

EL CINE EN EL METAVERSO. ANÁLISIS DEL DOCUMENTAL *WE MET IN VIRTUAL REALITY* (2022)

SERGIO JESÚS VILLÉN-HIGUERAS
Universidad de Sevilla

RAFAEL LUIS BONO-REYES
Universidad de Sevilla

ALMUDENA MATA-NÚÑEZ
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Dentro de las diversas líneas de desarrollo trazadas por las sociedades contemporáneas, el metaverso se erige como un sector clave llamado a protagonizar una gran revolución tecnológica. No obstante, hasta el momento, a pesar de las numerosas iniciativas empresariales emprendidas en los últimos años para desarrollar esta nueva etapa tecnológica, aún es difícil vislumbrar qué modelos de metaverso se integrarán finalmente en nuestras sociedades.

Como señala González (2023), además, algunas empresas de gran envergadura, como Microsoft, Disney o Tencent, están dejando de invertir en el metaverso por la falta de madurez de esta tecnología y el reducido público que la circunda. Incluso Neal Stephenson, el autor que acuñó el término metaverso en su obra *Snow Crash* (1992), declaró recientemente que el futuro del metaverso no será *zuckeriano* —aludiendo así al proyecto de Meta—, sino que este, al menos en su forma primigenia, adoptará la forma de aquellos mundos de juego persistentes como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) o *Fortnite* (Epic Games, 2017) (Díaz, 2022).

Nos encontramos, por tanto, en una fase embrionaria, de experimentación y conceptos en estado gaseoso (Crespo-Pereira *et al.*, 2023),

marcada por una aproximación poliédrica a los protometaversos y una amplitud de conceptos (Sang-Min y Young-Gab, 2022) y campos de conocimiento interesados por el metaverso (Villareal, 2022). Frente a esta amplia circulación de significados, resulta necesario partir de una definición que nos permita no solo comprender qué es el metaverso, sino establecer unos límites en torno a este concepto. Así pues, se toma como referencia en esta investigación la siguiente definición de metaverso:

A massively scaled and interoperable network of realtime rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments (Ball, 2022, p. 42).

Partiendo de esta base, el interés de este texto se focaliza en las intersecciones que se están produciendo entre el sector cinematográfico y el metaverso. En la exploración de estos puntos de contacto, adicionalmente, se tendrán en cuenta también las diferentes tecnologías que se han asociado al metaverso desde el ámbito académico (Crespo-Pereira *et al.*, 2023).

1.1. INTERCONEXIONES ENTRE EL CINE Y EL METAVERSO

Hace décadas que, desde el ámbito cinematográfico, especialmente desde la óptica de la ciencia ficción, se ha imaginado y representado el metaverso, sirviendo el cine de inspiración para su desarrollo (Michaud, 2017; Faraboschi *et al.*, 2022). Las tecnologías y los dispositivos que requieren, su integración e impacto en la sociedad o los límites y las problemáticas que pueden presentar los mundos virtuales, han sido tratadas en películas como *Belle* (Hosoda, 2021), *Free Guy* (Levy, 2021), *Ready Player One* (Spielberg, 2018), *Avatar* (Cameron, 2009) o *Tron* (Lisberger, 1982).

En un sentido inverso, gracias al acelerado desarrollo de las tecnologías que orbitan en torno al metaverso, están surgiendo interconexiones entre los mundos virtuales y el sector cinematográfico (Fernández *et al.*, 2021; Linuo, 2022). En estos puntos nodales, el metaverso se está postulando como un escenario capaz de ensanchar los límites del séptimo arte mediante la configuración de nuevas ventanas de distribución y explotación

comercial, la exploración de fórmulas de consumo y promoción alternativas y la consideración del propio metaverso como un potente espacio creativo en el que están convergiendo diferentes formas mediales.

Profundizando en estos contactos intersectoriales, inicialmente es posible identificar en el último año algunas iniciativas de interés que persiguen trasladar e integrar las salas de cine en los mundos virtuales. Por ejemplo, CVG, la cadena de cines más importante de Corea del Sur, lanzó en 2022 Zepeto CGV World¹²⁶, un multicine virtual en Zepeto en el que los usuarios pueden comprar entradas de películas, palomitas y bebidas virtuales, hacerse *selfies* o, incluso, escoger entre diferentes tipos de asientos. En la misma línea, aparecieron también en la India Xstream Multiplex, un cine lanzado por Airtel en la plataforma *Partynite Metaverse* con veinte salas virtuales que permiten acceder a contenidos procedentes de plataformas OTT (ETTelecom, 2022), y Shemaroo Theatre, otro gran cine virtual inaugurado por Shemaroo en *Decentraland* para amplificar la difusión de las grandes producciones de Bollywood y sondear las posibilidades de estos entornos virtuales con el objetivo de redefinir la experiencia de ver una obra cinematográfica (Shemaroo, 2022). Complementariamente, otros casos de interés son el estreno del documental *GameStop: Rise of Players* (Tulis, 2022) en *Spatial* o el debut de *Break the Bars* (Bianchi, 2021) en *Decentraland*.

Adoptando una perspectiva más amplia, *XiRang MetaStack*, el metaverso desarrollado por Baidu, uno de los tres gigantes tecnológicos chinos junto a Alibaba y Tencent, creó junto al Beijing International Film Festival el Centro Cinematográfico Metaverso [元宇宙电影宫], espacio en el que se desarrollaría parte de su décimo segunda edición (Xinyin, 2022). Además de integrar este evento, el Centro Cinematográfico sería concebido como un espacio ideado para acoger otros eventos correlacionados con la industria cinematográfica, como exhibiciones, estrenos, fórums o festivales de cine.

¹²⁶ El JEONJU International Film Festival, en su vigésima tercera edición celebrada en 2022, proyectó durante una semana de forma gratuita tanto en Corea del Sur como en otros países del mundo los cinco cortometrajes ganadores de la edición anterior en Zepeto CGV World.

