

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE CINE Y TV
TRABAJO FINAL DE CARRERA



¿CINE INTERACTIVO? OTRA FORMA DE HACER CINE.

ESTUDIO DE CASOS.

PICATTO ROMERO, Mariana Dolores

Prof. Asesora: **SIRAGUSA, Cristina Andrea**

- Córdoba 2020-

*A mis padres por haberme forjado con valores y principios,
los cuales formaron la persona que soy en la actualidad.
Siempre motivándome a que sea perseverante y luche por alcanzar mis metas.
A mi hermano por estar en cada paso dado apoyándome en cada decisión.
A cada una de las personas que de una u otra forma
me dieron una mano en lo que necesité e incentivaron a no bajar los brazos.
A mis abuelos/as.*

ÍNDICE

Contenido

INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS	7
LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA	8
o Los nuevos medios de comunicación	9
o Digitalización	13
o Interactividad	16
o Hipermediación	19
ANCLAJES Y FUNDAMENTOS DE LAS EXPERIENCIAS ANALIZADAS	25
o Características de las salas de proyección	26
o Tipos de narrativas	27
CINE INTERACTIVO: LAS EXPERIENCIAS CINEMATOGRAFICAS	29
<i>KINOAUTOMAT</i>	30
o Ficha técnica	30
o Contexto	31
o Condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia	34
o Tipo de obra que se puso en juego	39
o Receptor/ consumidor (opinión, comentarios)	42
<i>LAST CALL</i>	46
o Ficha técnica	46
o Contexto	47
o Condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia	47
o Tipo de obra que se puso en juego	50
o Receptor/ consumidor (opinión, comentarios)	51

LATE SHIFT	54
○ Ficha técnica	54
○ Contexto	55
○ Condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia	56
○ Tipo de obra que se puso en juego	58
○ Receptor/ consumidor (opinión, comentarios)	60
CONCLUSIÓN	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
○ Bibliografía Consultada	66
○ Fuentes Consultadas	68

INTRODUCCIÓN

¿Sabes qué significa PAC? P-A-C: "Programa y Control".
Es el Hombre de Programa y Control, todo es una metáfora.
Cree que tiene libre albedrío pero está atrapado en un laberinto,
todo lo que puede hacer es consumir, perseguido por demonios
quizás imaginarios, e incluso si logra escapar
por un lado del laberinto, ¿qué pasa?
Aparece por el otro lado.
*Black Mirror: Bandersnatch*¹

El presente trabajo busca observar el fenómeno del *cine interactivo* que, aunque se ha desarrollado en otros lugares del mundo, no cuenta con antecedentes en la actualidad en nuestro país. La investigación está dirigida a profundizar en el conocimiento de los métodos de producción y realización que son utilizados para crear una película interactiva. Para poder llevar a cabo este estudio se ha tomado como casos los siguientes films *Kinoautomat* (Raduz Cincera, 1967, Checoslovaquia), *13th Street, LastCall* (Milo Cristian Mielmann, 2010, Alemania) y *Late Shift* (Tobias, Weber, 2016, Suiza). Estas experiencias han sido escogidas porque en cada una de ellas se implementaron métodos interactivos diferentes lo que permite realizar un análisis más exhaustivo del tema y sobre sus posibles alternativas.

En los últimos años se ha explorado en el *cine interactivo* al cual se concibe como “un tipo de narración audiovisual que mediante estructuras de hipertexto, permite la interacción con el público, ya sea éste individual o colectivo, quien podrá influir sobre el contenido y el desarrollo del relato” (Pelzel Rodríguez, 2009, p.68). Este dispositivo utiliza mecanismos tecnológicos instalados en las salas cinematográficas y en él se depositan expectativas acerca de un posible “cine futuro”.

Sin embargo, se establece una tensión en relación a los procesos y a las propuestas creativas que no siempre son fácilmente aceptables, constantemente tienen sus críticas, por ejemplo Peter Greenaway² expresó en una entrevista radiofónica que: “El cine no puede ser democrático, no puede generar múltiples finales. No se puede interactuar con él de ninguna manera satisfactoria” (Cit. en Pelzel Rodríguez, 2009, p.01).

¹ *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) es una película interactiva británica, cuyo género es de drama y ciencia ficción, basada en la serie *Black Mirror*. Fue dirigida por David Slade, protagonizada por Fionn Whitehead, producida y distribuida por Netflix.

² Peter Greenaway es un reconocido director de cine británico que en los años 90s aseguraba que el cine era un “arte moribundo”.

A pesar de los argumentos a favor o en contra que se puedan ofrecer sobre este fenómeno, lo podemos entender como una posible transformación del cine en donde se utilizan los recursos tecnológicos que tenemos en la actualidad dado que son dispositivos que forman parte de nuestras rutinas (tales como los celulares, Internet, las aplicaciones, entre otros) permitiendo al espectador asumir un rol activo.

OBJETIVOS

El problema de la causalidad. No siempre resulta fácil determinar lo que provocó determinado cambio dado en una ciencia. ¿Qué hizo posible tal o cual descubrimiento? ¿Por qué apareció ese concepto nuevo? ¿De dónde surgió esta o aquella teoría? Estas preguntas suelen resultar muy embarazosas ya que no hay principios metodológicos en los que fundamentar el análisis. La dificultad es aún mayor en el caso de cambios generales que afectan a toda una ciencia. Y más aún cuando se producen diversos cambios relacionados entre sí. Pero la dificultad máxima se da en el caso de las ciencias empíricas: por un lado, el papel de los instrumentos, técnicas, instituciones, acontecimientos, intereses e ideología resulta muy evidente, pero no se sabe cómo funciona realmente una articulación de composición tan compleja y variada.
Michel Foucault (1966)

GENERAL

- ☒ Indagar el proceso de producción y realización del cine interactivo a partir de estudios de casos.

ESPECÍFICOS

- ☒ Definir teóricamente los factores relevantes que caracterizan el cine interactivo.
- ☒ Comparar los procesos de producción realizados en cada una de las películas elegidas.
- ☒ Distinguir diferencias y similitudes de las experiencias abordadas.

LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA

La digitalización y el advenimiento de las redes interactivas han supuesto, en verdad, el mayor factor desestabilizador de los medios de comunicación.
Ramón Salaverría (2003).³

En la cultura contemporánea el *cine interactivo* fue posible por una serie de procesos articulados entre sí que se desplegaron históricamente. Como un rasgo distintivo, este tipo de cine tiene un factor que es primordial para su realización y es que parte de la base que sus relatos son narrados a partir de la *no linealidad*. Este rasgo ha sido explorado desde hace muchos años, principalmente en el campo de literatura donde los ejemplos más conocidos son el de Julio Cortázar con su libro *Rayuela* y *Elige tu propia aventura* de Edward Packard y Raymond Almiran Montgomery. Carmen Gil Vrolijk al respecto dice que:

La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin; se da en diversos medios y de diferentes formas; y se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que explora la multimedialidad y las redes de conexión en el ciberespacio. (2002, p.7).

Unos de los casos en el cual es posible encontrar esta *no linealidad* en el cine es en la conocida película *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino donde las cuatro tramas que posee se cruzan y es el espectador el que las debe relacionar para entender la historia principal.

Otra de las características que posee este tipo de cine es que el espectador asume un rol activo de modo tal que toma decisiones sobre las tramas que se presentan a través de estructuras de hipertexto.⁴ De este modo puede recorrer la película con cierta libertad lo que produce que la persona se vea involucrada en el film tal como sucede con los videos juegos. Como menciona Miguel Herrero Herrero: “Estos films incrementan el componente emocional y pueden potenciar la implicación emocional, un elemento clave e importante.” (2016, p. 368)

³ Ramón Salaverría: español, Doctor en Periodismo. Director del laboratorio de Comunicación Multimedia (MMLab), Universidad de Navarra y editor del portal E-Periodistas. Cita salvada de la Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI, marzo 2003, número 081. *Convergencia de los medios*.

⁴ Hipertexto: en el nivel más básico, es un manejador de base de datos que permite conectar pantallas de información usando enlaces asociativos. En un nivel mayor, hipertexto es un ambiente de software para realizar trabajo colaborativo, comunicación y adquisición de conocimiento. Los productos de este software emulan la habilidad del cerebro para almacenar y recuperar información haciendo uso de enlaces para un acceso rápido e intuitivo. (Fiderio, 1988, p.237)

Los nuevos medios de comunicación

Con el propósito de establecer la manera en la que los nuevos medios informáticos fueron impactando en la historia del cine, tenemos que retroceder en el tiempo hacia el inicio de la cinematografía donde una cámara instalaba datos sobre una película y un proyector se encargaba de leer uno por uno esos datos, siendo esto la particularidad del cine, la de registrar datos visibles en una forma material.

Con el devenir de los nuevos medios informáticos se inicia el desplazamiento de los medios analógicos a los medios digitales, hecho que es aprovechado en el campo cinematográfico donde estas innovaciones producen el paso de los tradicionales medios, tales como las cintas filmicas, las máquinas de proyección, se traducen a datos numéricos a los que se accede por un ordenador como los gráficos sonidos, la forma de reproducir el film, las imágenes en movimiento, las formas textos se tornan computables es decir se convierten en nuevos medios.

