

Cine interactivo

MHCJ nº 7 | Año 2016

Artículo nº 15 (87)

Páginas 361 a 371

mhjournal.org

Miguel Herrero Herrero | miguelherreroherrero@gmail.com

Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED

Palabras clave

Películas interactivas, nuevas narrativas, transmedia

Sumario

1. Introducción. 2. Sobre las películas interactivas 3. Bibliografía

Resumen

Desde el nacimiento del cine han existido vanguardias que han ido buscando nuevas experiencias cinematográficas envolventes. Muchas no se llegaron a comercializar por su elevado coste y por no dar con un sistema adecuado de estandarización. El audiovisual interactivo no es un producto nuevo, pero sí que cuenta ahora, en los inicios del siglo XXI, con los dispositivos y la evolución narrativa necesaria para poder hacer de él una nueva forma de cine. Los ordenadores, Internet, la telefonía móvil, los videojuegos y diversos periféricos han ido abriendo las posibilidades para poder crear películas interactivas.

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Miguel Herrero Herrero (2016): "Cine interactivo", en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 361 a 371. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el __ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org](#)

Keywords

Interactive movies, new narratives,
transmedia

Summary

1. Introduction
2. About interactive movies
3. Bibliography

Abstract

Since the birth of cinema there have been avant-garde films that have been searching for new cinematic experiences. Many were not marketed for their high cost and for not giving an adequate system of standardization. The interactive audiovisual is not a new product, but it now has, at the beginning of the 21st century, the devices and narrative evolution necessary to make it a new form of cinema. Computers, the Internet, mobile telephony, video games and various peripherals have been opening up the possibilities to create interactive movies.

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Miguel Herrero Herrero (2016): “Cine interactivo”, en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 361 a 371. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el ___ de _____ de 20__ de: [\[link del artículo en mhjournal.org\]](#)

1. Introducción

Dichas películas se basan sobre todo en la posibilidad de elección que se le da al espectador sobre la trama. En las propuestas más básicas está la oportunidad con un hipervínculo, un enlace de escoger el desenlace de la historia o algunas características del personaje. En la actualidad son muy escasas las películas interactivas impulsadas principalmente por realizadores independientes de diversos países. Además, cabe citar algunos artistas experimentales que han ido desarrollando obras audiovisuales interactivas; los departamentos de investigación en varias universidades con muestras y trabajos pioneros sobre la temática o diversos colectivos con fines educativos que han ido realizando cortometrajes interactivos. Las películas interactivas han utilizado el vídeo digital, algunas de ellas se han estrenado o proyectado en festivales de cine o en eventos especiales, siendo posteriormente subidas a Internet o comercializadas en DVD. Algunas también son exclusivas para internet, siendo albergadas en la propia web de la película. A partir de 2010, ya han ido apareciendo un incipiente número de películas interactivas, estrenadas en salas de cine y mostrando sorprendentes innovaciones e infinitas posibilidades.

Gran parte de las primeras películas las acompañaban lectores en directo, es decir, presentadores que las leían y/o comentaban mientras se proyectaba (fueron una figura muy popular en Japón, conocidos como benshi). Además, era habitual en algunos países y salas utilizar música en directo que acompañaba al film. En ocasiones, se improvisaba, y en otras, se utilizaba partitura. En la década de los 40, de nuevo en Japón, en películas de dibujos animados se proponía al espectador cantar mediante un karaoke que podía leerse en pantalla. La película de culto *The Rocky Horror Picture Show* (1975) de Jim Sharman se ha ido convirtiendo en una “película interactiva” en la que el público se disfraza como los personajes, canta las canciones y actúa según lo que sucede en el film mientras se proyecta.

El cine interactivo está influido por el concepto de los libros de *Elige tu propia aventura*, los juegos de rol narrativos y principalmente los videojuegos de rol; así como de aventura gráfica en las que se toman decisiones, se interactúa con diferentes personajes, se resuelven rompecabezas, etc. Clásicos de la aventura gráfica son *Maniac Mansion*, *King's Quest*, *Indiana Jones*, *Monkey Island* o *Hollywood Monsters* en las que el jugador se situaba en tercera o en primera persona de la aventura.

