcelona Planet Film Festival, Bilbao Seriesland Web Film Festival y Terres Travel Festival Films and Creativity, 360 Alginet y Festival de Realidad Virtual y vídeo 360 de Rivas y Mecal de Barcelona, Mercado 360 de VR y AR de Barcelona. Pero, ¿realmente son festivales especializados en estos formatos?

4.1. Extintos: Festival 360 Fast Film Festival y Festival Cinema 360° Contest

Los certámenes 360 Alginet y Festival de Realidad Virtual y vídeo 360 de Rivas, por los datos que hay publicados en la web, debe suponerse que no están activos. 360 Fast Film Festival en Alginet celebró una primera edición en 2016 y segunda y última en 2017 y después se le pierde el rastro. En el caso del de Rivas, la primera edición fue en 2017 y la segunda en 2018, y después ya no hay más información al respecto.

El certamen 360 Fast Film Festival⁵ podría parecer una propuesta de proyecto de una empresa de comunicación o de estudiantes relacionados con la comunicación o la publicidad. La duda está sembrada a lo largo de todo el contenido porque desglosa información que no es propia de este tipo de eventos. Rastreando algo más se encuentra otra web⁶, quizás posterior, en la que la disposición de los contenidos sí confirma que se trata de un evento que existió.

El festival estuvo organizado por Tercera Planta Films, “una asociación especializada en el desarrollo de proyectos audiovisuales (...) donde hay cabida tanto para el amateur, como

⁵ Web: <http://pixelunicorn.com/360-fast-film-festival/>

⁶ Segunda web del evento: <http://360festival.es/es/inicio-360o-alginet-2016/>

para el profesional” con el objetivo de realizar proyectos audiovisuales y difundir la cultura en torno al cine. En la misma página encontramos información que transmite formalidad en el trabajo, como datos de la edición anterior sobre los premios otorgados, composición del jurado y bases. Explican en general en qué consiste el festival, quiénes pueden participar, secciones, lugar de proyección, etc. No es un festival especializado en cine 360°, de realidad virtual o similar. Sólo tiene el nombre asociado a esta temática, pero sus formatos son generalistas.

El Festival de Realidad Virtual y Vídeo 360° de Rivas es la nomenclatura con la que se encuentra primero en Google. Sin embargo, su nombre oficial fue Festival Cinema 360° Contest⁷. Estuvo organizado por la Asociación Imaginación+Desarrollo de Films (i+d Films) y en 2018 anunciaba en su página web su segunda edición. El certamen estaba especializado exclusivamente en vídeos filmados en 360° y según sus responsables “esta cita busca visibilizar nuevas formas de crear cine y dar a conocer a nivel nacional todo tipo de producciones audiovisuales para mostrar las posibilidades de esta tecnología”. El certamen contaba en su web con una variada cantidad de información como unas escuetas breves bases para los participantes. Publican también que organizaron talleres, exhibiciones, coloquios, clases magistrales, etc.

Bajo el eslogan “la realidad virtual no es ciencia-ficción, y nuestro festival sí es una oportunidad”, ofrecían datos genéricos de este formato como que el aumento de la realidad virtual había incrementado un 130% en 2018, 45 millones de facturación en España, 13 millones de visores de realidad virtual vendidos y 100 millones de usuarios previsto para 2020. No obstante, a pesar de todos esos esfuerzos, del gran listado de sponsors colaboradores, fue su segunda y última edición, al menos con este nombre y en España.

4.2. Festivales de realidad virtual que no lo son

Terres Travel Festival Films and Creativity tiene su sede en Amposta, pero en 2020, en su tercera edición, tiene previsto celebrarse en Tortosa durante la primera semana de septiembre. No es un festival especializado en cine 360° o afines como se podría intuir por el título, sino que está especializado en turismo. De las 17 categorías a concurso que tiene, una de ellas lo es para “acciones turísticas vinculadas a conceptos como VR, AT o filmación 360°”, pero en los premios que otorga no hay una categoría específica.