Manovich plantea que en el año 1930 comenzaron estas transformaciones con la máquina analítica de Babbage⁵ y el daguerrotipo⁶ de Daguerre, cambiando la identidad de los medios como así también la del propio ordenador que a mediados del siglo XX pasa a convertirse en un sintetizador y procesador de medios que puede leer valores de pixel, hacer borrosa una imagen, ajustar contraste, buscar imágenes en bases de datos detectar cambios de planos y demás acciones.

También impulsó cinco principios fundamentales de los medios, clasificándolos de la siguiente manera:

1.-Representacion Numérica: Los nuevos medios se tornan programables y están compuestos de códigos digitales cuando un objeto se crea en el ordenador se origina en forma numérica, es decir son escrituras numéricas que tienen dos derivaciones una de ellas es en donde aplicando los nuevos medios un objeto puede ser representado en métodos matemáticos, donde podemos señalar que una imagen puede ser detallada por medio de una función matemática; la otra derivación es que los objetos de los nuevos medios están sometidos a una manipulación algorítmica, por ejemplo a una fotografía se le puede mejorar el contraste, cambiar sus

⁵ La máquina analítica es el diseño de un computador moderno de uso general realizado por el profesor británico de Matemáticas, Charles Babbage, que representó un paso importante en la historia de la computación.

⁶ Proceso por el cual se obtiene una imagen en positivo a partir de una placa de cobre recubierta de yoduro de plata.

proporciones, quitarle automáticamente el ruido, con tan solo emplear un software de postproducción apropiado.

De esta forma los medios analógicos pasan a convertirse en medios digitales en donde los datos continuos se transforman en una representación numérica este proceso es conocido como *digitalización*.

2.- Modularidad: con los nuevos programas informáticos es factible acceder y realizar una semejanza con la codificación original ya que es factible acceder a sus partes y modificarlas o sustituirlas sin que afecte la estructura general del objeto. Se puede mencionar el caso del Photoshop donde una imagen digital se la puede reemplazar, modificar o quitar partes de una forma simple.

3.-Automatización: La codificación numérica de los medios y la estructura modular de sus objetos admiten automatizar muchas de las operaciones implicada en su creación, manipulación y acceso: Los dos principios anteriores permiten que ciertas innovaciones de los nuevos medios sean automatizables. Es así, por ejemplo, que editores de imagen incluyen diversas funciones que, sin la intervención del usuario, corrigen color, brillo.

4.- Variabilidad: Es otra derivación de la codificación numérica de los medios y de la estructura modular de los objetos mediáticos, los elementos que se acumulan en forma digital mantienen sus distintas identidades y se pueden agrupar en multitud de secuencias bajo el control del programa. Al ser modificables (no como los viejos medios) se incluyen en los nuevos medios variables que los hacen fácilmente actualizables. El tipo de estructura multimedia (que puede ser arbórea o aún más compleja) hace que este principio actúe como enlace entre muchas de las características principales de los nuevos medios. Siempre es recomendable tener la mayor cantidad de variables posibles adaptándose así a las necesidades del usuario.

5.- Transcodificación: en el lenguaje de los nuevos medios transcodificar es traducir algo a otro formato, los nuevos medios son los viejos medios que han sido digitalizados siendo oportuno inspeccionarlos con la representación de las ciencias de la información donde adquiere fundamental importancia la programabilidad. Es una forma de empezar a pensar en una teoría del software (interfaz y base de datos). Todos los nuevos medios por más que sean vistos de una manera culturalmente clara son una transcodificación del lenguaje informático a objetos reconocibles por el usuario, se trate de textos, video audio o videojuegos.

El autor además expone diferencias esenciales entre los nuevos medios y viejos medios indicando que:

1. “Los nuevos medios son medios analógicos convertidos a una representación digital. A diferencia de los medios analógicos, que son continuos, los medios codificados digitalmente son discretos.
2. Todos los soportes digitales (los textos, las imágenes fijas, la información del tiempo en vídeo o audio, las formas y los espacios tridimensionales) comparten el mismo código digital, lo cual permite que distintos tipos de soportes se presenten por medio de una sola máquina, el ordenador, que actúa como un dispositivo de presentación multimedia.
3. Los nuevos medios permiten el acceso aleatorio. A diferencia de la película o de la cinta de vídeo, que guarda los datos de manera secuencial, los mecanismos de almacenamiento informático permiten acceder a cualquier elemento a la misma velocidad.
4. La digitalización comporta inevitablemente una pérdida de información. A diferencia de la representación analógica, una representación digitalmente codificada contiene una cantidad fija de información.
5. A diferencia de los viejos medios, en los que cada copia sucesiva sufría una pérdida de calidad, los medios codificados digitalmente se pueden copiar de manera ilimitada sin degradación.
6. Los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático. En ese proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única. En este sentido, el usuario se vuelve coautor de la obra.” (Manovich, 2005, p. 96)

Examinando el material bibliográfico de Scolari encontramos que su análisis da cuenta de las diversas conceptualizaciones de los nuevos medios a partir del relevamiento de diferentes autores (ver Tabla 1).

Tabla 1

Algunos rasgos pertinentes de los «nuevos medios»

De Kerkhove (1997)	Lister et al (2003)	Manovich (2001)	Bettetini (1996)
Hipertextualidad	Digitalización	Representación digital	Multimedialidad
Interactividad	Interactividad	Variabilidad	No secuencialidad
Virtualidad	Virtualidad	Transcodificación	Navegación
Conexión	Dispersión	Automatización	Hipertextualidad
modularidad			

Fuente: (Scolari, 2008, p.78)

Para concluir determinamos que los procesos de los nuevos medios y los viejos tienen diferencias específicas que hacen posible su surgimiento, el autor realiza la siguiente clasificación al respecto:

- Transformación tecnológica (digitalización).
- Configuración muchos-a-muchos (reticularidad).
- Estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad).
- Convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad).
- Participación activa de los usuarios (interactividad). (Scolari, 2008, p.78)

Para poder remarcar algunas discrepancias Scolari manifiesta una gran oposición entre la forma de comunicación digital (nuevos medios) y comunicación de masas (viejos medios), por lo que exponemos un cuadro comparativo en donde se pueden resumir estas diferencias. (Ver Tabla 2)

Tabla 2 **Viejos medios frente a nuevos medios**

Comunicación de masas («Viejos medios»)	Comunicación digital interactiva («nuevos medios»)
Tecnología analógica	Tecnología digital
Difusión (uno – a – muchos)	Reticularidad (muchos – a – muchos)
Secuencialidad	Hipertextualidad
Monomedialidad	Multimedialidad
Pasividad	Interactividad

Fuente: (Scolari, 2008, p.79)

Digitalización

Otro punto importante para desarrollar es el de la digitalización, ya que no podríamos hablar de comunicación digital si no existieran los actuales avances tecnológicos lo cual hizo posible el desplazamiento de lo analógico a lo digital. “La *digitalización* es un proceso a través del cual las señales eléctricas pasan de un dominio analógico a uno binario” (Scolari, 2008, p.80). Este término nos permite considerar nuevos procesos comunicacionales lo que nos proporciona un mayor alcance en lo referido a los textos, imágenes, audios, entre muchos otros elementos con los cuales interactuamos día a día.

La digitalización permite reducir las pérdidas de información que se producían en los sistemas analógicos, a la vez permite amplificar las señales, modificarlas, reproducirlas varias veces sin que la información que contenga se altere. Como menciona Scolari: “La digitalización nace del

interés por reducir o directamente erradicar estas distorsiones y pérdidas de información. Por medio de este proceso la señal analógica original se convierte en un valor numérico en sistema binario” (2008, p.80)

Un claro ejemplo de esto lo podemos ver en el cine con el celuloide que se utilizaba en sus inicios, como si también en la fotografía, si bien permitía el registro y la obtención de imágenes de alta calidad tenía sus desventajas ya que era altamente inflamable, difícil y costoso de producir, además su copia continua reducía la calidad del material original, en cambio con el surgimiento de la digitalización hizo posible la creación de diferentes formatos que con el pasar de los años se ha ido perfeccionando hasta llegar a las tarjetas de memoria que existen en la actualidad y nos permite realizar copias infinitas sin modificar su contenido.

Sobre este tema existen otras opiniones como las de Manovich, quien explica que:

La conversión de datos continuos en una representación numérica se llama *digitalización*, y “se compone de dos pasos, que son la toma de muestras y la cuantificación. En primer lugar, *se toman muestras* de los datos, normalmente a intervalos regulares, como sucede con la matriz de píxeles que se utiliza para representar una imagen digital. La frecuencia de muestreo recibe el nombre de *resolución*. La toma de muestras convierte los datos continuos en datos *discretos*, es decir, esos datos que encontramos en unidades diferenciadas, como las personas, las páginas de un libro o los píxeles. En segundo lugar, cada muestra es *cuantificada*, esto es, se le asigna un valor numérico a partir de una escala predefinida; como la que va de 0 a 255 en el caso de una imagen en grises de 8 bits.” (Manovich, 2005, p.73)

Un ejemplo donde podemos observar este proceso es en la película cinematográfica donde cada fotograma es una fotografía continua, pero el tiempo es descompuesto en una serie de fotogramas.