Parece ser que el primer largometraje interactivo de la historia fue *Kinoautomat* (1967) de Radúz Cincera, realizada en Montreal y localizada en el pabellón de Checoslovaquia dentro de la Expo '67. En nueve momentos de la película, la acción se detiene y un moderador aparece en el escenario para pedir a la audiencia qué elegir entre dos escenas: después de un voto de la audiencia la escena seleccionada se reproduce. Es una comedia negra con un final inalterable. Posteriormente, en otras proyecciones especiales, se instalaron dos botones (uno verde y uno rojo) en cada butaca: el público elegía su opción y a un lado de la pantalla aparecía el recuento de votos.

Considerada como primera película interactiva, *I'm Your Man* (1992) de Bob Bejan, cortometraje de ficción cuyo director fue el creador también de los dispositivos necesarios (creando la compañía Interfilm). La película, traducida como *Yo soy tu hombre*, es una comedia en la que su protagonista, Leslie, debe entregar una evidencia al FBI. En su cita, una fiesta de moda, conoce a un perdedor llamado Jack. El público utilizaba joysticks con tres colores que se identificaban con alternativas diferentes. Podía escoger la aventura a seguir en determinados momentos de la historia. Los actores de la película se dirigían a la cámara preguntando al público qué hacer y a continuación se iniciaba una

cuenta atrás de 10 a 0 para tomar la decisión. Se estrenó en un teatro especial en Nueva York y en 1998 se editó su versión en DVD.

Bob Gale, creador y productor de la ingeniosa y exitosa saga Regreso al futuro, realiza Mr. Payback: An interactive movie (1995), un cortometraje de ciencia ficción y aventuras protagonizado por un cyborg asesino. Contaba en el reparto con el actor Christopher Lloyd. Se proyectó en salas de cine, utilizando los mismos joysticks y la misma tecnología de la compañía Interfilms. El público votaba en seis ocasiones la secuencia a seguir. La experiencia, según consta, fue lamentable, sin ningún tipo de aliciente más allá del de pulsar un botón concreto en un momento determinado. El público parece ser quedó decepcionado, la película, supuestamente, se consideró como el peor film del año. Podría ser debido a su argumento: Mr. Payback es un cyborg asesino enviado para castigar a los groseros y egoístas de la sociedad. El público puede elegir los castigos sádicos que Mr. Payback infligirá.

HyperCafe (1996), creado por Nitin Sawhney, David Valcom e Ian Smith en el Georgia Institute of Technology, combina vídeo digital e hipertexto, colocando al usuario en un café virtual, compuesto principalmente de videoclips de actores implicados en conversaciones ficticias. Se tiene que elegir mesa e ir siguiendo las voces. Se escucha lo que dicen y se tiene que elegir o la historia continua sin ti.

En The Wrong Side of Town de Greg Roach (1996) se nos cuenta la historia de una mujer en un viaje de negocios; va a cenar a un restaurante y se encuentra con un vagabundo, pide su comida y se sale. El espectador puede experimentar la historia con el vagabundo desde el punto de vista de cualquier persona. Una perspectiva divergente de acontecimientos al estilo de Rashomon.

Por otra parte, cabe considerar varias hibridaciones entre cine interactivo y videojuegos. Greg Roach diseñó y escribió con Richard Downy, Chris Carter y Frank Spotnitz The X-Files: The Game (1998) una aventura gráfica para PC que era un capítulo real de Expediente X. En él te adentrabas en un capítulo de la serie en el que tenías que encontrar a Mulder y a Scully. El videojuego tenía dos finales satisfactorios posibles, pudiendo influir sobre las actitudes y reacciones de los demás personajes dependiendo de las respuestas y acciones del usuario.

En la película mexicana Pachito Rex, me voy pero no del todo (2001) de Fabián Hofman se cuenta la historia de un atentado a un político y el espectador debe escoger qué pasa después del atentado.

Por otro lado, nos encontramos con Soft Cinema: ambient narrative, un proyecto multimedia con exposiciones, películas, DVD y libros. Principalmente investigan nuevas técnicas de software con el cine. Se crearon piezas que utilizan una programación específica para editar películas en tiempo real. Texas (2002) de Andreas Kratky es una de ellas.