En sincronía con estos trasvases, el Festival de Cine de Sundance apostó en la edición de 2022 por trasladar y celebrar este evento en el metaverso. Orientado a la tecnología de Oculus Quest 2, esta versión incluía fiestas de cine, zonas de espera y salas de cine virtuales, ofreciendo así un marco contextual renovado para las interacciones entre los asistentes y el consumo de obras audiovisuales (Zeitchik, 2022). Siguiendo este derrotero, el Festival de Cannes amplió la experiencia del evento recreando algunos de sus escenarios simbólicos en el mundo de *Fortnite*. Los jugadores, que podían adoptar la perspectiva de un periodista, un actor o un cineasta, tenían acceso a misiones específicas vinculadas a cada uno de estos perfiles profesionales (por ejemplo, en el caso del director, buscar las páginas extraviadas de un guion por toda la ciudad), y misiones complementarias correlacionadas con el cambio climático o la inclusión y la diversidad dentro de la industria del séptimo arte (Keslassy, 2022).

Al mismo tiempo que se celebraba esta edición del Festival de Cannes, RLTY, una empresa creadora de eventos en el metaverso, organizó paralelamente el 1º Festival de Cine NFT¹²⁷, el cual estuvo accesible en *Decentraland* con la intención de promover y explorar las tecnologías asociadas a la Web3 en correlación con el sector cinematográfico.

Desde un punto de vista tecnológico, cabe señalar el impacto en el ámbito cinematográfico de las tecnologías estrechamente vinculadas al metaverso, siendo destacables las realidades virtual y aumentada, los motores de videojuegos, los algoritmos (considerando la inteligencia artificial) y la tecnología *blockchain* (Linuo, 2022), de la cual, a su vez, destacan especialmente los NFT (Non-Fungible Tokens) y los DAO (Decentralized Autonomous Organizations), así como los SBT (Soulbound Tokens) y los POAP (Proof of Attendance Protocol). Toda esta batería de tecnologías vinculadas al *blockchain*, como apuntan diversos autores (Bremme, 2021; Linuo, 2022; Fortis, 2022; Ellis, 2022), cimentan un nuevo horizonte para el sector cinematográfico al redefinir los procesos de creación, producción, financiación, promoción, distribución y consumo (ver tabla 1).

¹²⁷ Más información de este evento disponible en <https://cutt.ly/k5noQwB>

TABLA 1. Nuevas posibilidades para la industria cinematográfica de los NFT, DAO, SBT y POAP

Tecnología	Nuevas posibilidades para la industria cinematográfica
<p>NFT: “archivo digital al que se adjunta un certificado de autenticidad digital, haciéndolo único y no intercambiable. Al obtener un NFT, un comprador se convierte en propietario exclusivo de un activo digital: una pintura, un video, una fotografía, un meme, un elemento de videojuego, película, etc.” (Bremme, 2021, p. 25).</p>	<p>-Promoción cinematográfica. P. ej. la venta de 100 000 avatares basados en Matrix en Nifty’s antes del estreno de Matrix Resurrections (Wachowski, 2021) o la posibilidad de conseguir uno de los 1000 NFT basados en Thor: Love and Thunder (Waititi, 2022) creados por Cinemark para sus clientes. -Medio de financiación (Roxborough, 2021). P.ej. la iniciativa del productor Niels Juul para financiar A Wing and a Prayer (2023) mediante la venta de 10 000 NFT. -Financiación y creación de franquicias colectivas. P. ej. la venta de 9999 personajes NFT en Ethereum basados en el mundo ficcional de la película Flinch (2021), permitiendo a sus propietarios desarrollar de forma colectiva la franquicia. -Venta de obras digitales coleccionables (nuevo modelo de merchandising). P.ej. la colección de NFT lanzada por Legendary Entertainment en colaboración con el artista BossLogic sobre Godzilla vs. Kong (2021).</p>
<p>DAO: “organización cuyas reglas de gobierno están automatizadas y registradas de forma transparente en la cadena de bloques. Las DAO son autónomas y se rigen por los propios miembros. Para poder integrar un DAO y tener poder de decisión, es necesario invertir en el token asociado, cuyo valor fluctúa según la popularidad del grupo” (Bremme, 2021, p. 25).</p>	<p>-Constituye una forma de cultura participativa descentralizada con fórmulas de validación, desarrollo, financiación y distribución alternativas para la industria cinematográfica. -La arquitectura de las DAO permite a los usuarios-fans votar y tomar decisiones sobre las distintas fases de desarrollo de los proyectos cinematográficos. -Los miembros de una DAO pueden tener acceso a NFT exclusivos. -Las DAO permiten gestar audiencias desde el inicio de los proyectos cinematográficos. -Film.io, una de las primeras filmmaking DAO (Film.io, 2022)¹²⁸.</p>
<p>SBT: “tokens de identidad digital que representan los rasgos, características y logros que conforman una persona o entidad. Los SBT son emitidos por “Souls”, que representan cuentas o billeteras de blockchain, y no se pueden transferir” (Binance, 2022).</p>	<p>-Recibir SBT según los registros personales en relación a la visualización de películas. Este tipo de tokens se podría vincular a estrategias futuras de gamificación.</p>
<p>POAP: se trata de una insignia NFT que, a modo de certificado, permite demostrar la asistencia de un usuario a un evento determinado.</p>	<p>-Obtener POAP correlacionadas con eventos cinematográficos. A guisa de ejemplo, el 1st NFT Movie Festival (2022) celebrado en Decentraland otorgaba POAP NTF gratuitas a los asistentes del evento (Ellis, 2022).</p>

¹²⁸ Disponible en <https://film.io/>

De forma paralela al despliegue de estas tecnologías, en el último bienio el metaverso se está comenzando a concebir igualmente como un escenario atractivo para idear nuevas fórmulas promocionales, crear mundos virtuales inspirados en empresas del sector u obras cinematográficas de un determinado autor, desplegar nuevas experiencias transmedia o grabar cortometrajes y largometrajes.