Sin embargo, hoy en día las imágenes digitales están compuestas por un número finito de píxeles donde cada uno posee un color o valor diferente en el que cada pixel establece la cantidad de detalle que puede incorporar la imagen creando así una resolución espacial y tonal ilimitada, permitiendo que una imagen pueda ser reproducida de forma infinita sin que su forma original se modifique.

Con la digitalización es posible transformar una imagen de video analógica a digital para llevar a cabo este proceso se debe tener en cuenta una serie de factores que intervienen para su conversión. La mayoría de estos formatos están compuestos por cuatro capas una imagen móvil, datos de audio, metadatos de flujo de información y el encabezamiento que contiene

información para descodificar el material. A su vez para transformar este tipo de archivos se deben configurar parámetros, los cuales son:

- Sistema de codificación: los sistemas analógicos de codificación y transmisión de video son NTSC, PAL y Secam la diferencia que radica en cada uno es la variación del número de fotogramas por segundo que se muestra y el número de líneas de la imagen entrelazada.
- Relación de aspecto: proporción entre el ancho y la altura de una imagen anteriormente el formato estándar era el de 4:3, actualmente los estándares de alta definición utilizan 16:9.
- Imágenes por segundo o frame-rate: número de fotogramas que se muestran por segundo.
- Modo de exploración: forma en que el monitor muestra la rápida progresión de imágenes que crean la sensación de movimiento. Hay dos modos uno es el entrelazado donde se divide la imagen a transmitir en dos cuadros (frames) compuestos por líneas pares e impares y el otro es el progresivo la cual muestra una sola imagen, el cuadro completo.
- Resolución: cantidad de número de pixeles mostrados de una imagen tanto de alto como de ancho.
- Asa de bits o bitrate: muestra el número de bits por unidad de tiempo que se transfiere entre dos dispositivos.

De igual forma en los formatos de video digital hay dos tipos de compresión que permiten facilitar la transmisión de datos, los cuales hay que tener en cuenta ya que nos permiten reducir volumen comprimiendo los datos que son irrelevantes facilitando la reproducción. Estos sistemas de compresión:

- Sin pérdida de información: donde su resultado final es igual al original.
- Con pérdida de información: se elimina parte de la información, sin embargo, se construye una imagen engañosa que es igual a la original esto es denominado como “compresión subjetivamente sin pérdidas” pero cuando la compresión es mayor pero sus pérdidas son aceptables es una “compresión subjetivamente con pérdidas”.

En la actualidad todos los procesos pasan bajo el sistema digital más allá que el producto final sea un soporte analógico, como ser en papel, inicialmente ha sido creado por medios digitales.

La digitalización es un elemento clave que dio paso a la creación de nuevas formas de comunicación. Como manifiesta Scolari:

Sin digitalización no tendríamos hipertexto ni interacción. Al reducir la textualidad a una serie de bits podemos construir, manipular y navegar una red de documentos de manera mucho más simple y rápida. Según Manovich, el dato clave es que la digitalización convierte a los medios en datos, por lo que se vuelven «programables» (2001: 52). Si no fuera por la tecnología que permite traducir lo analógico en digital, no habría comunicación digital. Es más, podría decirse que a estas alturas *toda la comunicación mediatizada es digital*. (2008, p82.)

Durante los últimos años en la creación del lenguaje de los nuevos medios se han desarrollado diversos tipos de programas que ha permitido la investigación de los mismos extendiendo su potencial permitiendo así la creación de interfaces más inmersivas. De esta forma la digitalización nos permite no solo la manipulación de los contenidos en diversas áreas artísticas como en la fotografía o las películas, sino que también ayuda a integrar todos los dispositivos con los que contamos pues permite que un mismo contenido audiovisual pueda ser reproducido en diferentes pantallas como ser en televisión, Tablet, celular o computadora, teniéndolo disponible para su reproducción en cualquier momento. Lo que proporciona un gran cambio en el campo audiovisual ya que nos permite explorar territorios que antes no eran posibles.

Interactividad

Es un concepto importante para comprender el fenómeno porque es un rasgo que permite el desarrollo de este novedoso tipo de cine, el que contiene dos aspectos: por un lado, como proceso comunicativo entre personas y, por otro lado, en función de la intención del usuario con el hipertexto. Esta última dimensión es la de mayor valor para la investigación donde el usuario pasa a tener un rol predominante en el proceso, posee la posibilidad de elegir entre diferentes opciones como van a continuar desarrollándose las acciones.

De esta forma como dice Scolari: “la interactividad conformaría, un nuevo tipo de usuario, mucho más poderoso. Sin embargo este sentimiento de control y poder textual (en un videojuego o en un sitio web el usuario es quien decide hacia dónde quiere ir) se opone a los límites a su libertad que le impone el creador de ese entorno” (2008, p. 97). Podemos decir entonces que la interactividad abre una puerta a nuevos diálogos para los estudios de comunicación.

Sobre este tema también tenemos la opinión de Carmen Gil Vrolijk, quien menciona que: “La interactividad existe desde el instante en el que se establece una comunicación de doble vía entre dos puntos, sin embargo, al hablar de interactividad en lo digital, se entiende que es un proceso de comunicación en el que una de las partes da instrucciones y recibe respuestas por parte de la otra.” (Gil Vrolijk, 2002, p.112)

En tanto que Brenda Laurel agrega que la interactividad cuenta con diferentes variables y de acuerdo con la combinación de los valores se puede obtener las siguientes:

- 1) *Frecuencia* (cuán frecuentemente se puede interactuar),
- 2) *Extensión* (cuántas elecciones están disponibles cada vez),
- 3) *Significancia* (con qué intensidad las posibilidades realmente alteran el rumbo de las cosas). (Laurel, 2013, p.20)⁷

Scolari bajo un punto de vista sintáctico identificó dos modelos de interacción entre el hombre y el ordenador que consisten en:

Action-Object (*verbo-nombre*): consiste en elegir primero la acción (por ejemplo activando el comando "Abre") y después el objeto sobre el cual la acción se cumplirá (el documento a abrir, por ejemplo " interfaz.doc"). Este modelo no es muy flexible pero es el más indicado para los usuarios sin experiencia o que hacen un uso ocasional del sistema.

Object-Action (*nombre-verbo*): primero se elige el objeto y después se realiza la acción sobre él; en un programa de gráfica, por ejemplo, podemos seleccionar un rectángulo y llenarlo con un color o girarlo 90 grados. Este modelo de interacción es más flexible, deja libertad al usuario y precisamente por ese motivo es el más indicado para los operadores expertos. (Scolari, 2003, p.2)

Para dicho autor es necesario considerar el postulado de Heeter donde identifica que la interactividad puede vincularse a seis dimensiones:

⁷ Frequency (how often you could interact), range (how many choices were available), and significance (how much the choices really affected matters).

- Mayor número de opciones: los usuarios -ya no se habla de público o espectadores- deben tomar decisiones, incluso cuando consumen los medios tradicionales. La información siempre es seleccionada o buscada, nunca simplemente recibida. Los nuevos medios exigen diferentes niveles de actividad (no todos en la misma proporción) a diferentes usuarios (no todos dispuestos a interactuar en el mismo grado).
- Mayor esfuerzo por parte de los usuarios: considerando que para acceder a la información los usuarios deben invertir más tiempo y energía, la problemática de la interacción entre el sujeto y las máquinas se coloca en el centro del debate. A su manera Heeter señala, desde las teorías de la comunicación, la necesidad de abrir el diálogo con las investigaciones sobre la interacción persona-computadora (*Human-Computer Interaction*) que por entonces estaban despegando.
- Respuestas del sistema a los inputs del usuario: la interactividad se asocia al diálogo; en este contexto, si la máquina dialoga con el usuario debe ofrecerle respuestas rápidas y pertinentes.
- Control permanente del usuario/espectador: a diferencia de los medios tradicionales, los medios interactivos generan una retroalimentación continua (*continuous feedback*) que resulta de gran utilidad para medir la conducta de los usuarios, los cuales ni siquiera llegan a advertir este control.
- Facilidad para que el usuario genere informaciones: en algunos casos los medios digitales tienden a eliminar la diferencia entre emisor y receptor.
- Facilidad para la comunicación interpersonal: los nuevos sistemas pueden promover la comunicación de masas, interpersonal, o ambas. (Scolari, 2008, p.96)

En su estudio Scolari hace referencia a Marshall el cual manifiesta que la interactividad en el consumo de los nuevos medios va mucho más allá de sólo permitir el rol activo del usuario y considera que: “la interactividad es el elemento clave que termina por hundir el modelo de *broadcasting*” (2008, p.97). Este autor a su vez realiza un cuadro comparativo (Ver Tabla 3) donde expone el alcance que tiene el usuario dentro de la interactividad.