⁷ Web Festival Cinema 360° Contest: <https://cinema360contest.wixsite.com/cinema360>

Bilbao Seriesland Web Film Festival celebra en 2020 su carta edición y está especializado en series y webseries. Está organizado por la Asociación Cultural Floston. Sus actividades incluyen mercado, presentación de proyectos, proyección, mesas redondas y conferencias, entre otros. En sus categorías a concurso y premios no especifica ninguna para VR o similares. La única especificación a este formato lo es en la tarifa de inscripción, una de las más caras de las ofertadas.

Barcelona Planet Film Festival cuenta ya con cinco ediciones. Es un certamen genérico especializado en cine independiente o de bajo presupuesto. Cuenta con una categoría para la mejor película de Realidad Virtual /360°. Tal y como explican su objetivo “es mostrar el cine innovador e independiente de todo el mundo por artistas prometedores”.

Tal y como ha quedado patente, que los certámenes indiquen en las categorías de Filmfreeway que son de realidad virtual, no implica que están especializados en este contenido, sino que pueden o no contener una sección o categoría específica, o simplemente que no la descartan.

4.3. Festival 360VRMecal: Un festival sin concurso, bases, jurado...no es un festival

Un caso al que queremos dedicar un apartado especial es el Festival 360VRMecal⁸, también encontrado como Mercado 360° de VR y AR de Barcelona. Tal y como se presenta parece una sección o actividad complementaria y no necesariamente simultánea al Mecal, Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona con más de 20 ediciones cumplidas. Presume de ser el primer festival de este tipo en España. Realmente no es el primero como se ha podido comprobar en este artículo, pero sí el único activo, y si vienen posteriores, el más veterano. Por otra parte, al denominarse mercado, restringe muchas de las funciones asociadas a un festival (Jurado, 2006:50) (Linares, 2009:175). Analizando su web y sus actividades debe ser considerado un mercado o feria y no un festival, ya que no hay bases a concurso, ni sección competitiva que se exhiba, ni se define un jurado para la valoración, etc. El mercado es sólo una actividad más que, aunque aconsejable, puede o no tener un certamen cinematográfico. El inconveniente de la denominación es la confusión que puede provocar entre público y posibles participantes.

Los organizadores del evento, los mismos que el Mecal, aseguran que “se ha consolidado como un espacio de vinculación comercial y conocimiento”. Ofrecen datos como que

⁸ Web: <http://360vrfest.pro/>

contaron con más de 1.300 personas en el espacio VR, 450 en las conferencias, 400 espectadores en el Cinema VR y 120 profesionales en el espacio de encuentro.

Como valoración final de este evento de gran valor y necesaria organización, no puede ser considerado festival al no cumplir con los requisitos o funciones que le son propios a este tipo de actividades culturales.

5. Discusión y conclusiones

Los festivales de cine especializados en realidad virtual, realidad aumentada, inmersivos y de cine en 360° siguen siendo casi anecdóticos en el contexto de las industrias creativas y culturales en España. En el mejor de los casos, se encuentran como un formato no excluido en una sección competitiva o, en algún caso, en sección no competitiva como actividad complementaria de entretenimiento y no como alternativa cultural, de promoción o aprendizaje en el ámbito cinematográfico. El mejor contexto es el certamen que, además de abrir las puertas a la realidad virtual, cuenta con un premio específico para esta categoría.

En la base de datos de Filmfreeway y, en una primera fase de selección de festivales que cuentan con una categoría para RV o afines, hemos obtenido a nivel mundial un total de 375 eventos, de los que 27 son españoles. En una segunda fase de concreción se añade el filtro de 'categoría en realidad virtual', del que se obtienen 87 internacionales y 3 en España y, finalmente, una tercera fase descartando todos aquellos que en su nombre no contuvieran algunos de los términos de búsqueda. El listado mengua y se concreta en 19 certámenes a nivel mundial y 0 en España.

Analizados en profundidad todos los españoles, ninguno de ellos está especializado en RV, sino que se trata de eventos que, o no cierran sus puertas a que se presenten trabajos en estos formatos (Bilbao SeriesLand Web Film Festival), o no cuentan con una categoría más dentro de las ofertadas (Terres Travel Festival Films and Creativity) y, el mejor de los casos, además de admitir a concurso, tiene un premio especial para esta categoría (Barcelona Planet Film Festival). En definitiva, no hay ningún festival de cine especializado en realidad virtual en España.