Para ejemplificar este abanico de posibilidades, en primer lugar, se identifica la estrategia promocional de *Dune* (Villeneuve, 2021) una nueva aproximación mercadotécnica con incidencia en el metaverso. Yahoo, en colaboración con Warner Bros., desarrolló una experiencia inmersiva¹²⁹ que permitía a los usuarios crear avatares inspirados en la película usando como material de referencia un *selfie*. El personaje digital resultante podía ser gestionado posteriormente en Ready Player Me, una plataforma para crear avatares y transferirlos a diferentes metaversos y a numerosas aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada (Butler, 2021). De este modo, todas estas creaciones basadas en *Dune* (2021) se constituyen como una pieza promocional transversal capaz de actuar en aquellos metaversos que frecuente cada usuario.

Otra estrategia innovadora acontecería en *Fortnite* con la emisión de una escena inédita de *Star Wars: El Ascenso de Skywalker* (Abrams, 2019) a principios de 2020 en Carretes Comprometidos, una ubicación emblemática con un autocine. Epic Games premió a los jugadores que fueron a este evento con un *glider* gratis parecido al *Tie Whisper Glider* de Kylo Ren y puso a la venta *skins* de los personajes Rey, Finn y un Sith Trooper.

Respecto a la creación de mundos, la productora y distribuidora francesa de cine independiente mk2 estableció en 2022 un acuerdo con The Sandbox para crear mk2 Park, un espacio virtual dedicado al séptimo arte, en concreto, al cine de autor (mk2, 2022). La visión de esta empresa, que pretende integrar numerosas referencias de obras emblemáticas y mini-juegos en su colonización del metaverso, revela un interés por crear un

¹²⁹ Disponible en <https://dune-avatar.com/>

mundo virtual fundamentado en su propio catálogo de títulos cinematográficos.

Siguiendo esta estela, Lionsgate ha establecido un acuerdo con *The Sandbox* para desarrollar Action City, un espacio dentro de este juego conceptualizado en base a franquicias de acción de este estudio como *Rambo* (1982-2019), *The Expendables* (2010-2023) o *Hellboy* (2004-2008). La vicepresidenta ejecutiva de Lionsgate, Jenefer Brown, declaraba que la apertura de Action City suponía una oportunidad para que los fans «puedan crear, jugar y explorar nuestra propiedad intelectual cinematográfica de maneras que van más allá de lo que es posible en el mundo físico» (Brown citado por Spangler, 2022a).

De otra forma, la creación de mundos también se ha escenificado con el acuerdo establecido entre el director Jordan Peele y Meta para crear *Monkeypaw Productions: All Aboard* y *NOPE World: by Monkeypaw Productions* (Spangler, 2022b), dos espacios virtuales en Horizon Worlds inspirados en tres obras suyas: *Get Out* (2017), *Us* (2019) y *Nope* (2022). Aunque se trata de una estrategia mercadotécnica vinculada al estreno de *Nope* (2022), este experimento se puede considerar como uno de los primeros ensayos orientados a construir mundos virtuales fundamentados en la filmografía de un director de cine.

Respecto a la expansión narrativa y la recreación de un determinado filme en el metaverso, se identifica *The Gray Man Metaverse Mission*, una experiencia vinculada a la película *The Gray Man* (Russo y Russo, 2022) distribuida por Netflix. Los usuarios se pueden zambullir en una de las escenas de la película, formar parte de la historia completando una misión y ganar premios, como aspectos de los personajes en NFT o diferentes complementos para sus avatares.

En último lugar, aunque la producción de obras cinematográficas en el metaverso está comenzando a despertar progresivamente la atención, la grabación de películas en mundos virtuales no es algo nuevo, ya que esta práctica es conocida en los protometaversos (*Second Life* o *Roblox*) como *machinima* (Picard, 2007; Johnson y Pettit, 2012; Ng, 2013; Harwood y Grussi, 2021), es decir, «el arte de hacer películas animadas en un entorno virtual 3D en tiempo real» (Marino, 2004, p. 2). A modo de

ejemplo, algunos proyectos realizados en los últimos años son *Stömol* (Hax, 2020)¹³⁰ o *Waarheid* (Hax, 2022)¹³¹ en *Second Life* o *The Last Guest* (ObliviousHD, 2017) en *Roblox*.

Ahora bien, con el desarrollo de las tecnologías que envuelven al metaverso y el florecimiento de nuevas plataformas de realidad virtual, se están incrementando paralelamente las posibilidades artísticas y estéticas a la hora de grabar y contar historias dentro de estos mundos virtuales. Una apuesta reciente por esta dimensión cinematográfica del metaverso es visible en el VRC Movie Awards (2023)¹³², un festival de obras cinematográficas grabadas en *VRChat* (VRChat Inc., 2017), un videojuego de realidad virtual multijugador gratuito que actualmente acumula 7,6 millones de jugadores (MMO Stats, 2023) y, de acuerdo con los datos ofrecidos en su web oficial¹³³, su comunidad ya ha creado más de 25 000 mundos.

El festival, promovido por el propio videojuego y celebrado dentro de este, pretende alentar la exploración de las opciones narrativas que ofrece esta amplia comunidad de jugadores y la diversidad de espacios virtuales. Entre las 62 obras que concurrieron en este certamen, son destacables *Nine: Prequel of Emeth* (Nakada Production, 2022), *Irregulars* (JaMstudio VRC, 2022), *Theseus* (Marukichi, 2022), *What If Mirrors Were ILLEGAL In VRChat?* (Metacom Studios, 2022) u *Ognanje* (Vittoux S. Levi, 2022), entre otras¹³⁴. Asimismo, resulta de especial interés para esta investigación la categoría documental, a la cual se adscribieron obras como *Luna Real: Virtual Cabaret Club* (2022) y *Who is "need_VR"* (2022), ambas creadas por Estación Nocturna VRC.

