

**E**n los últimos años, el cine creado por mexicanos ha destacado en los premios de la Academia. La innovación de los compatriotas ha alcanzado tal magnitud, que en la última edición se entregó un Oscar Honorífico a una pieza que no es posible encasillar en la categoría del séptimo arte, según su propio autor. *Carne y Arena*, dirigida por Alejandro González Iñárritu, es la primera experiencia de realidad virtual que ha obtenido un galardón de esta talla y la primera que se ha presentado en el reconocido Festival de Cannes.

Desde su debut en este evento en noviembre del 2017, impactó a todo aquel que tuvo la oportunidad de participar en este acto en los espacios donde estuvo presente: el Museo de Arte del Condado de Los Ángeles; la Fundación Prada, en Milán; el Centro Cultural de Tlatelolco, en Ciudad de México, y en una iglesia de la calle Benning, en Washington D.C, en un lapso que abarca hasta octubre del 2018.

La instalación aborda la problemática migratoria y pone al espectador en los zapatos de quienes arriesgan su vida al cruzar ilegalmente la

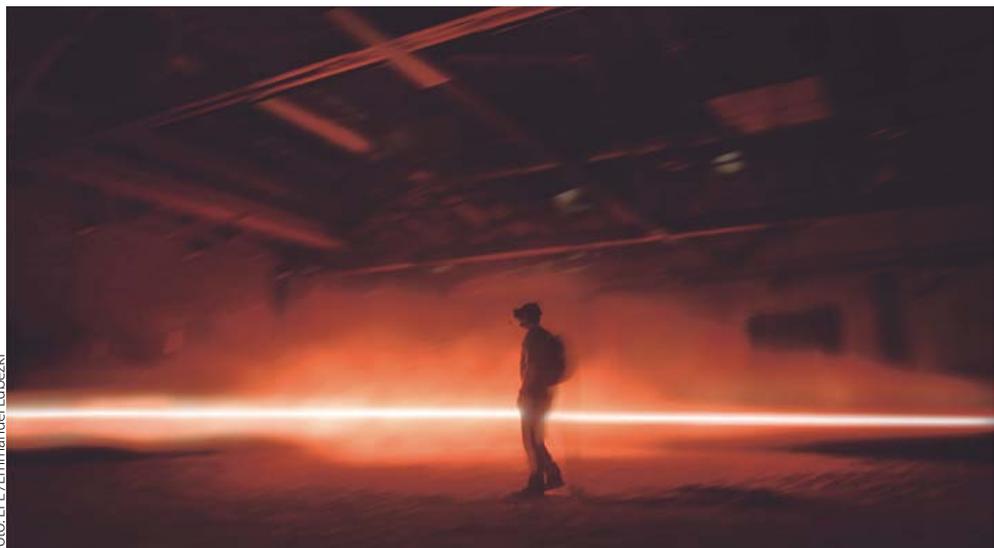


Foto: EFE/Emmanuel Lubezki

### Usuario probando la instalación de realidad virtual *Carne y arena*.

frontera entre México y Estados Unidos a través del desierto, impulsados por la esperanza de alcanzar una mejor calidad de vida.

### LA ACCIÓN

La experiencia consta de tres partes. Primero, el visitante llega a una fría habitación de concreto donde se

le pide guardar sus zapatos, celulares y bolsos en casilleros. El lugar simula ser una de las celdas donde los indocumentados son puestos en espera durante horas y hasta días tras ser detenidos por la Patrulla Fronteriza. A diferencia de ellos, el espectador de *Carne y Arena* sólo debe pasar algunos minutos sentado en una banca metálica, pero rodeado de objetos encontrados en el desierto de Chihuahua y que alguna vez pertenecieron a migrantes ilegales.

Después, entra a un espacio oscuro de 400 metros cuadrados de superficie, cubierto en su totalidad por arena. Ahí le son colocados los lentes de realidad virtual para empezar con el segmento más inmersivo de la instalación. A lo largo de aproximadamente siete minutos, sigue de cerca la odisea de migrantes ilegales en un encuentro con agentes de la Patrulla Fronteriza. Al principio avanza con ellos en la oscuridad y los escucha hablar no sólo en español, sino también en lenguas indígenas. Entre ellos van niños, una mujer embarazada y alguien que se queja de una lesión en un tobillo. De pronto, los viajeros son deslumbrados por una luz proveniente de arriba;



Foto: NOTIMEX/José Pazos

### Presentación de *Carne y Arena* en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco.