

INMOBILIARE

Evolución de los espacios de entretenimiento

El 2020 será recordado como un año que marcó un hito en la evolución de los diferentes sectores económicos a nivel mundial, algunos viviendo su mejor época y otros tratando de salir a flote.

La industria del entretenimiento fue una de las más golpeadas por la crisis sanitaria, la cual obligó a bajar el telón de los centros de espectáculos alrededor del mundo, mermando de manera importante sus ingresos. La empresa PWC pronosticó una contracción de esta industria en 5.6% a nivel global y de 6.4% para México.

Sin embargo, en el rubro específico de los eventos en vivo, la contracción ha sido mucho mayor. La empresa Live Nation ha reportado un retroceso de 25% anual en su división de conciertos, según Forbes. **Esto provocó que S&P bajara la calificación crediticia de la empresa, que la colocó en B+ desde BB-, con perspectiva negativa.** Lo anterior también afectó al ámbito nacional, ya que Live Nation Entertainment Inc. canceló la adquisición del 51% de acciones de OCESA, de las cuales 40% correspondían a Grupo Televisa y 11% a Corporación Interamericana de Entretenimiento.

TOMORROWLAND AROUND THE WORLD

Debido a las constantes extensiones en los periodos de confinamiento, el panorama de la industria sigue siendo incierto, ya que a pesar de que las autoridades permitan el regreso a los eventos, estos tendrán que adaptarse a la 'nueva normalidad', lo que implicaría disminuir el aforo y que las personas no se sientan totalmente seguras hasta la aplicación masiva de alguna vacuna. Entonces ¿cuál podría ser el camino a seguir para la industria?

A pesar de las dificultades, el año pasado surgieron diversas propuestas que buscaron definir la estrategia para sortear la crisis, sin embargo, sólo pocas tuvieron éxito. Dos grandes eventos señalaron firmemente el camino que definirá el futuro para la industria de espectáculos: Astronomical de Fortnite y Tomorrowland Around The World.

Una experiencia astronómica

El primer acontecimiento en marcar la pauta a seguir fue Astronomical5, un concierto virtual del músico Travis Scott, dentro del popular juego Fortnite, de la empresa Epic Games.

Para este evento se creó una versión digital del músico, el cual presentó un fragmento de 5 de sus nuevos temas dentro de la plataforma. Lo interesante de este evento fue la experiencia que ofreció a los jugadores, ya que salió completamente de los estándares de un concierto convencional, al presentar un avatar gigante del artista, que cantó y bailó en escenarios donde sería imposible dar un concierto en la vida real, como debajo del mar o en el espacio exterior. Esto fue acompañado por animaciones y secuencias de iluminación que amalgamaron una vivencia única.

ASTRONOMICAL FORTNITE

El evento, aprovechó la experiencia inmersiva que ofrece este juego, el cual fue diseñado para que sus consumidores interactúen vía remota con diferentes personas alrededor del mundo, además, los desarrolladores incluyeron elementos y productos de la vida real digitalizados para aumentar el sentido de proyección del 'yo' virtual.

Con una duración de menos de 10 minutos, el evento fue repetido en 5 ocasiones entre el 23 y el 25 de abril de 2020. En su primera presentación logró reunir a más de 12.3 millones de personas conectadas de forma simultánea, al finalizar el evento, la empresa reportó un alcance total de 27.7 millones de jugadores que disfrutaron esta aventura. Según Forbes, por este evento, Travis Scott generó ingresos por aproximadamente 20 millones de dólares, derivados de su pago y comisiones por venta de artículos dentro del juego. En contraparte, una sola presentación en vivo de su gira Astroworld del 2019 generó 1.7 millones de dólares por concepto de entradas, según TMZ.

Es clara la dimensión económica que tendrá este tipo de experiencias virtuales, sus ventajas y beneficios en el mundo del espectáculo.

Por: Omar Eduardo Gómez Contreras