¹³⁰ Disponible en <https://cutt.ly/B5npisL>

¹³¹ Disponible en <https://cutt.ly/w5npfHw>

¹³² Ceremonia de entrega de premios disponible en <https://cutt.ly/h5npiER>

¹³³ Disponible en <https://hello.vrchat.com/>

¹³⁴ Las obras que participaron en este festival pueden consultarse en <https://cutt.ly/s5nmpzK>

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Partiendo de este extenso panorama intersectorial, este texto tiene como objetivos principales (1) investigar cómo los cineastas se están interesando y adentrando en los espacios virtuales emergentes para filmar historias, (2) examinar los nuevos lenguajes y estéticas que están adoptando las obras resultantes y, en último lugar, (3) analizar qué imagen del metaverso y de sus usuarios están proyectando estas producciones cinematográficas. Como objetivo secundario de la investigación, se propone (4) inspeccionar si con la irrupción de tales producciones están emergiendo ventanas de exhibición y fórmulas promocionales alternativas.

El enfoque adoptado en la investigación es esencialmente cualitativo y se emplea como método el estudio de caso. Como señala Yin (2018), se trata de un método que permite abordar en profundidad un determinado fenómeno en su contexto, usando para ello datos relevantes procedentes de múltiples fuentes. Partiendo de esta base, se ha seleccionado como caso la obra coproducida entre Reino Unido y Estados Unidos titulada *We Met in Virtual Reality* (2022), la cual fue concebida por el joven director británico Joe Hunting como un documental observacional (Rapold, 2022) grabado íntegramente en *VRChat*. La obra ha tenido una amplia acogida en diversos festivales de cine¹³⁵ y, según anunció HBO Max¹³⁶, plataforma en la que fue distribuida la obra, es el primer largometraje documental grabado íntegramente en una realidad virtual.

A pesar de esta etiqueta, cabe señalar que no es el primer contacto cinematográfico de Hunting con este videojuego, sino que ya había mostrado previamente un interés por explorar esta intersección en los cortometrajes *A Wider Screen* (2019) y *Club Zodiac* (2020), así como en la serie *Virtually Speaking* (2020). Igualmente, como indica Hunting, la idea de llevar a cabo este proyecto cinematográfico se remonta a 2018, aunque no la llegó a materializar hasta el advenimiento de los confinamientos ocasionados por la pandemia de la COVID-19.

¹³⁵ Se puede consultar una lista de los festivales y premios cosechados por el documental en <https://cutt.ly/e5npYXm>

¹³⁶ Consultado en <https://cutt.ly/m5npPUM>

All of a sudden I had this context of isolation, and everyone was really struggling with online communication [...] VRChat at that time really became a second home to me... There was no better time to make a feature film about the community that I kind of was raised in and wanted to share (Hunting citado por Frank, 2022).

Respecto al análisis, cimentado en la descripción y la revisión de fuentes documentales primarias, se pone el foco en el estudio de aquellos procesos de producción y aspectos técnicos más relevantes, las referencias cinematográficas del autor, la exploración de los derechos de propiedad de estas obras, los nuevos lenguajes y estéticas emergentes, las principales historias que narra el documental y, por último, la imagen del metaverso, así como de sus usuarios, proyectada en la obra. Adicionalmente, tras examinar previamente las cuentas oficiales del director Joe Hunting y *We Met in Virtual Reality* en Twitter e Instagram, se identifican y explican aquellas formas nuevas de exhibición y promoción detectadas.

3. ANÁLISIS

La irrupción de la COVID-19 y la expansión de las cuarentenas a escala global promovió que Hunting se lanzara a grabar un documental dentro de VRChat. Su interés, si bien estaba centrado en las historias que encapsulaba la realidad virtual, se orientó también a explorar cómo las personas usaban estos espacios para mejorar sus vidas (Kohn, 2022). Para ello, se integró durante ocho meses en diversas comunidades de *VRChat* y, posteriormente, grabó en torno a 200 horas de metraje (Welk, 2022).

A nivel técnico, además de emplear la cámara nativa de *VRChat*, cuyas prestaciones eran bastante limitadas por aquel entonces, Hunting usó una extensión denominada VRCLens, la cual fue desarrollada por un usuario japonés perteneciente a la comunidad de VRChat conocido como Hirabiki. Esta extensión, cuyo coste alcanzaba los diez dólares, no solo permitía grabar de forma parecida a una cámara real al ofrecer un control sobre el enfoque, la exposición o el *zoom*, sino también hacer uso de funciones avanzadas ideadas para grabar en espacios virtuales (estabilización de la imagen, movimiento de dron con funciones de

seguimiento, enfoques automáticos al detectar un avatar, *selfies*, crear puntos de anclaje para predeterminar movimientos de cámara, etc.)¹³⁷.

En el plano sonoro, al no existir mecanismos ni funciones específicas para grabar los diálogos de los usuarios, Hunting optó por registrarlos en tiempo real usando los micrófonos de diadema de cada sujeto y el programa OBS. Mediante este sistema era posible «sumergir al público en una experiencia auténtica de VRChat y abarcar los tonos espaciales en cada una de sus voces» (Hunting citado en Kohn, 2022).