Fruck Zhiten (2002) de Héctor Mora es una película interactiva colombiana que plantea múltiples posibilidades. Estamos ante un film desarrollado exclusivamente para Internet. La película integra vídeo, animación, fotografía y audio. La historia gira alrededor de una maleta. Hackney Girl de Ian Flitman (2003) es una película online, conocida como “una película diferente cada vez”. Sólo se activa una imagen en cada ocasión como vídeo, y en cuanto acaba un segmento, el número y orden de los paneles cambia. Primero te encuentras con una gran pantalla oscura en la que

aparece un collage de hasta siete ventanas pequeñas. Se puede construir una narración con diminutos fragmentos que están en un orden cambiante. También de 2003 es *Switching: An interactive movie* (2003) de Morten Schjodt. Una película danesa con elecciones múltiples que afectan de igual modo a la historia. Está estructurada de una forma circular por lo que la película “nunca termina”. El film se editó en DVD. *A Space in Time* (2003) de Diego Bonilla usa Quicktime VR creando un tour virtual por un edificio centenario como un dispositivo narrativo para contar una historia. Se obtienen visualizaciones de 360 grados como una aventura gráfica.

En 2006 llega una sobrecogedora película interactiva que utiliza transmedia y realidad alternativa: *Head Trauma* (Traumatismo craneal) de Lance Weiler. El film es un thriller de terror psicológico donde lo realmente interesante es que se trata de un fenómeno viral que se produce antes, durante y después de ver la película. Los teléfonos públicos cercanos al cine antes de comenzar la proyección suenan, si alguien lo coge escucha un mensaje de algún trastornado, es uno de los personajes de la película. En la puerta del cine hay un predicador que habla del apocalipsis y da cómics religiosos a los espectadores. Los cómics contenían pistas de la película. Dentro del cine en los créditos se pedía al público que mandara un texto a un número de móvil. Durante la proyección los móviles recibían extraños mensajes de texto y también un papel con un número. Si llamaban se escuchaban voces de los personajes de la película. Al público se le daba la opción de dar su número de móvil y los personajes de la película podrían llamarles en cualquier momento. En el cómic ponía: ¿quieres jugar de nuevo? Invitando al espectador que entrara a la web de la película, al entrar en la página, había un juego en línea y entonces sonaba el móvil del espectador. Se escuchaba la voz de uno de los personajes que empezaba a hacer preguntas inquietantes. La voz le pedía que contara su secreto más oscuro. Al decirlo, la respuesta comenzaba a resonar en un bucle sin fin en los altavoces del ordenador. Al salir del juego, un mensaje de texto amenazador llegaba al móvil. Posteriormente se conecta a una multiconferencia con otros asistentes de la película que habían pasado por la misma experiencia.

La película interactiva americana *The Outbreak* (2008) de Chris Lund está publicada en su propia plataforma web. Es un film de terror y acción de temática zombi. El usuario tiene que tomar decisiones sobre la trama. Está propuesta como un videojuego. En 2011, el maestro Francis Ford Coppola (*El padrino*, *Apocalypse Now*, etc.) anunciaba que *Twixt*, su próxima película, sería interactiva. La idea era que en presentaciones especiales del film el propio Coppola iría editando la película según las reacciones del público, como si fuera un DJ. La idea quedó ahí, la película se estrenó en 3D en 2011 y se ha convertido en una película fallida del director. En el festival de Toronto Coppola se excusó diciendo sobre el sistema interactivo: Lo estamos perfeccionando, ya lo haremos más adelante.

Last Call (2010), dirigida por Grady Weatherford y promocionada como muchas otras como la primera película interactiva, está producida por el canal de televisión Calle 13 de Alemania. Fue creada por la agencia Jung von Matt de Berlín. Todo funciona dando el número de móvil al entrar a la sala. Durante la proyección en una sala comercial, cuando se acerca el desenlace en el que la protagonista huye de un asesino, sonará un móvil del público al azar. A través del reconocimiento de voz, el dueño del teléfono podrá ir escogiendo los pasos que dará, subir por las escaleras, correr hacia la derecha o abrir una puerta. La conversación entre el personaje y el espectador es en tiempo real.

Mientras tanto, en Japón, hace años que convierten las proyecciones en un juego para el espectador, utilizando aplicaciones de móvil, efectos especiales dentro de la sala o cuestionarios que convierten al público en parte de la trama.

En *Los excéntricos misterios de Madam Marmalade*: surgen las preguntas (*Madamu Mamareido no Ijona Nazo Shutsudai-hen*) (2013) cada espectador recibe una hoja con preguntas y respuestas y debe rellenarlo para ayudar a la protagonista a enfrentarse a los retos que se plantean en tres cortometrajes dentro de la película principal. El público tiene que entregar el cuaderno diez minutos antes del final y los nombres de quienes resolvieron el misterio aparecerán en los títulos de créditos de la secuela.

En el visionado de *Sadako 3D2 Suma 4D*, una película de terror de 2013, los espectadores tenían que descargar una aplicación y tener los móviles encendidos durante la proyección. Estos empezaban a hacer ruidos, los flashes se disparaban solos y emitían sonidos fantasmagóricos. Por otra parte, en el parque de atracciones *Nakagawa Korona World*, en Nagoya, tienen una sala en la que proyectan películas en 4D, es decir, el público experimenta efectos de viento, niebla y olores durante la proyección.

En 2013, los reputados realizadores valencianos de cortometrajes *Moisés Romera* y *Marisa Crespo* (*Sirenito*, *Papás y Mamás*, *Un lugar mejor*, etc.) finalizan su ópera prima: *Contra el tiempo*. Esta es una comedia con dosis de acción y una pizca de ciencia ficción con guiños al cine ochentero. El protagonista es Jovi, un tipo indeciso y anodino, hasta que un incidente sin importancia le sumerge en una sucesión de aventuras que podrían transformarlo en el héroe que cambie el curso de la historia, o no, depende de ti. Estamos ante un largometraje interactivo pionero, el público asistente decide, por mayoría de votos, lo que sucederá cada pocos minutos determinando el desarrollo de la historia y acabando hasta en siete finales diferentes. Los directores desarrollaron una aplicación para móvil a través de la que el público, cada cierto tiempo, podía elegir entre dos decisiones del protagonista (determinadas en rojo o en verde). La mayoría de votos influirá en la decisión que se tome en la proyección. Con el DVD o Blu-ray de la película el espectador elige en menú y con el mando a distancia o con el ratón o el teclado selecciona su opción.

En el 9º Festival Internacional de Cine de Sax (2015) en Alicante, se destinó parte de la programación al cine interactivo, realizando un encuentro de cineastas con varias ponencias sobre la temática. Se contó, además, con la presentación de *Contra el tiempo* como película inaugural. Para la proyección se optó por prescindir del uso de la aplicación de móvil y utilizar 300 paipays de color rojo y verde como votos para el público. Los espectadores levantaban uno de los dos paipays y, a través del presentador del festival, se daba paso a la proyección de la opción más votada.

En España también se comienza a distribuir por festivales de cine *Panzer Chocolate* (2013) de Robert Figuera. Es una película con interactividad por el móvil que tiene juego de realidad alternativa, un motion comic, una experiencia de realidad aumentada y un videojuego. Una mezcla de transmedia interactiva. El film narra la historia de unos jóvenes que se adentran en un búnker de la Segunda Guerra Mundial en búsqueda de vestigios Nazis. A través de la descarga de una aplicación de pago para móviles y tablets, la película se sincroniza durante su proyección para dar con un final alternativo. Con la descarga de la app se obtiene una novela gráfica y un cómic que sirve como preámbulo de la película.

En 2014 se estrena la película holandesa *App* de Bobby Boermans, promocionada como el primer film que usa una segunda pantalla. La protagonista una chica adicta a Internet, los móviles y las redes sociales; se enfrenta a una aplicación que puede predecir el futuro y que está detrás de la muerte de varios de sus amigos. Durante la película se hace necesario tener el móvil encendido y descargarse una aplicación a la que irán llegando mensajes y vídeos que

serán clave para completar la trama. A través de dicha aplicación, se expande la historia de la película. Además, teniendo la opción de poder realizar durante el film, cambios de los ángulos de cámara y acceso por ejemplo a noticias de diarios relacionados con la historia.

A finales de 2014 se promociona *The Cabinet of fear* (El gabinete del miedo) del director español Jesús Manuel Montané. Una sorprendente película en fase de preproducción que trata de la recreación de los principales temores del ser humano. Creada a través de una prueba de neurofeedback de la empresa Sekg con quinientos voluntarios, realizada por Aleix Canals y Karim Ennakhli y supervisada por el reputado Doctor José Miguel Gaona. Las diez escenas que produzcan mayor efecto sobre los participantes serán a las que el protagonista se deberá enfrentar en la película. Serán los diez temores que un superordenador lanzará a un hacker. La película se tendrá que ver con el móvil encendido. El prometedor film tiene previsto el rodaje en Barcelona en el edificio BSC, lugar que ocupa el superordenador Marenostrium.

Paralelamente al desarrollo y evolución de algunas de estas películas interactivas, van apareciendo también los denominados webdocs o documentales interactivos. Su pantalla es la del ordenador, tableta, móvil o televisión conectada a internet. El espectador explora las opciones que le ofrece la web a través de orientaciones, saltando de un capítulo a otro y escogiendo aquello que más le interese. De esta forma crea una trayectoria no lineal, distinta a la de la narración convencional. En los últimos años, los webdoc o documentales interactivos, fusión de diseño web, documental, reportaje periodístico y videojuego cobran fuerza. En Barcelona se crea dentro del DocsBarcelona Interdocs dirigido por Arnau Gifreu. En Zaragoza se celebró de forma online el Docs.21, un festival para los documentales del siglo XXI. En el Documenta Madrid de 2014 se realizó por primera vez una sesión sobre “Cómo hacer un webdoc”, organizado por María Yáñez y Lucía Andújar. Se crea también StoryCode Barcelona una comunidad global abierta a todos los interesados en las narrativas transmedia, ya sea en el campo de la ficción como en el de la no ficción. Radio Televisión Española creó en 2013 el RTVE LAB poniendo en marcha producciones propias de webdocs. Algunos documentales interactivos destacados son: *Highrise*, desarrollado y diseñado por Mike Robbins y dirigido por Katerina Cizek; galardonado con el World Press Photo Multimedia y el Peabody Award en 2014. Trata de la vida en torres residenciales de gran altitud. Es una obra multianual incluyendo documentales interactivos cada año sobre la temática. *Thanatorama* (2007) de Ana María de Jesús es un webdoc canadiense sobre el universo del tanatorio. En el que el usuario es el héroe difunto en esta historia de dieciséis capítulos. *Journey to the end of coal* (2008) de Samuel Bollendorf y Abel Ségrétin es un viaje desde Daton (China) donde se adentra en el trabajo de las minas.

Por otro lado, en la industria del cine para adultos, desde hace años se llevan realizando un número considerable de vídeos y películas interactivas de pago. Es el caso de películas pornográficas interactivas que están albergadas en sus propias plataformas web, disponiendo de extenso catálogo. La mayoría de ellas están realizadas con cámara subjetiva en las que el usuario puede satisfacer cualquier tipo de fantasía sexual, pudiendo escoger entre diversos itinerarios, posteriormente a escenas y posturas de todo tipo. Algunas de ellas tienen también la opción de multicámara. Además, tienen la particularidad de que un número considerable de ellas se van actualizando, por lo que se van creando nuevos itinerarios, escenas y contenidos.

Por otra parte, en 2013, Ángel García Crespo crea Whatscine a través de la tecnología de la Universidad Carlos III de Madrid. Implantado en una decena de salas españolas, Whatscine es una herramienta interactiva, un sistema que está

integrado con cualquier sistema de cine digital, DCP, Blu-ray, DVD o desde el ordenador. La empresa crea juegos personalizables para las salas, destinadas a la promoción de una marca publicitaria, emitiendo también publicidad interactiva por parte de la sala a través de la descarga de una app para móvil. Dispone de dispositivos de accesibilidad a personas con algún tipo de discapacidad visual o auditiva. Una herramienta con tres elementos de accesibilidad: lengua de signos, autodescripción y subtítulo para salas de cine a través de una aplicación para móvil y unas gafas especiales, unas Epson Moverio, que funcionan por wifi.