Tabla 3

Dialéctica de la interactividad

Control de usuario	Libertad del usuario
Tecnología cibernética: obliga al usuario a interactuar en los términos de la máquina.	Entropía: las redes de sujetos generan desorganización en el sistema.

Vigilancia: interactuar en una red digital significa dejar huellas, datos que pueden ser cruzados con otros y contribuir al conocimiento del usuario (<i>tracking</i>).	Prosumidor: ruptura de las categorías que fundaban el proceso cultural (producción/consumo) y desplazamiento desde el consumo a la producción.
Adaptación tecnológica: los usuarios deben ambientarse a cada nueva tecnología, modificar sus cuerpos y su condición de la interfaz.	Usos desviados: los usuarios llevan a cabo descodificaciones aberrantes que rediseñan las interfaces y les hacen hacer cosas no previstas por el creador.
Ideología: el dispositivo inmersivo se convierte en un dispositivo ideológico que envuelve al usuario.	Tácticas de resistencia: a las estrategias del productor de la tecnología se oponen las tácticas de uso.

FUENTE: Marshall (2004) y aportaciones del autor (Scolari)

Hipermediación

El término *hipermediación* se vincula al de *hipertexto* el cual surge por el sistema inventado por Bush conocido como *Memex* (MEMory EXxtension); este dispositivo consistía en un procedimiento de memorización de libros, documentos y comunicaciones que podían ser consultados con gran rapidez, se podía saltar de un texto al otro creando conexiones por asociación. Su aspecto consistía en un escritorio con pantalla, teclado, botones y lápices.

La idea principal fue que el dispositivo cumpliera funciones similares a las del cerebro de una persona. Scolari señala que: “La esencia del Memex no estaba tanto en sus contenidos textuales sino en los enlaces por asociación que el usuario podía realizar uniendo documentos entre sí.” (2008, p.84)

La hipermediación implica la intervención de nuevas configuraciones: “hablar de comunicación digital o interactiva es lo mismo que decir *comunicación hipermediática*” (Scolari, 2008, p.113). Teniendo en cuenta esto el autor reflexiona sobre la *hipermediación* y la define como: “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari, 2008, p.113).

El concepto de *hipertexto* se ha puesto en discusión desde la década del noventa, pero siempre presentó ciertas características en común como lo son la *no secuencialidad* de la lectura, la *interactividad*, y la *fusión del rol lector y autor*. A continuación, se muestra un cuadro realizado

por Scolari donde expone los diferentes conceptos que han trabajado diferentes autores. (Ver Tabla 4)

Tabla 4

Las definiciones de hipertexto

Autor	Definición
Bettini (1996)	Forma textual enciclopédica según el modelo de la red o del rizoma.
Bolter (1991)	Red de textos que puede ser leída de diferentes maneras. Vehículo para la escritura de la ficción interactiva.
De las Heras (1991)	Estructura que organiza la información en un espacio de tres dimensiones.
Landow (1995)	Texto compuesto de fragmentos de texto y de los nexos electrónicos que los conectan entre sí.
Lévy (1992)	Conjunto de nudos ligados por conexiones.
Meyrowitz (1992)	Infraestructura nacional e internacional capaz de soportar una red – y una comunidad de conocimientos – que pueda conectar una mirada de informaciones de todo tipo y para una enorme variedad de públicos.
Nelson (1992b)	Estructuras complejas no secuenciales que no se pueden imprimir de modo apropiado.
Nielsen (1990)	Estructura de documentos sin un orden que determine la secuencia de lectura
Piscitelli (1991)	Tipo de escritura no secuencial.

Fuente: (Scolari, 2008, p. 218)

Este tipo de experiencia hipertextual hoy en día la podemos encontrar tanto en la World Wide Web, principal plataforma que permitió el desarrollo de este fenómeno, como así también en los videos juegos y algunas obras literarias.

El texto tradicional, una vez impreso, se caracterizaba por su estabilidad. Sólo las actividades interpretativas del lector podían, en un segundo momento y de manera diferida, poner en discusión la permanencia de las palabras. El hipertexto materializa estas operaciones de lectura y amplía su radio de acción. Siempre susceptible de ser reorganizado, el hipertexto «propone un repertorio, una matriz dinámica a partir de la cual el navegante, el lector o el usuario pueden crear un texto particular según sus necesidades inmediatas» (Lévy, 1996: 62). Los sistemas hipertextuales, gracias a su naturaleza «proteiforme» (Nelson), no son otra cosa que un sin número de textos. potenciales en espera de ser combinados, enlazados e interpretados. (Scolari, 2008, p. 238)

Un claro ejemplo de ubicar una escritura múltiple en la pantalla del monitor es por medio de las “pestañas” que da la posibilidad al usuario de utilizarlas de acuerdo a su necesidad y otra

manera es por medio de los links que unen determinadas palabras de un texto a otros textos disponibles en la memoria. La acción de lectura es elegida por la comparación bastante acertada de la *navegación*, pues se trata efectivamente de “navegar” a lo largo de una extraordinaria cantidad de textos que se superponen y se tocan.

El termino *hipermedia* vendría a ser una ramificación del *hipertexto* donde intervienen diversos elementos tales como enlaces no lineales, de texto, audio o video. Podemos decir entonces que coincide con los rasgos que diferencian a los nuevos medios de comunicación estableciendo así que la hipermedialidad viene a ser la suma de hipertexto más multimedia. En donde la interactividad forma parte del concepto de hipertexto y la digitalización es una característica de las nuevas formas de comunicación. Arlindo Machado expresa que: “La idea básica de los hipermedia es aprovechar la arquitectura no lineal de las memorias de la computadora, para viabilizar obras “tridimensionales” dotadas de una estructura dinámica que las vuelva manipulables interactivamente.” (2000, p.1)

Si bien el hipertexto es un concepto importante a tratar lo que nos interesa en este caso es su funcionamiento al que se reconoce como *hipermediación*. Scolari hace referencia al mismo como: “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí.” (Scolari, 2008, p. 113) En donde alude a demás “a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular dentro del ecosistema mediático. Las hipermediaciones, en otras palabras, nos llevan a indagar en la emergencia de nuevas configuraciones que van más allá -por encima- de los medios tradicionales.” (Scolari, 2008, p. 114)

Vale destacar que lo que hace posible este tipo de intercambios es la presencia de las tecnologías digitales que por medio de su conversión de la información en forma de bits facilita estas operaciones evitando que se ocasionen pérdidas de datos. La interacción que se produce a través de diversos dispositivos electrónicos, como los joysticks, los controles remotos de los Smart tv, los celulares, entre otros, es otra de las particularidades que poseen las hipermediaciones.

Las mediaciones son la base del surgimiento de las hipermediaciones; anteriormente se ponía la mirada en los medios y se dejaba de lado el proceso sin embargo esto ahora sucede al revés por lo que la hipermediación mira los procesos desde otro lugar y los pone en funcionamiento desde otro punto de vista. A continuación, se puede observar un esquema diseñado por Scolari en donde hace referencia a esta problemática. (Ver Figura 1)



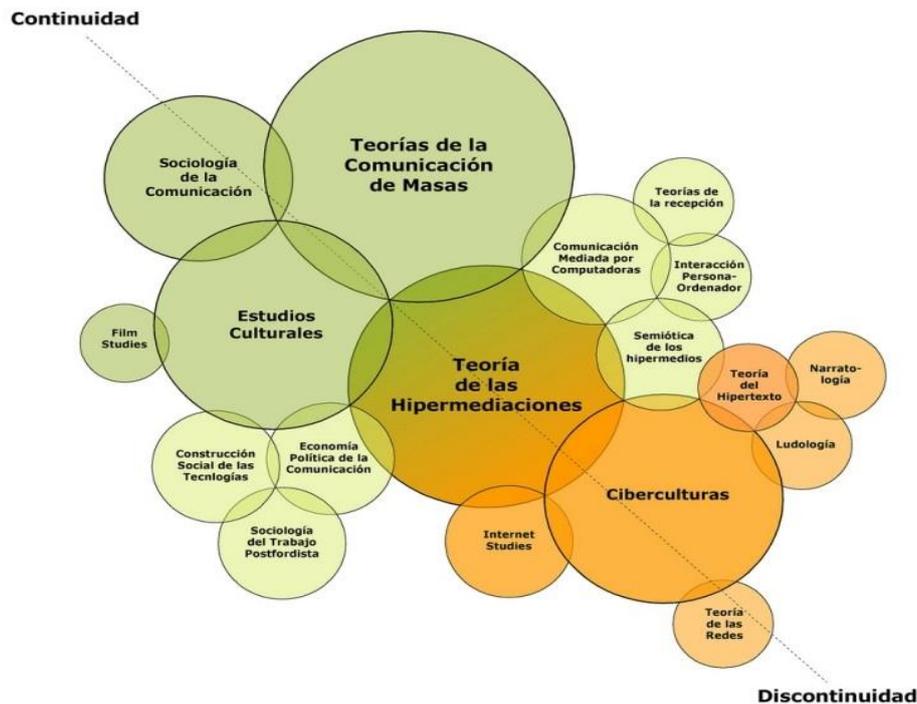
Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Gedisa, Barcelona

Figura 1

Una posible teoría de las hipermediaciones está constituida por un proceso de producción en donde tanto usuarios, teóricos como periodistas se insertan en el mundo digital produciendo y distribuyendo contenidos ya sean informativos o de entretenimientos estableciendo un espacio de intercambio. Esto produce una transformación en las bases del sistema de medios donde se crea un nuevo perfil profesional conocido como diseñador interactivo que es el encargado de realizar las interacciones que produce el usuario dentro de la red hipertextual.

Así las hipermediaciones originan productos en el que se combinan los viejos medios dentro de los nuevos fundados en un formato interactivo, cuyas características principales son la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad. Esta práctica hoy en día forma parte de la vida cotidiana de un amplio sector de la población, donde a través de un dispositivo móvil o una computadora puede navegar, informarse sobre la realidad de diversas partes del mundo, realizar comentarios, ver videos tanto de entretenimiento como educativos, participar de conferencias o formarse académicamente entre muchas otras posibilidades que nos permite este tipo de experiencia.

Es importante que nos enfoquemos en las nuevas dinámicas de consumo y no quedarnos en el proceso de producción para poder concebir las hipermediaciones ya que a través de ellas se conciben nuevas modalidades interpretativas. Scolari realiza un mapa donde señala las zonas limítrofes organizadas en función de la relación de las teorías de la comunicación de masas con las ciberculturas, es decir los nuevos paradigmas y teorías, en donde estos ejes nos permiten demarcar la teoría de las hipermediaciones. (Ver Figura 2)



Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Gedisa, Barcelona

Figura 2

En su investigación Scolari manifiesta que:

Si nos centramos en el proceso productivo y en la materia prima de las nuevas formas de comunicación, el concepto clave es *digitalización*; si consideramos el contenido (multimedia) y el soporte tecnológico (redes) del proceso de comunicación, la noción que lo distingue es *hipermedia*. Si concentramos nuestra mirada en el proceso de recepción de los contenidos, la palabra clave es *interactividad*. La digitalización, ese proceso que reduce los textos a una masa de bits que puede ser fragmentada, manipulada, enlazada y distribuida, es lo que permite la hipermedialidad y la interactividad. (Scolari, 2008, p.79)

Para finalizar podemos asumir que las tecnologías digitales en su expansión originan nuevas formas de comunicación que nos interpelan para generar nuevos interrogantes acerca de nociones tales como la interactividad, la digitalización y las hipermediaciones. Estos nuevos

procesos son posibles gracias al salto formidable que dio la tecnología y que pueden ser utilizados en beneficio del cine.

ANCLAJES Y FUNDAMENTOS DE LAS EXPERIENCIAS ANALIZADAS

Los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos
con la estructura mental de otra persona.
Lev Manovich (2006)

Examinados los factores relevantes que intervienen en el proceso del *cine interactivo* la metodología que se llevó a cabo en esta investigación para realizar el análisis de los procesos de producción y realización de este nuevo formato fue a través de fuentes secundarias. A pesar de que el *cine interactivo* es un fenómeno nuevo, a lo largo de estos años se han creado una amplia producción de films de este formato, razón por la cual se decidió limitar la investigación abordando específicamente tres experiencias: *Kinoautomat* (Raduz Cincera, 1967) producido en Checoslovaquia; *13th Street, LastCall* (Milo Cristian Mielmann, 2010) producida en Alemania; y *Late Shift* (Tobias, Weber, 2016) producida en Suiza.

La elección de estas películas está dada en primer lugar porque representan la aplicación de diferentes métodos interactivos, también, porque dan cuenta de una preocupación que ha estado presente desde los años sesenta, es decir que pone en tensión la idea de novedad al tiempo que demuestra que la experimentación tiene antecedentes más lejanos. Como se mencionó anteriormente la investigación fue realizada a través de fuentes secundarias, en particular para el análisis de cada experiencia fueron utilizados distintos blogs en los que se encontraron informes acerca de las experiencias de cada película.

Otra de las fuentes utilizadas fueron las páginas web oficiales de cada experiencia, en el caso de *Late Shift* su página es muy completa ya que incluye entrevistas realizadas a los propios actores los cuales comentan cómo ha sido su apreciación de trabajar en una película con este formato, además contiene información sobre su producción, acerca del dispositivo utilizado para lograr la interacción y posee botones que redirigen a los canales de YouTube, Facebook y Twitter en donde se pueden encontrar más comentarios al respecto de la experiencia de la audiencia.

La película *Last Call* no posee una página web oficial que brinde información propia de los directores por lo que se trabajó con artículos de blogs donde analizaban la experiencia y videos que fueron subidos en la plataforma de YouTube en donde se ofrece la posibilidad de que las personas comenten ya sea si han tenido la oportunidad de poder visionar el film o sobre qué les parece este tipo de *cine interactivo* de acuerdo a su apreciación del tráiler que fue agregado al canal.

Kinoautomat, a pesar de ser una experiencia que fue lanzada en el año 1967, posee una página web la cual nos brindó información significativa acerca de la circulación de la película por diferentes países. Además, debido a la antigüedad que tiene fue tomada como ejemplo e inspiración para muchas experiencias como en el caso de *Late Shift*, pero a la vez también se pueden encontrar muchos artículos en donde se analiza la experiencia por parte de espectadores que han tenido la posibilidad de participar en alguna proyección realizada por la Alena Činčerova, hija del director de esta película.

Un eje de análisis que se tuvo en cuenta fueron las características que poseen las salas donde se proyectan estas películas ya que debían estar adecuadas con elementos particulares que permitieran lograr la interacción. A su vez se indagaron las particularidades o funcionamiento de cada dispositivo utilizado para originar la interactividad.

Por último se analizaron los tipos de narrativas que poseen las experiencias como ser la cantidad de alternativas que tiene cada una lo cual permitió observar que si bien este tipo de cine es inmersivo, ya que las personas pueden interactuar con lo que está sucediendo en la pantalla, no lo es por completo debido que en cada historia los finales están previstos de antemano de esta forma se pudo examinar también cuales fueron los límites que tuvieron en cuenta los directores para la realización de cada una de las películas.

Características de las salas de proyección.

En la película *Kinoautomat* la característica principal que tenía era que disponía de 124 butacas donde cada una de ellas poseía dos botones los cuales estaban ubicados por medio de un sistema de cableado instalado específicamente para la proyección de esta película. Cuando fue proyectada nuevamente este sistema de dos botones colocados en cada asiento fue modificado y se dispuso de un dispositivo de mando a distancia el cual era entregado a cada espectador cuando entraba en la sala. A su vez debían contar con dos proyectores que se encontraban sincronizados durante la proyección, durante el transcurso de esta una vez que el público realizaba la elección una persona especializada iba cambiando las tapas del lente de los proyectores para que se reproduzca la escena seleccionada.

Otra particularidad que tenía la sala cinematográfica en las primeras proyecciones era que alrededor de la pantalla se habían colocado cuadros que estaban conectados con los botones de cada butaca lo que permitía que una vez realizada la votación por cada usuario estos se

iluminaban con el color correspondiente a su elección. No sucede lo mismo en las proyecciones posteriores ya que esta forma de revelar lo que iba sucediendo con los votos era por medio de la misma pantalla donde a través de círculos se representaba como iba transcurriendo la elección, manteniendo siempre la particularidad de los colores verde y rojo.

En el caso de *13th Street, LastCall* la sala en si no requirió de mucho equipamiento previo ya que sólo se instaló un sistema donde cada espectador cuando compra su entrada debe enviar su número de teléfono a un código de marcado rápido, luego un software creado específicamente para esto recolecta los números, ejecuta la elección de uno y realiza la llamada. Este dispositivo funciona a través del reconocimiento de voz, por lo que una vez que el espectador da su respuesta se convierte en un comando y produce que el sistema seleccione la escena correspondiente y proceda a reproducirla.

Algo parecido sucede con *Late Shift* pues la empresa CtrlMovie creó una aplicación específica para la película que el público debía instalar en su celular antes de ingresar a la sala para poder votar. Lo que si se tuvo que tener en cuenta fue la disposición de una red de wifi para los espectadores para que pudieran descargarla y darle uso durante la función. A su vez donde se proyectaba la película debía tener instalado el hardware de CtrlMovie, este dispositivo se vincula con el sistema de audio y proyección. El procedimiento de este sistema funciona tal como sucedía con *Kinoatomat* ya que se evalúa la cantidad de votos y de acuerdo a la elección de la mayoría del público es como continua el filme.

La particularidad que posee esta última experiencia, como se mencionó anteriormente, es que la película no solo puede ser proyectada en una sala cinematográfica, sino que se puede visualizar desde la comodidad de cualquier hogar que posea los requerimientos específicos para poder reproducirla y que la interacción pueda realizarse, como ser una consola de video juegos que admita dicho formato o sistema operativos IOS.

Tipo de narrativas

Como se pudo ver en el análisis de cada caso la cantidad de alternativas que se le ofrece al espectador varía considerablemente, en *Kinoautomat* si bien termina siendo una mera ilusión planteaba que la cantidad de finales eran solo dos, sin embargo en la práctica se contaba solo con un final.

En cambio, se puede constatar que en las otras dos experiencias la cantidad de alternativas que proponen son mayores, como ser *13th Street Last, Call* plantean cuatro finales diferentes, y ofrece la posibilidad de interacción durante su proyección a un solo espectador.

Pero *Late Shift* fue más allá ya que presenta siete finales dando entre ellos una clásica versión hollywoodense cumpliendo así con el gusto de todos los espectadores y brindando la posibilidad de poder adquirir el producto.

Este aumento en la cantidad de hipermediaciones fue posible, especialmente, por los avances tecnológicos, el aprovechamiento y buena utilización de estos recursos y a un progreso en los estudios sobre esta temática dando pie a que los directores se interesen en este tipo de cine proporcionando como resultado el surgimiento de diversas producciones con diferentes elementos hipertextuales que permitan la interacción entre una película y su espectador.

Asimismo, se pudo observar que en cuanto a los géneros ninguno es igual ya que hablamos de una comedia negra, una de terror y una de suspenso, lo que nos permite ver que no hay limitaciones en lo que refiere a este tipo de cine y que sea utilizado para una rama genérica en específico, sino que por el contrario el cine interactivo se puede adaptar a cualquier género.

CINE INTERACTIVO: LAS EXPERIENCIAS CINEMATOGRAFICAS

Hay algo más importante que la lógica; la imaginación

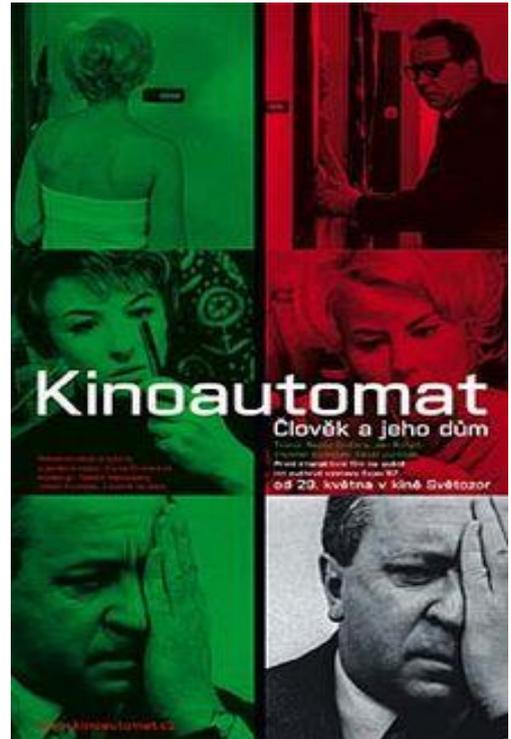
Alfred Hitchcock

En el siguiente capítulo se ha realizado un análisis exhaustivo de las películas *Kinoautomat* (Raduz Cincera, 1967, Checoslovaquia), *13th Street, LastCall* (Milo Cristian Mielmann, 2010, Alemania) y *Late Shift* (Tobias, Weber, 2016, Suiza) las cuales como se mencionó en un principio fueron tomadas como referencia para el estudio del fenómeno del *cine interactivo*.

Las experiencias fueron analizadas con los mismos parámetros para así poder determinar los objetivos específicos como ser las diferencias y similitudes existentes, para ello se determinó analizar el contexto, las condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia, el tipo de obra que se puso en juego y por último la opinión o comentarios del receptor/consumidor. Como no pudimos realizar de forma personal el visionado de cada experiencia los comentarios u opiniones del receptor/consumidor son significativos, debido a que los espectadores que sí han contado con la posibilidad de ser parte de alguna proyección nos brindan datos relevantes sobre cómo es la respuesta que tienen para con este tipo de cine por lo que se consideró de suma importancia examinarlos.

Kinoautomat (1967)

- 📌 **Director:** Radúz Cincera.
- 📌 **Escritores:** Radúz Cincera, Ján Rohác, Vladimír Svitacek, Pavel Juracek, Miroslav Horníček.
- 📌 **Tiempo de ejecución:** 1 hora 3 minutos (63 minutos).
- 📌 **Producida por:** Ladislav Kalas.
- 📌 **Música:** Evzen Illín.
- 📌 **Mezcla de sonido:** Estéreo de 4 pistas.
- 📌 **Color:** Blanco y negro.
- 📌 **Relación de aspecto:** 2.55 : 1
- 📌 **Formato negativo:** 35mm.
- 📌 **Proceso cinematográfico:** cinemascope.
- 📌 **Formato de película:** 35 mm.
- 📌 **Edición:** Miroslav Hájek
- 📌 **Fecha de lanzamiento:** 23 de Junio de 1967
- 📌 **País:** Checoslovaquia
- 📌 **Idioma:** Checo, doblado en Inglés.
- 📌 **Elenco:** Karla Chadimová, Leopold Dostal, Miroslav Horníček, Pan Novak, Vlasta Jelínková, Frantisek Kovářík, Jan Libíček, Václav Lohniský, Miroslav Macháček, Frantisek Peterka, Stephenka Rehakova, Jirí Schmitzer, Josef somr, Libuse Svormová, Vera Tichánková, Jan Vostreil, Alena Vránová.
- 📌 **Sinopsis**



El señor Novák inquilino del departamento del sexto piso del edificio de Praga, se siente culpable por el incendio ocurrido en el lugar. El día del hecho su joven esposa estaba en un cumpleaños, por lo que él fue a la casa de ella con un ramo de flores y, borracho, se equivocó de departamento y tocó timbre en el vecino Svoboda. La señora que había terminado de

ducharse, al escuchar el timbre sale envuelta en la toalla para ver quién era y la puerta se cierra quedando ella afuera. Dada la situación se inicia una serie de hechos fortuitos hasta que Novák logra encontrar el camino a su departamento.

Contexto

Para iniciar con el análisis de la película *Kinoautomat* es importante considerar el contexto en el que se encontraba el país donde fue producida. Checoslovaquia desde su creación en 1918, tras el fin de la I Guerra Mundial mostró ser un país afianzado, logrando un gran desarrollo económico y convirtiéndose en la décima potencia mundial. Pero esta situación decayó con la crisis económica mundial y con el avance del movimiento nazi en Europa en 1938.

El Partido Comunista en 1946, tras elecciones parlamentarias, pasó a convertirse en el más fuerte del territorio checo lo que les permitió formar un gobierno de coalición defendiendo ideales democráticos y nacionalistas. En 1948 este mismo partido es el que dio un golpe de Estado donde Checoslovaquia se transformó en un Estado satélite soviético bajo un régimen comunista totalitario impulsando un modelo centralizado y eliminando al resto de las fuerzas políticas.

El cine sufrió los efectos de la guerra. El Comité de Cinematografía se convirtió en el Ministerio del Cine en donde se impuso la dramaturgia oficial que promovía el realismo social, implementándose una política marcada por la censura y el propagandismo. Para Román Gubern: “obligó a los pobres cineastas soviéticos a refugiarse en blandos films biográficos, adaptaciones de autores clásicos y evocaciones históricas que eludían la problemática actual.” (1998, p.420).

En medio de este contexto político se funda en 1947 FAMU la escuela de cine y televisión de la academia de artes escénicas en Praga, en la que participaban los cineastas checos más destacados de la época. Sus jóvenes fundadores, en la década de 1960, promovieron el movimiento de la *Nueva Ola Checa*, el cual puede ser considerado la contribución más significativa al cine mundial y del cual formaron parte algunos de los creadores de *Kinoautomat*.

Durante 1955 a 1970, dado que se encontraba bajo el nuevo régimen, Checoslovaquia se encontraba en un periodo de cambios en el que primaba el desarrollo de la industria pesada (extracción y transformación de materia prima). En ese contexto se produjeron desarrollos tecnológicos, económicos y sociales que permitieron la creación de los nuevos cines lo que se

conoció como la edad de oro del cine checo donde se desarrolló la *Nova Vlná*, Nueva Ola Checoslovaca en 1963.

Los nuevos movimientos cinematográficos como la *Nueva ola francesa*, el *Free cinema inglés*, el *Nuevo cine español*, entre otros que surgieron entre los 60 y 70, buscaron separarse de algún modo de las imposiciones de la política comercial de las productoras y distribuidoras de cada país para afirmar la capacidad creadora y la naturaleza artística del medio fílmico otorgándoles así cierta autonomía industrial. La característica que predominaba en el movimiento de la *Nova Vlná* era el hecho de que en los directores de este periodo prevalece la intención de romper con la función propagandista del cine implantadas por el realismo socialista y abrir nuevas vías de creación artística.

La división que se produjo en el ámbito literario, la poesía, la novela, el teatro experimental y el ensayo filosófico son otros de los factores clave que hay que tener en cuenta en el nacimiento de este movimiento. Las obras de autores como Bohumil Hrabal, Fraz Kafka o Milan Kundera tuvieron una enorme influencia en el ámbito cinematográfico. Esta unificación cultural al que queda vinculada la *Nova Vlná* es muy significativa ya que muchas de las películas terminaron siendo adaptaciones literarias de los autores mencionados y otros contemporáneos.