Aunque la estética resultante se asemeja a una obra de animación, aspecto criticado por la carencia de expresiones humanas que favorezcan la inmersión (Ovide, 2022), Hunting usa con frecuencia en el documental un rango de distancias focales comprendido entre los 20 mm y los 50 mm (Kohn, 2022) para conseguir una conexión más íntima con los personajes y alcanzar cierta naturalidad en el registro de la imagen virtual. Asimismo, tras explorar durante un año las posibilidades que ofrecía la cámara virtual antes del rodaje, usó para el documental una única cámara que él mismo operaba (Hunting citado en Filmmaker, 2022), siendo esta una de las limitaciones a la hora de grabar señaladas por el director. Haciendo de esta situación una oportunidad para construir un vínculo más próximo con los avatares protagonistas, Hunting alterna y experimenta con planos realizados a modo de dron, movimientos fluidos, ángulos variados (aunque predominan los normales) y planos de larga duración con cámara en mano mientras interactúan y conversan los avatares.

Estos planos extensos, como señala el propio director, hunden sus raíces en el *cinéma vérité* y se nutren de un lenguaje cinematográfico enfocado en generar una sensación de presencia, conectar emocionalmente con las personas que están detrás de los avatares y explorar un nuevo realismo vinculado a lo que sucedía verdaderamente en estos espacios virtuales. Alcanzar estos objetivos, no obstante, dependería del grado de familiarización que tuviesen los espectadores con *VRChat*, de ahí que Robinson (2022) apuntase que para muchos espectadores la película podría ser

¹³⁷ Otras funciones de VRC Lens se pueden consultar en <https://cutt.ly/w5npKpu>

«simplemente una introducción confusa, estimulante y libre de contexto al mundo de fantasía en sí mismo».

Indagando en las referencias cinematográficas del director, este señala el realismo social de Andrea Arnold, así como los documentales *Paris is Burning* (Livingston, 1990) o *Bombay Beach* (2011) y *Love True* (2016) de la cineasta Alma Har'el (Filmmaker, 2022). Con estos mimbres, Hunting explora en su obra un realismo que emana de la fluidez estética de estos entornos virtuales, la espontaneidad en los movimientos de los avatares, la mescolanza y la superposición visual y sonora, la pluralidad de comunidades de usuarios, la diversidad de historias, motivaciones e identidades o las fallas tecnológicas que desactivan momentáneamente la experiencia inmersiva.

Todo ello resulta en un documental único y paradigmático que sirve de subrasante para futuras producciones cinematográficas y se posiciona, además, como un antecedente notorio en relación con la propiedad de los contenidos creados dentro de *VRChat*. Tras contactar con los administradores de este videojuego, Hunting detectó que no era necesario que su documental fuese aprobado por la plataforma, ya que los usuarios eran los propietarios tanto de sus avatares como de los mundos que creaban (Kohn, 2022). Esta política ofrece así un extenso margen creativo desde la óptica cinematográfica, aunque cabe señalar que el director solicitó a aquellas personas que participaron en el documental que firmasen una autorización específica en la que constaba su nombre real y de usuario para la explotación del documental.

3.1. HISTORIAS DESDE LOS MUNDOS VIRTUALES DE *VRCHAT*: UNA PROYECCIÓN POSITIVA DEL METAVERSO

Utilizando un montaje en paralelo, Hunting desarrolla tres historias que profundizan en la dimensión más humana de *VRChat*, haciendo énfasis en las relaciones sociales, las experiencias y motivaciones de los jugadores para frecuentar estos entornos virtuales (depresión, ansiedad, soledad, dependencia, duelo, etc.), la creatividad de la comunidad de usuarios, las interrupciones identitarias, la diversidad de avatares o la pluralidad de eventos y espacios virtuales disponibles en el videojuego.

Junto a estas historias principales, el director inserta también pequeños fragmentos de experiencias procedentes de diversos mundos virtuales dentro de *VRChat* que revelan el poder de las comunidades de los usuarios y la multidimensionalidad funcional de esta plataforma. Desglosando estas piezas, el documental se adentra en Community Meetup, un evento para compartir y testear mundos virtuales creados por los usuarios; ofrece una pequeña panorámica de espacios de socialización, así como de eventos destacados, como la celebración de un cumpleaños o de la Nochevieja; muestra una actuación de VRChat Improv, un espectáculo dedicado a la improvisación de los usuarios; recoge el testimonio de diversos usuarios que reflexionan sobre las identidades en este tipo de videojuegos; dirige la atención a un espacio ideado para que los usuarios recuerden y ofrenden a sus seres queridos fallecidos; y, por último, introduce al espectador en un *tour* por un mundo virtual que se asemeja a *Jurassic Park*. Todos estos fragmentos, que envuelven e imbrican las tres historias principales que se analizan a continuación, enriquecen el documental al inyectar un amplio espectro de significados y temáticas de interés.

3.1.1. Helping Hands: aprendizaje, inclusión social y superación

El primer eje narrativo se focaliza en Helping Hands, una comunidad con más de 2000 usuarios en *VRChat* interesados en el aprendizaje de la lengua de signos estadounidense (ASL, por sus siglas en inglés). El personaje principal procedente de esta comunidad es Jenny, una profesora con un trastorno de procesamiento auditivo que enseña dicha lengua de forma altruista. El testimonio de esta usuaria apunta a la consideración del metaverso como un espacio seguro que permite enseñar a un amplio espectro de usuarios, fomentar las interacciones y el entretenimiento entre los grupos de población con ciertas discapacidades, tratándose en este caso de personas sordas, e impulsar nuevos espacios y contextos que favorezcan la inclusión y el apoyo social. Para ejemplificar esta multifuncionalidad del metaverso, Hunting no solo integra varias escenas de diferentes actos sociales dentro de *VRChat*, sino que se adentra en la historia de Ray, otra profesora de ASL que encontró en Helping Hands

un gran sostén para superar la pérdida de su hermano y en *VRChat* una ventana para canalizar su duelo.

Adicionalmente, Jenny relata, por un lado, cómo ha forjado una comunidad de amigos en *VRChat* que le ha ayudado a superar un intento de suicidio y, por otro, cómo la realidad virtual le ha permitido conocer y relacionarse con otras personas de una forma más profunda al alejarse de las subjetividades de lo físico. Su experiencia va más allá al explicar que se ha enamorado de un usuario de *VRChat*, siendo este el propio Joe Hunting, sin haberlo visto nunca físicamente.

