



EURO INMERSIVA. CARTOGRAFÍA DE LA INDUSTRIA DEL CINE EN REALIDAD VIRTUAL EN EUROPA

Autora: Joanna Pérez Vidal
Tutora: Dra. Amparo Martínez Herranz
Departamento de Historia del Arte, Facultad de Filosofía y Letras

RESUMEN

La investigación analiza el desarrollo de la industria cinematográfica de realidad virtual (RV) en Europa, explorando sus principales centros de producción, distribución y exhibición. Se identifican tendencias, dinámicas y desafíos que enfrenta este sector audiovisual emergente, a partir de fuentes documentales y empíricas. Desde un enfoque cualitativo, el estudio busca caracterizar el impacto de esta tecnología en la narrativa y estética cinematográficas, así como su proyección en el contexto del metaverso y la convergencia digital.

OBJETIVOS

Caracterizar la industria cinematográfica de RV en Europa a través de sus fases de producción, distribución y exhibición, considerando sus referentes teóricos, tendencias, centros clave y factores contextuales. Además, se establece una base de datos de filmes clasificados por país y año de realización, con el fin de generar recursos para futuras investigaciones y su difusión en una plataforma digital.

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN



RESULTADOS INICIALES

Crecimiento del cine inmersivo producido en Europa.



Diversidad de actores creativos (productoras, universidades, centros de investigación, museos).

Creación de festivales especializados y de nuevas secciones en festivales tradicionales prestigiosos.



Principales países productores de cine inmersivo en Europa.



Predominan filmes documentales, educativos y experimentales. Exploración de entornos digitales y narrativas no lineales.

Escasez de plataformas de exhibición masiva con precios bajos o gratis.



Conclusiones

La inserción de las tecnologías inmersivas ha generado un cambio paradigmático en la narrativa y la estética audiovisuales: ha redefinido la interacción del espectador con la obra y ha transformado los principios tradicionales del encuadre y el montaje. Sin embargo, la expansión del cine en RV europeo sigue limitada por barreras tecnológicas y de distribución, lo que exige estrategias innovadoras para su comercialización y su integración en el mercado audiovisual global. Se prevé que la expansión del metaverso favorecerá la adopción de la RV como estándar en el cine digital.

Referencias

- Arcagni, S. (2020). *Immersi nel futuro. La Realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV*. Roma/Palermo: RAI/New Digital Frontiers.
- Bailenson, J. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. W. W. Norton & Company.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Stake, R. E. (2005). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.