Sánchez Noriega señala que: “La *Nova Vlná* agrupa a cineastas que quieren hacer un cine más personal y al margen de las estructuras burocráticas. Se caracteriza por la contestación frente al sistema establecido, la apología del individualismo, cierto escepticismo ideológico y antropológico y los tratamientos irónicos.” (Cit. C.Gómez Lucas, 2018, parr.18)

Como características de la *Nova Vlná* se pueden señalar la diversidad de escenarios que presentan los cuales incluye espacios rurales en donde se retrata, por ejemplo, cómo es la vida en el campo, hasta grandes centros urbanos como Praga. La diversidad de escenarios naturales, tanto en espacios interiores como exteriores, sigue siendo predominante como acostumbraban ser los nuevos movimientos cinematográficos de aquella época.

Otra de las particularidades presentes en casi la totalidad de la *Nova Vlná* son la ironía y el escepticismo ideológico. Los directores tienden a retratar la realidad de forma sincera y desde la subjetividad del individuo, creando un tipo de cine revolucionario que deja de lado la política para tratar temas existenciales. “La crítica tiene un gran protagonismo pero viene acompañada de lirismo, humor y emotividad. La burla y la sátira se mezclan con el absurdo” (Gómez Lucas, 2018, pág. 80).

En cuanto a las técnicas de montaje del movimiento son similares del resto de los cines que se venían desarrollando teniendo como rasgo particular la ausencia del plano master y, con el objetivo de reforzar la individualidad particular que poseía el movimiento, por lo general se hacía uso de planos subjetivos.

Otra de las características que poseía era el uso de flashbacks por lo que la fragmentación es habitual en los relatos dando paso a la experimentación formal. La utilización de la yuxtaposición de imágenes hizo que, junto con el tono lírico que poseían las obras, favoreciera crear una tendencia poética y abstracta. “Esa necesidad de reflejar la realidad de la *Nova Vlná* no impide proporcionar una vivencia subjetiva, romper estructuras y experimentar en el campo formal”, plantea Gómez Lucas (2018, pág. 83)

Durante este periodo fue producida *Kinoautomat*. Su nombre original fue *Un hombre y su casa* (*Člověk a jeho dům*, 1967) el cual había sido un encargo que tenía como objetivo mostrar al mundo una moderna y creativa Checoslovaquia. La película se inspiró en el movimiento *Laterna Magika* (Linterna Mágica), formato teatral que se desarrolló a finales de los años 50 en Praga cuyo referente fue el director de teatro y cine Alfréd Radok donde de una manera poética se combinaba el teatro, el baile y el cine.

La película se exhibió por primera vez en el Pabellón de Checoslovaquia en la Feria Mundial de Montreal en 1967, donde permaneció alrededor de seis meses como espectáculo de una hora. Luego la experiencia fue presentada en Hemis Fair en 1968 en San Antonio, dos años después, en 1971, llegó a Praga exactamente a Kino Svetoř⁸ donde alcanzó gran éxito ya que por la demanda se realizaban proyecciones dos veces al día. Luego de agregar escenas nuevas, se expuso por última vez en la expo de Spokane en 1974, año en el cual fue censurada.

En una entrevista de radio Alena Činčerová, hija del director, explicaba el por qué de la prohibición:

Todo este grupo de autores fue llamado " políticamente inseguro ", a ellos no les gustó y creo que esa fue la razón principal por la que la película se puso a salvo, como muchas otras bellas películas de la llamada Nueva Ola, la era de oro, de la cinematografía checa. (Willoughby, I., 2007, párr. 12)

⁸ Kino Svetoř es un cine de arte de dos salas con un enfoque exclusivo hacia la cinematografía de alta calidad europea e internacional y las proyecciones de las obras de teatro, está situada directamente en la Plaza Wenceslao.

Por estos motivos la película fue salvaguardada hasta que a mediados de los 2000 fue Alena Činčerova quien homenajeó a su padre reestrenándola. El film fue considerado como la primera película interactiva del mundo, siendo presentada en 15 países lo que llevó a que fuera doblada al inglés y se pudo exhibir en checo o inglés, francés, italiano, y alemán con subtítulos.

Condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia.

Kinoautomat fue escrita y dirigida por miembros de la nueva ola checoslovaca en la década de 1960 entre los que se distinguen:

- Raduz Cincera: director de una serie de documentales cortos y películas, la mayor parte de su vida trabajó en la *Krátký Praha* (El cortometraje de Praga) y entre sus obras más conocidas además de *Kinoautomat* se encontraba *The Sound Game Show* (1971).
- Pavel Juracek: director y escritor checo, estudió en FAMU y trabajó en los estudios de Praga Barrandov. Sus obras más conocidas fueron *Every Young Man* (1966) y *The End of August en el Hotel Ozon* (1967) Su carrera cinematográfica llegó a su fin luego de la prohibición de su película *Case for Beginning Kata* (1970), la misma era una sátira dirigida a la sociedad checoslovaca.
- Jan Roháč: director de teatro, cine, televisión checoslovaca. Trabajó en los teatros de vodevil⁹, fue considerado como una personalidad fundadora del teatro y el entretenimiento televisivo checo. Además, trabajó en la sala de música de variedades Alhambra y cofundó la *Laterna Magika*.
- Vladimír Svitacek: actor, guionista y director, se graduó en FAMU realizó cortos documentales y trabajó para la televisión Checoslovaca. Formó parte de los inicios de Praga *Laterna Magika*. Sus obras más destacadas fueron *Kdyby tisíc klarinetu* (1964) y *Clovek a jehodum* (1967).
- Miroslav Hornicek: actor, escritor, director, artista y teórico del teatro checo, conocido por su participación en el escenario en diversos papeles de películas y programas de

⁹ El Vodevil es un subgénero dramático que consiste en una comedia frívola, ligera y picante que da lugar a equívocos y situaciones cómicas, en la que se alternan partes cantadas con números musicales. Su nombre deriva del francés vaudeville

televisión. Entre sus obras destacan *Kam certnemuze* (1960), *Táto, sezen stene* (1964) y *Clovek a jeho dum* (1967).

Si bien en la década del 60 el sistema se estaba transformando, el que se utilizó en esta experiencia era totalmente analógico. Para la proyección del film se contó con dos proyectores de película de 35mm, cada uno tenía cargado 50 minutos de película, funcionando ambos en simultáneo durante toda la función sin parar. El intercambio entre proyectores se hizo de forma manual utilizando un obturador mecánico. Durante la proyección contaban con fotogramas congelados los cuales se utilizaban para pausar la acción y que hiciera su ingreso el actor, el cual seguía un guionado que estaba coordinado con la película con el tiempo de duración estimado para que se realizara la votación antes que continuara la acción de la siguiente escena.

La sala cinematográfica donde se proyectaba la película contaba con 124 butacas, estaba equipada con un sistema de luces que enmarcaban la pantalla y poseía un sistema de cableado que permitía que cada asiento dispusiera de dos botones (uno rojo y otro verde) para que la interacción del film con el público se hiciera posible.

El sistema de interacción en este film se basaba en una votación que se realizaba en nueve momentos que implicaban detener la proyección. Cuando eso sucedía ingresaba el protagonista del film, Peter Novák interpretado por el actor Miroslav Horníček, para relatar en directo a los espectadores sus incidentes y les invitaba a decidir qué hacer; de esta forma por medio de los dos botones que estaban dispuestos en cada butaca, el espectador realizaba la votación.

Una vez efectuada la votación el sistema Kinoautomat¹⁰ recontaba los votos, los 124 cuadros iluminados que rodeaban la pantalla exponían el resultado a través de sus colores rojo y verde, como se puede ver en la figura 3, y el film tomaba el camino que había sido seleccionado.



Figura 3 – Recuento de votos.

Cabe destacar que, en cada oportunidad, una vez obtenido el resultado de la votación el proyccionista cambiaba la tapa del lente entre los proyectores y se mostraba la escena que había sido seleccionada.

¹⁰ Kinoautomat: (cine automático) primer mecanismo mediante el cual los espectadores cambian el curso de una película a través de un sistema de votaciones por pulsación de botones en las butacas.

Cuando Alena Činčerova exhibe este film en 2006/2007 gracias a los avances tecnológicos producidos en el transcurso de los años pudo simplificar el sistema de proyección a través de sistemas digitales e inalámbricos. Estas mejoras permitieron además que la película fuese restaurada y grabada en un DVD.

A diferencia de la primera experiencia, en el momento en donde se detenía la película la persona que tomaba el rol de Peter Novák era la misma Alena Činčerova siendo la encargada de frenar el film en el escenario realizando la hipermediación entre el film y la audiencia, dando las indicaciones para que el espectador realice la votación.

En esta oportunidad los votos estaban representados por medio de círculos en la pantalla de un lado de color verde para una opción y rojos para la otra como se muestra en la figura 4. Los círculos iban ascendiendo de acuerdo a la votación de la audiencia.