3.1.2. Una relación íntima a distancia: la historia de DustBunny y Toaster

La siguiente historia que recoge el documental gira en torno a DustBunny, una profesora de danza del vientre en *VRChat*, y Toaster, un usuario con ansiedad que estuvo dos años inmerso en el videojuego sin interactuar verbalmente con otros usuarios. El punto de inflexión para este usuario dentro de la plataforma fue conocer a DustBunny, quien le dio confianza y le motivó a comenzar a hablar. Ambos se enamoraron y comenzaron a tener una relación a distancia mediante *VRChat*, lo cual los llevó a experimentar este videojuego desde ópticas alternativas para alimentar dicha relación (visualizar espectáculos dentro de *VRChat*, explorar espacios virtuales, entretenerse en recreaciones de ferias virtuales, etc.), especialmente durante los confinamientos ocasionados por la pandemia de la COVID-19. Adicionalmente, usando un mundo con la forma de un aeropuerto, ambos imaginaron y recrearon virtualmente cómo sería su primer encuentro real, ensanchando de este modo las posibilidades que ofrece el videojuego para las relaciones personales a distancia.

Asimismo, las intervenciones de ambos usuarios en el documental revelan varios puntos de interés. Por un lado, DustBunny explica que le gustaría poder vivir de las clases que imparte en *VRChat*, visualizando así esta plataforma como una oportunidad laboral para realizar lo que más le gusta: bailar. Por otro, Toaster destaca la oportunidad que ofrecen estos espacios para ser uno mismo sin limitaciones, es decir, desplegar identidades alternativas a las que uno tiene en la realidad. Toaster señala que esta modelación del yo permite conocer y relacionarse con las

personas de una forma diferente, desvincularse del pasado y volver a empezar.

3.1.3. La boda de IsYourBoi y DragonHeart

La tercera línea narrativa profundiza en las relaciones íntimas a través de la pareja compuesta por IsYourBoi, una usuaria que encontró en los bailes exóticos dentro de las salas *VRChat* una vía de escape para superar la pérdida de un familiar y su problema con el alcohol, y DragonHeart, un usuario que se adentró en el videojuego para huir de los problemas de su vida real y socializar. Al igual que DustBunny y Toaster, ambos se conocieron en *VRChat* y mantienen una relación a distancia gracias a esta plataforma.

Ahora bien, su compromiso va un paso más allá cuando DragonHeart le pide a su pareja que se casen en *VRChat*. En este caso, no buscan sustituir y trasladar este clásico acto al mundo virtual, sino celebrar un acto simbólico previo a la formalización de su matrimonio en la vida real que refuerce sus vínculos afectivos y sus vínculos sociales dentro de la comunidad virtual que frecuentan.

Antes de la ceremonia, IsYourBoi visita y consulta a unos diseñadores de avatares, quienes les han creado los trajes para la boda. La diseñadora le detalla que ha esculpido todos los *assets* y tienen los trajes listos, aunque ha tenido que eliminar algunos elementos propios del avatar de IsYourBoi, como la cola, para que el traje encajase adecuadamente con su perfil. Como si de una tienda de vestidos de novia se tratase, IsYourBoi se prueba su nuevo avatar, además de explorar y exhibir su *skin* de boda.

Finalmente, la boda se celebra en un espacio virtual que adopta la forma de una iglesia, la cual presenta la particularidad de no portar ningún elemento religioso, sino imágenes de la pareja y estatuas de dragones que denotan una personalización del espacio en cuestión. Tras la ceremonia, la historia de esta pareja finaliza con la inmersión de ambos en un mundo de fantasía en el que simulan su noche de bodas.

3.2. ESTRENOS Y ENTREVISTAS EN EL METAVERSO: NUEVAS FORMAS DE EXHIBICIÓN Y PROMOCIÓN CINEMATOGRAFICA

La grabación de un documental en *VRChat* no solo ha abierto un nuevo horizonte para la producción cinematográfica, sino también nuevas ventanas de exhibición y promoción. Tras examinar las publicaciones de las cuentas oficiales de *Hunting* y *We Met in Virtual Reality* en Twitter e Instagram, se identifica que el documental fue presentado y proyectado en diversos mundos de la plataforma, asistiendo tanto el director como numerosos usuarios que protagonizaron el documental a estos eventos virtuales. De este modo, por ejemplo, el filme sería expuesto en la VRCon de 2022, un evento anual dedicado a promover las comunidades de *VRChat*, así como las creaciones de sus usuarios; y en los premios Raindance Immersive, cuya edición de 2022 se celebró en el Raindance Embassy, un espacio creado específicamente en *VRChat* para este evento¹³⁸.

Asimismo, se identifica una renovación en el paratexto cinematográfico al introducir el documental en festivales como el Sundance Film Festival y el Sydney Film Festival mediante presentaciones del director desde diferentes mundos virtuales procedentes de *VRChat*¹³⁹. En esta misma línea, *Hunting* aceptó ser entrevistado por periodistas de varios medios especializados en distintos espacios virtuales dentro del videojuego. Por ejemplo, fue entrevistado por Sam McPeak, un periodista de la revista *Time*, en un parque virtual para perros¹⁴⁰; por Ariel Emerald, una usuaria de *VRChat*, en un *chill out* en una playa virtual¹⁴¹; o por Lukonianlogic, quien conversó con *Hunting* para Awards Radar en un mundo de *VRChat* que escogió el propio director, tratándose este de un parque natural virtual¹⁴².

¹³⁸ Para más información consultar la siguiente web <https://cutt.ly/G5npMea>

¹³⁹ Presentaciones disponibles en <https://cutt.ly/f5np8wg> y <https://cutt.ly/M5np615> respectivamente.