Esta llamativa circunstancia obliga a una nueva comprobación empleando el buscador de Google. Curiosamente se encuentran tres eventos más, dos de ellos inactivos desde hace años, y uno de ellos, Mecal, que realmente corresponde a una feria o mercado en torno a la realidad virtual, tal y como indica el propio nombre del evento.

En definitiva, no se trata de un fenómeno tan novedoso como para no haber dado ya sus frutos en la organización de un festival de cine. Si estos son un espacio donde dar a conocer tendencias, trabajos de equipos de producción noveles o películas fuera del circuito comercial, ¿qué puede estar ocurriendo para no resultar de interés para el sector? Además, se da la circunstancia de que a nivel internacional se trata de eventos muy jóvenes: poco más del 50% tienen menos de cinco ediciones y el 14% está por encima de las 10 ediciones. Valorándolo como un tema de discusión abierto y, partiendo de la base de que uno de los objetivos de los festivales es la promoción no comercial, podríamos pensar que el interés del fenómeno de la realidad virtual no lo es para el cine de estas características, sino que implica una inversión considerable y por lo tanto la experimentación se lleva a la gran pantalla saltándose la fase de los certámenes. En general, y en línea con lo anterior, los directores amateurs no tienen presupuesto para estos proyectos y las películas independientes siguen apostando por ideas y guiones fuertes frente a inversiones en alternativas de este tipo.

El grueso de la literatura de la realidad virtual está en el ámbito del videojuego. En el ámbito del periodismo, el cine y el documental se emplea con el fin fundamental de romper con una comunicación unidireccional hacia la participativa del espectador. Y quizás, en este punto, puede ser cierto que todavía sea pronto para sostener festivales de cine que se nutran únicamente de ficción en realidad virtual. Quizás, el espectador, en lo que se refiere al cine, siga queriendo disfrutar en pasivo y no en activo.

Bibliografía

- Adrianzén Rodríguez, J.C. (2007). *Festival de Lima 'El Cine'. Encuentro Latinoamericano de cine de Lima*. Instituto Complutense de Ciencias Musicales, Universidad Complutense de Madrid. Máster en gestión cultural: música, teatro y danza.
- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Arteseros J. y Arbiol, J. (2016). La aportación cultural de los festivales de cine: Mostra Internacional de Cinema Educatiu, (MICE) como caso de estudio. En *Miguel Hernández Communication Journal*, 7, 443-462. Recuperado de: <http://www.mhjournal.org/>

- Bañuelos, J. y Saldaña, C. (2017). El cineminuto: festivales y contenidos de un género audiovisual. En *Miguel Hernández Communication Journal*, 8, 231-266. Recuperado de: <http://www.mhjournal.org/>
- Boas, Y. (2013). Overview of virtual reality technologies. En *Interactive Multimedia Conference*. Southampton. Recuperado de: shorturl.at/DMSV9
- Bonet, L. (2011). Tipologías y modelos de gestión de festivales. En *La gestión de festivales escénicos. Conceptos, miradas, debates*. Editor: Gescènica, Pp.41-87.
- Cabezón, A.; Gómez-Urdá, F. (1999). *La producción cinematográfica*. Madrid: Cátedra. Colección Signo e Imagen.
- Cantos Ceballos, A. (2012). Cine virtual y presencialidad teatral. En *Icono 14*, 10 (1), 135-148. Recuperado de: shorturl.at/bmAB3
- Cortés-Selva, L. (2015). Viaje al centro de la inmersión cinematográfica. del cine primitivo al VRCinema. En *Opción*, nº 31 (4), 352-371.
- 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. En *Icono 14*, 12 (2), 141-167. DOI: 10.7195/ri14.v12i2.708
- De la Peña, N. et al. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the First-Person Experience of News. En *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19 (4), 291-301.
- De Valck, M. (2007). *Film Festivals: From European Geopolitics to Global Cinephilia*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- De Valck, M.; Krendell, B.; Loist, S. (2016). *Film Festivals: History, Theory, Method, Practice*. New York: Routledge.
- Domínguez, E. (2012). *Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción*. Tesis doctoral de la Facultat de Ciències de la Comunicació de Blanquerna. Recuperado de: shorturl.at/cdgUZ
- Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española*. (2001). Madrid: Espasa. 22ª edición.
- Elizagarate, V. (2008). *Marketing de ciudades. Estrategias para el desarrollo de ciudades atractivas y competitivas en un mundo global*. Madrid: Pirámide.
- Gantier, S. y Bolka, L. (2011). L'expérience immersive du web documentaire: études de cas et pistes de réflexion. En *Les Cahiers du Journalisme*. 22/23, 118-123. Recuperado de: shorturl.at/eitMQ