En 2015, en Valencia, el ingeniero Raúl Porcar crea Olorama, un nuevo dispositivo que relanza el intento del cine con olor en la década de los 50. Combina software, hardware y esencias, se compone de unos aparatos inalámbricos de pequeño formato que emiten los aromas y se sitúan debajo de la butaca para salas comerciales. Olorama está sincronizado con la película, disponiendo también de un dispositivo que se puede instalar en casa, con el que se puede tener un catálogo de quince películas comerciales olfativas y un repertorio de más de cien olores.

Por último, es remarcable citar que ya en 2013 la 20th Century Fox adquirió los derechos de la colección de los libros de Elige tu propia aventura con la intención de adaptarlos al cine. John Davis (Depredador, Yo robot, Chronicle, Waterworld, etc.) y John Fox serán los productores de la saga y consta que la actriz Nicole Kidman se mostró muy atraída por el proyecto.

2. Sobre las películas interactivas

Las películas interactivas suponen una nueva manera de concebir el cine y la propia película. Un film interactivo posee varias características que lo diferencian de una convencional. El espectador, más bien denominado interactor, tiene un papel activo. Puede tomar decisiones sobre la propia película escogiendo diversos itinerarios en la trama, cambiando los puntos de vista, la cámara e interactuando de diversas formas con los personajes de la película. Este se ve inmerso e integrado en la película como en un videojuego. Pudiendo además tener experiencias cooperativas con otros espectadores y con los propios creadores o productores de la película. Estos films incrementan el componente emocional y pueden potenciar la implicación emocional, un elemento clave e importante.

Por un lado, las películas interactivas suponen la posibilidad de múltiples visionados, por lo que alarga la vida de la obra y la potencia comercialmente. El espectador, si fuera a una sala de cine a ver una película interactiva, dependiendo del tipo de interactividad, es probable que sólo vea una versión de la película, un solo itinerario. Pero si le ha gustado, volverá al cine, volverá a pagar la entrada y verá probablemente otra versión. En cuanto a la duración de las películas interactivas, supone la creación de obras en las que ya no son del todo ni largometrajes, ni medimetrajes, ni cortometrajes, pueden ser todas a la vez. Muchas de estas películas incorporan versiones en las que la historia puede acabar a los pocos minutos, por ejemplo, el personaje protagonista muere en los primeros minutos de la película por una decisión del espectador y otras pueden crear bucles que las hacen “infinitas”. Son conceptos que tienen su relación con una hibridación con los videojuegos. Comercialmente hacen que mejore el uso y la venta de la película en DVD o Blu-ray siendo en estos formatos por ahora donde se incluye la obra realmente completa. La película, al disponer de varios itinerarios, de varias versiones, se puede adaptar algunas de ellas a diversos tipos de espectadores. Teniendo, además, recursos que pueden facilitar la accesibilidad de la película a espectadores con algún tipo de discapacidad visual o auditiva, por ejemplo.

Por otra parte, el uso de aplicaciones móviles con varias opciones y descargas de contenidos de la película, crean un elemento de crossmedia y de posible transmedia, además de utilizar la aplicación como herramienta de interacción con la película, tiene su uso publicitario y como un elemento de inmersión en el film. Esto facilita contenidos transmedia, alternativos o complementarios de la película a través del móvil u otros dispositivos como cómics.

La experiencia y los tipos de interacción también pueden ser diferentes, creando múltiples alternativas si se ve la película en una sala de cine, como una experiencia colectiva o de manera individual, aislada. Así también como con en el medio en el que se visiona, si es en un DVD o Blu-ray, desde una plataforma web o desde el propio móvil. Además, se pueden crear experiencias expandidas, que van más allá del propio visionado de la película. El film se convierte en un “ente” que puede hacer que el espectador experimente diversas emociones y sensaciones antes, durante y después de la película. Llegan a ser igual de importantes, complementando la obra, las campañas virales, las performance, el uso de crossmedia, transmedia o la utilización de juegos de realidad alterada. Crean una interacción entre los espectadores durante la proyección como antes del estreno, compartiendo experiencias, opinando, creando una entidad, una película, una trama, que funciona como un rompecabezas, un puzzle en el que los espectadores, los usuarios desafiados, tienen que ir resolviendo individualmente y de forma colectiva y cooperativa. Pese a no existir todavía una estandarización o modelos de películas interactivas, los cineastas independientes (principalmente multidisciplinares) han podido crear de manera pionera una interactividad específica para su propia película. Influidos generalmente por otros films que se han ido realizando y tomándolas como modelo, así como de las posibilidades que han ido dando las nuevas tecnologías.