¹⁴⁰ Entrevista disponible en <https://cutt.ly/E5narYx>

¹⁴¹ Entrevista disponible en <https://cutt.ly/W5naori>

¹⁴² Entrevista disponible en <https://cutt.ly/Y5nadWK>

Esta selección de entornos naturales virtuales está estrechamente correlacionada con el avatar de Joe Hunting, el cual está basado en la propia personalidad y los gustos del director. Así pues, su avatar, diseñado por el creador G1Fan (Joe citado en Lukonianlogic, 2022), adopta la forma de un senderista amante de la fotografía que porta una gran mochila llena de parches que representan a los usuarios que aparecen en el documental y a las comunidades implicadas en el proyecto (por ejemplo, los logotipos y símbolos de Helping Hands, DustBunny, Community Meetup, VRCon, etc.). Junto al mundo virtual, el avatar del director se convierte de este modo en un medio modelable capaz de promocionar aquellas entidades virtuales y usuarios que contribuyen a la creación de una determinada obra, lo cual habilita nuevas formas de colaboración y posible financiación para la producción cinematográfica en el metaverso.

4. CONCLUSIONES

Tras el estudio efectuado, *We Met in Virtual Reality* (2022) se puede considerar como una obra pionera que, por un lado, explora las posibilidades cinematográficas de *VRChat* zambulléndose en la realidad que emana de esta plataforma y, por otro, proyecta una imagen positiva y poliédrica del metaverso fundamentada en historias de superación, amor, amistad, educación, socialización, entretenimiento, creatividad y manifestación libre de la identidad. Se trata, por tanto, de una obra que omite cualquier perspectiva crítica y refuerza el discurso de las oportunidades que ofrece el metaverso para mejorar múltiples dimensiones de las sociedades contemporáneas.

Esta imagen positiva del metaverso queda reforzada, además, por la semejanza estética que mantiene con el cine de animación, lo que favorece la concepción de los mundos virtuales como potenciales espacios cinematográficos. En este punto, Hunting ofrece una nueva mirada documental al presentar los flujos de movimientos asincrónicos, la mixtura de estéticas visuales y sonoras, la diversidad de los espacios virtuales, la pluralidad existente de comunidades y la fluidez de las identidades de los usuarios como nuevas manifestaciones de la realidad en *VRChat*.

Además, atendiendo a las principales historias que vertebran el documental, se proyecta una imagen ambivalente de los usuarios. Por un lado, la obra se nutre de numerosos personajes que buscan en *VRChat* una vía de escape a sus problemas en la realidad y, por otro, presenta a usuarios que frecuentan la plataforma para entretenerse, socializar y crear. Para la mayoría de los personajes que aparecen en el documental, especialmente aquellos con historias personales dramáticas, ambas perspectivas acaban convergiendo al integrarse en las diversas comunidades de usuarios.

Desde otro ángulo, el director utiliza también *VRChat* como un espacio para la exhibición y la promoción cinematográfica. Los eventos de *VRChat* que fomentan la creación de cine en entornos virtuales se convierten en nuevas ventanas para estrenar obras como el documental de *Hunting*, llegando así a una audiencia específica e importante para su divulgación dentro de la plataforma y en las redes sociales. Igualmente, los paratextos de esta obra son concebidos también desde el metaverso, lo cual habilita un nuevo horizonte de posibilidades para innovar en el *marketing* cinematográfico.

A modo de conclusión final, como se evidencia en el estudio realizado, la confluencia entre el cine y el metaverso supone actualmente un terreno fértil para el desarrollo de ambos sectores. Aun así, como todo contacto intersectorial e intermedial en sus inicios, es necesario un proceso de experimentación y maduración para definir y estudiar en profundidad cualquier modelo nuevo capaz de incidir en el sector filmico.

5. APOYOS

Este estudio forma parte del trabajo realizado en los grupos de investigación «Metodologías y Herramientas para la Investigación sobre Cultura Visual» (HUM-999) de la Universidad de Málaga, «Comunicación Audiovisual y Videojuegos» (TIC237) de la Universidad de Sevilla e «Imagen, Medios Audiovisuales e Historia de la Comunicación» (HUM1070) de la Universidad de Sevilla.

6. REFERENCIAS

- Ball, M. (2022). *The Metaverse and How It Will Revolutionize Everything*. Norton & Company.
- Binance (2022, 17 de agosto). ¿Qué son los Soulbound Tokens (SBT)? <https://cutt.ly/I5nakj0>
- Bremme, K. (2021). *Métavers et Métamedias*. Un 3e chapitre d'Internet. Méta-media : Cahier de tendances médias de France Télévisions. <https://cutt.ly/a5navgk>
- Butler, T. (2021, 4 de noviembre). 'Dune' fans can now create their own 3D metaverse avatars inspired by the film. Yahoo News. <https://cutt.ly/Z5naWCY>
- Crespo-Pereira, V., Sánchez-Amboage, E. y Membiela-Pollán, M. (2023). Facing the challenges of metaverse: a systematic literature review from Social Sciences and Marketing and Communication. *Profesional de la información*, 32(1), e320102. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.ene.02>
- Díaz, J. (2022, 10 de noviembre). El metaverso es el futuro, pero no será el de Mark Zuckerberg. *El confidencial*. <https://cutt.ly/a5naTLG>
- Ellis, J. (2022, 19 de mayo). The First NFT Film Festival In the Metaverse To Launch In Decentraland. *Mediaverse*. <https://cutt.ly/F5naOU7>
- ETTelecom (2022, 15 de junio). Airtel launches Xstream Multiplex in metaverse. ETTelecom. <https://cutt.ly/F5naDLW>
- Faraboschi, P., Frachtenberg, E., Laplante, P., Milojici, D. y Saracco, R. (2022). Virtual Worlds (Metaverse): From Skepticism, to Fear, to Immersive Opportunities. *Computer*, 55 (10), 100-106. <https://doi.org/10.1109/MC.2022.3192702>
- Frank, A. (2022, 27 de julio). What It's Like to Meet—and Fall in Love—in Virtual Reality. *The Daily Beast*. <https://cutt.ly/K5naXnn>
- Fernández, A., Hellín, P. y Castillo, A. (2021). Eventos en la industria de los videojuegos. El caso Fortnite. *Zer*, 26(51), 35-53. <https://doi.org/10.1387/zer.23062>
- Film.io (2022, 5 de mayo). Film.io Launches First Filmmaking DADO, Putting Hollywood on the Blockchain and into Fan's Hand. *PR Newswire*. <https://cutt.ly/95na0Sd>
- Filmmaker (2022, 21 de enero). "It Was Important to Me That VR Felt Like a Euphoric and Cozy Place to Be": DP Joe Hunting on We Met in Virtual Reality. *Filmmaker Magazine*. <https://cutt.ly/55na7FR>
- Fortis, S. (2022, 15 de diciembre). NFTs and Soundbound tokens define Web3 filmmaking, say director. *Cointelegraph*. <https://cutt.ly/55nslZ>