- Gaudenzi, S. (2009). *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple*. London: University of London, Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- Gifreu-Castells, A. (2017). Documental interactivo: dispositivos locativos, impacto social, ciencia y divulgación. En *Doc On-line* (Diciembre, 2017), 2-4. Recuperado de: shorturl.at/aepX1
- Guillot, E. y Llorens, P. (2014). *Festimapp*. Edita IVAC, Generalitat Valenciana.
- Harbord, J. (2002). Film Festivals: Media Events and the Spaces of Flow. En Harbord, J. *Film Cultures*. London: Sage. Pp. 59–75.
- Holmberg, J. (2003). Ideals of Immersion in Early Cinema. *Cinémas: revue d'études cinématographiques*. En *Cinémas: Journal of Film Studies*, 14 (1), Pp. 129-147.
- Iordanova, D.; Leshu, T. (eds.) (2012). *Film Festival Yearbook 4: Film Festivals and Activism*. St. Andrews: St. Andrews Film Studies.
- Jurado Martín, M.:
- (2018a). "El germen del cine más amateur". En: Lazo, C. M. (coord.). *Nuevas realidades en la comunicación audiovisual*. Madrid: Tecnos, 2018. p. 245-260. (Colección: Ediciones Universitarias).
 - (2018b). "Festivales de cine online en España: pocos, efímeros, pero de calidad". En Muñoz, Martínez y Peña, (Coord.), *La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación*. Madrid: Gedisa, 2018, p. 175-192.
 - (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). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/7306/>
- Linares Palomar, R. (2009): *La promoción cinematográfica. Estrategias de comunicación y distribución de películas*. Madrid: Editorial fragua. Colección Fragua Comunicación.
- Martínez Cano, F.J.:
- (2018). Impresiones sobre Carne y Arena: práctica cinematográfica y realidad virtual. En *Miguel Hernández Communication Journal*, 9 (1), pp. 161 a 190. DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.222>
 - (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. y Cuesta, J. (Coord.), *03 Videojuegos e industria creativa*. Escuela de Diseño, Innovación y Tecnología. Madrid. Pp. 269-282.
- Matamoros, D. (2009). *Distribución y marketing cinematográfico*. Barcelona: Publicaciones y Ediciones de la Universidad de Barcelona.

- Miñarro, L. (2013). *Cómo vender una obra audiovisual. Una aproximación a la distribución de los contenidos audiovisuales*. Barcelona: Universidad Oberta de Cataluña.
- Nichols, B. (1994). Global Image Consumption in the Age of Late Capitalism. En: *East-West Film Journal*, 8:1, Honolulu: East-West Center. Pp. 68–85.
- Paíno Ambrosio, A., Jiménez Iglesias, L. y Rodríguez Fidalgo, M.I. (2017). El periodismo inmersivo y transmedia: de leer la historia a vivirla en primera persona. En Herrero, J. y Materos, C. (Coord.) *Del verbo al bit*, segunda edición, Pp. 1177-1191. DOI: 10.4185/cac116edicion2
- Redondo, I. (2000). *Marketing en el cine*. Editorial Pirámide.
- Riambau, E. (2014). El cine en la era digital. En *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 33. DOI: <http://dx.doi.org/10.1344/BiD2014.33.2>
- 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. et al. (2013). Arsstudio. Estúdio Virtual para Produção de Conteúdos Audiovisuais em Realidade Aumentada para TV Digital. En *Revista Tram(p)as de la comunicación y de la cultura*, 77, Pp. 89-98. Recuperado de: shorturl.at/epS09
- Velasco Maillo, H. (1982). *Tiempo de fiesta*. Madrid, Tres-Catorce-Dieciséiete.
- Vivar Navas, 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. Universidad de Granada.