Por otra parte, las películas interactivas aportan puntos de vista diferentes y diversas alternativas. Trabajan la toma de decisiones. Estas obras tienen un potencial didáctico considerable, aún no explotado. Además las películas interactivas podrían ser una baza interesante en la lucha contra la piratería, siendo obras con diversas versiones, teniendo diferentes tipos de interactividad controlada por los creadores principalmente y siendo exclusivas un buen número de ellas en plataformas web del propio autor. La mayoría de las películas interactivas comentadas funcionan con una interacción clara, sencilla y muy eficaz. Suelen disponer de unas reglas o instrucciones previas a la interacción con el espectador. Han ido desarrollando una gran fluidez entre las tomas de decisión, de itinerarios o alternativas posibles. Teniendo en cuenta muchas de ellas un uso de mapas de ruta o itinerarios, aunque otras prescinden de ello para poder sorprender más eficientemente al espectador.

Se podría considerar dentro de la producción que las películas interactivas tienen una posible contraprestación y suponen un incremento de horas de trabajo para el equipo cinematográfico. Aunque esto es relativo, puesto que muchas de las películas realizadas hasta ahora han tenido resultados eficientes, siendo de bajo presupuesto y con equipos reducidos y multidisciplinares. Por lo general, el encarecimiento de la producción va a estar determinado por el tipo de película, historia, escenas, pretensiones, distribución, publicidad, etc. Siendo determinante principalmente, al igual que las películas convencionales, la calidad narrativa, la calidad del guion, su eficacia y el talento del resto del equipo. En cuanto a su distribución, aunque la mayoría ha contado con una distribución independiente y pequeña, esta puede llegar a ser más amplia, masiva, en más medios y mucho más viral.

El abanico de posibilidades es muy amplio e inimaginable, el cine interactivo está ligado a las nuevas tecnologías, por lo que cualquier nuevo dispositivo, programa o aplicación puede dar nuevas formas de expresión y nuevas formas de cine.

3. Bibliografía

ARISTÓTELES, HORACIO, BOILEAU. Poéticas. Editora Nacional. 1984.

HERRERO, Miguel. Hiperficción. Editorial Cinestesia. 2015.

LANDOW, George P. Hipertexto 3.0. Paidós. 2009.

MARIMÓN, Joan. El montaje cinematográfico. Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona.

MURRAY, Janet. Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio, Paidós. 1999.

PARKINSON, David. 100 Ideas que cambiaron el cine. Editorial Blume. 2011.

PAYÁN, Miguel Juan. Historia del cine. Coleccionable revista Cine-Acción. 2005-2010.

SAMMONS, Eddie. El mundo de las películas tridimensionales. Filmoteca de la Generalitat Valenciana. Cuadernos de la Filmoteca 7. 1994.

TUBAU, Daniel. El guión del siglo 21. Editorial Alba. 2011

V.V.A.A. Todo sobre el negocio del cine. Jason E. Squire (ED). T&B Editores. 2006.

V.V.A.A. Contenidos Audiovisuales 2.0. Fundación Audiovisual de Andalucía. 2010.

V.V.A.A. Tendencias e innovación de la producción y distribución en el audiovisual: Nuevas ventanas de explotación. Fundación Audiovisual de Andalucía. 2009.

V.V.A.A. El cine. Ed. Larousse.

V.V.A.A. La historia del cine. Ed. Blume.

YOUNG, Paul. Cine artístico. Editorial Taschen. 2009.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhcj.es

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Miguel Herrero Herrero (2016): “Cine interactivo”, en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 361 a 371. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el ___ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org](#)