- González, F. (2023, 28 de marzo). Disney cierra su división enfocada al metaverso, un negocio al que más de una empresa ha renunciado. *Wired*. <https://cutt.ly/S5nsmjl>
- Harwood, T. y Grussi, B. (2021). *Pioneers in Machinima: The Grassroots of Virtual Production*. Vernon Press.
- Johnson, P. y Pettit, D. (2012). *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*. McFarland & Company.
- Keslassy, E. (2022, 4 de mayo). Cannes Film Festival Dives in the Fortnite Metaverse with Brut; Promo Teaser Unveiled. *Variety*. <https://cutt.ly/J5nsTIL>
- Kohn, E. (2022, 29 de julio). How a Groundbreaking Documentary Shot in Virtual Reality Used Cinematic Techniques in a Digital World. *IndieWire*. <https://cutt.ly/p5nsI4p>
- Linuo, Z. (2022). What's Metaverse Film? Sci-Fi, DAO or Digital Installation?: Research on the Intermediality of the Metaverse and Cinema. *Revista Famecos*, 29 (1), e43354. <https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2022.1.43354>
- Lukonianlogic (2022). Interview: 'We Met In Virtual Reality' Director Joe Hunting Talks About Human Connections in VR. *Awards Radar*. <https://cutt.ly/Z5nsGEw>
- Marino, P. (2004). *The art of machinima: 3D game-based filmmaking*. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Michaud, T. (2017). De la science-fiction à l'innovation technocientifique : le cas des casques de réalité virtuelle. *Innovations*, 1 (52), 43-61. <https://doi.org/10.3917/inno.052.0043>
- Mk2 (2022, 25 de octubre). mk2 et The Sandbox s'associent afin de créer un nouvel espace où célébrer et vivre le cinéma dans le métavers. <https://cutt.ly/Z5nsBJ8>
- MMO Stats (2023). *VRChat Active Player Count and Population*. <https://cutt.ly/15ns044>
- Ng, J. (2013). *Understanding Machinima: Essays on filmmaking in virtual worlds*. Bloomsbury.
- Ovide, O. (2022, 22 de marzo). Metaverse Lessons from Hollywood. *The New York Times*. <https://cutt.ly/H5ndo9Z>
- Picard, M. (2007). Machinima: Video Game as An Art Form? *Loading*, 1 (1).
- Rapold, N. (2022, 27 de julio). 'We Met in Virtual Reality' Review: Home Sweet Home. *The New York Times*. <https://cutt.ly/d5ndg1g>
- Robinson, T. (2022, 27 de julio). We Met In Virtual Reality opens a startling window into people's most surreal fantasies. *Polygon*. <https://cutt.ly/C5ndxqZ>

- Roxborough, S. (2021, 2 de noviembre). AFM: Why Indie Filmmakers Are Betting on NFTs. *The Hollywood Reporter*. <https://cutt.ly/e5ndmXV>
- Sang-Min, P. y Young-Gab, K. (2022). A Metaverse: taxonomy, components, applications, and open challenges. *IEEE Access*, 10, 4209-4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Shemaroo (2022, 7 de octubre). India's Shemaroo becomes the first to open a cinema on Decentraland Metaverse. *PRNewswire*. <https://cutt.ly/z5ndJTa>
- Spangler, T. (2022a, 15 de junio). 'Hellboy,' Other Lionsgate Films to Set Up Shop in The Sandbox's Metaverse Game. *Variety*. <https://cutt.ly/m5ndZAh>
- Spangler, T. (2022b, 12 de julio). Jordan Peele's 'Nope' Gets a Mysterious VR Experience in Meta's Horizon Worlds. *Variety*. <https://cutt.ly/T5ndV6Z>
- Villarreal, F. (2022). Metaverso - Implicaciones de la industria del futuro. *Communications Papers*, 2 (23), 47-59. https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v1i123.22830
- Welk, B. (2022, 27 de julio). Why 'We Met in Virtual Reality' Director Never Shows His Subjects IRL: 'Their Physical Selves Don't Really Matter'. *The Wrap*. <https://cutt.ly/45nd229>
- Xinyin, R. (23 de agosto de 2022). 北京国际电影节落地百度希壤，名堂电影宫成为元宇宙里新地标 [El Festival Internacional de Cine de Pekín aterrizó en Baidu Xiyang, y el Centro Cinematográfico se convirtió en un nuevo hito en el Metaverso]. *Beiqing*. <https://cutt.ly/L5nd4Lb>
- Yin, R. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE.
- Zeitchik, S. (2022, 4 de febrero). This is what it feels like to attend a film festival in the metaverse. *The Washington Post*. <https://cutt.ly/v5nfFPy>