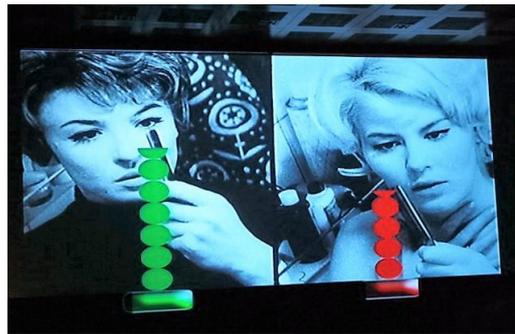


Figura 4 – Recuento de votos por medio de círculos.

La votación ahora se realizaba a través de un dispositivo inalámbrico que disponía de dos botones y, tal cual lo fue en las primeras proyecciones en los años 60, conservaba los colores verde y rojo, como se puede apreciar en la figura 5 donde se observa que el mismo tenía un estilo retro haciendo alusión a la época en que fue realizada la película. Este dispositivo le era entregado a cada espectador en el momento en que ingresaba a la sala.



Figura 5 – Dispositivo inalámbrico.

Lo que tiene este sistema es que condicionaba al espectador ya que sólo contaban con dos opciones las cuales llevaban a escenas diferentes lo que implicaba que para poder saber qué hubiese ocurrido si elegían la otra opción debían asistir nuevamente a la proyección.

Como podemos ver en lo que refiere al sistema que se usaba para realizar la votación no hubo un cambio significativo de una época a la otra, a pesar de haber incluido un dispositivo de mando en vez de los botones, lo que requería un acondicionamiento especial de la sala ya que debía estar cableada para poder instalar los botones. Se conservó la idea de que los resultados se fueran presentando a través de la pantalla por medio de sus colores respectivos en cada opción (rojo y verde).

En el blog de Antoni Roig Telo¹¹ se presentan los momentos en los que el público participaba:

¿Debe dejar entrar el Sr. Novak a su vecina, la atractiva Sra. Svobodova?



¿Debe el Sr. Novak ir a buscar a su mujer y aclarar la confusión o dejarla marchar?



¿Debe el Sr. Novak pararse en un control policial mientras sigue a su esposa?



¹¹ Autor del blog <https://cineenconexion.wordpress.com/>

¿Debe el Sr. Novak, acompañado del Sr. Svobodova, entrar a la fuerza en el apartamento de otra vecina, estudiante, cuyo novio le ha visto llegar poco antes que suceda todo, lo que demostraría que no estaba manteniendo relaciones con ella?



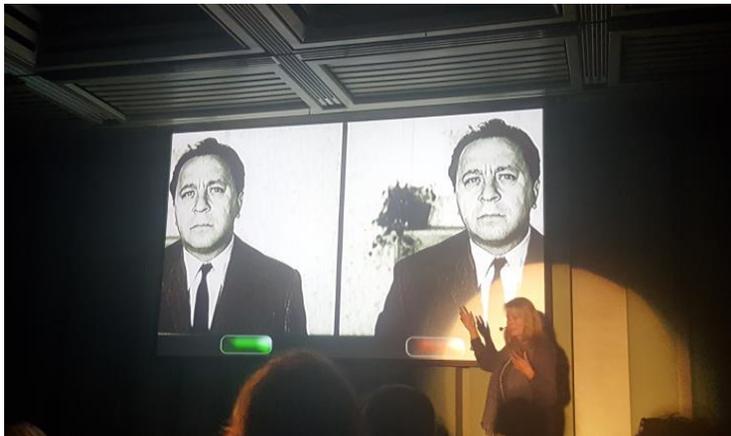
¿Debe el Sr. Novak noquear al apático portero de la finca para que le permita apagar el suministro eléctrico y evitar un incendio?



¿Es el Sr. Novak realmente culpable?



¿Queremos un final triste o alegre?



Las imágenes presentadas son de una de las proyecciones que hizo *Alena Činčerová* en donde se la puede ver efectuando la mediación con el público y dando las indicaciones para que realicen la elección.¹²

Tipo de obra que se puso en juego

Como se mencionó con anterioridad, la película había sido un encargo para mostrar al mundo una moderna y creativa Checoslovaquia. A través de una serie de flashbacks se fue estructurando el relato acerca del inicio del incendio que se produjo en el edificio donde vivía

¹² <https://cineenconexion.wordpress.com/2016/11/23/kinoautomat-el-primer-largometraje-interactivo-medio-siglo-despues-conexion-praga-parte-1/#more-1158>

el Sr. Novak, hecho por el cual cree que fue responsable, por lo que el film terminó convirtiéndose en una comedia negra.

Como es de esperar en este tipo de películas las narrativas son hipertextuales y no lineales por lo que se van entrelazando opciones y creando un amplio abanico de caminos en la misma historia que por lo general no tiene fin. En esta película esto no se produce ya que el objetivo del director sólo fue crear una ilusión interactiva por lo que generó dos historias por las que se podía interactuar pero que terminaría en ambos casos con un mismo final.

En aquella época el director optó por realizar sólo dos escenas en cada elección, lo elaboró de una manera muy cuidadosa de modo tal que no importaba cuál de las dos opciones se eligiera ya que la última escena del film finalizaría siempre mostrando un apartamento en llamas. Michael Naimark (1998) plantea que: “El director del film, Raduz Cincera realizó esto como una sátira de la democracia, donde todos votan, pero no hace ninguna diferencia”¹³.

En una entrevista realizada al director Raduz Cincera, Michael Naimark (1998) relata lo siguiente:

Kino-Automat fue el engaño en su máxima expresión. Hubo 10 escenas en las que la película se detiene y nuestro héroe, el Sr. Novak, caminaba en el escenario en vivo y le pedía a la audiencia que votara. (Una escena, por ejemplo, era si dejar entrar a una vecina con poca ropa justo antes de que su esposa se fuera a casa). Pero no había dos a diez (1,024) opciones pre-filmadas, solo 20 (en realidad 19). En su inicio, decidieron que tales números exponenciales eran imposibles de producir, y probablemente no tan interesantes de todos modos. Así que construyeron cuidadosamente una historia tal que no importa cuál de las dos opciones se eligieron, terminaría en la misma próxima opción. “Fue comedia” me dijo Cincera. Realmente querían que fuera divertido, una broma, y realmente querían jugar con el público. Cincera continuó diciendo que el comienzo de cada escena recién seleccionada fue un primer plano del Sr. Novak diciendo: “Usted ha hecho una excelente elección. No estoy diciendo esto. Hago esto todos los días y realmente lo hizo”, una excelente elección¹⁴.

¹³ “The film's director, Raduz Cincera, made it as a satire of democracy, where everyone votes but it doesn't make any difference.”

¹⁴ “Kino-Automat was trickery at its finest. There were 10 scenes where the movie stops and our hero, Mr. Novak, would walk onstage live and ask the audience to vote. (One scene, for example, was whether to let in a scantily-clad female neighbor right before his wife was due home.) But there weren't two-to-the-tenth (1,024) pre-filmed options, only 20 (actually 19). At its inception, they decided that such exponential numbers were impossible to produce, and probably not as interesting anyway. So they carefully constructed a story such that no matter which of the two options were chosen, it would end up back at the same next choice. The vote was executed by the projectionist who was toggling between two synchronized projectors."It was comedy" Cincera

Receptor/ consumidor (opinión, comentarios)

Para los espectadores *Kinoautomat*, en la década del '60, fue una experiencia novedosa dada la situación en que se encontraba el país y donde se pudo proponer una alternativa al cine propagandístico que se les había impuesto.

El furor era tal que en unos de los teatros más importantes de República Checa se la proyectaba hasta dos veces al día y tenía excelentes críticas. Alena Činčerová, en una entrevista de radio, comentaba: “La revista *New Yorker* en ese momento escribió que fue realmente el éxito de Expo 67, y los checos deberían construir un monumento a Raduz Cincera, quien inventó toda la idea”¹⁷.

En el periodo donde se proyectó nuevamente la película se puede dar cuenta que las reacciones que obtuvo en el espectador fueron positivas y circularon a través de diferentes blogs. Por otro lado, ha servido de referencia a producciones contemporáneas como la película *Bandersnatch* (David Slade, 2018) producida por Netflix.

Algunas observaciones que se pueden encontrar en los comentarios eran que, al no estar acostumbrados a este tipo de interrupción, les resultaba molesto, pero con el transcurrir de la película se iban acostumbrando y la misma los iba cautivando. La cineasta Erika Hnikova en una entrevista menciona: “Al principio, me interrumpieron un poco, pero cuando la historia comenzó, empezó a ser cada vez más interesante, y realmente me gustó. Y en mi mente, también estaba pensando en cómo podría continuar la historia, si elegía de esta manera o de esa manera. La primera media hora no lo supe, pero luego realmente empecé a gustarme y lo disfruté”¹⁸.

Sobre la experiencia de haber votado diferente al resto, Hnikova opinó que se sintió un poco frustrada y que se cuestiona si al verla de nuevo encontrará cambios opuestos a la situación. Además, expresa que pesar de que la película fue re estrenada 40 años después, conserva el típico humor checo de aquella época por lo que la historia funciona.

¹⁷ “The *New Yorker* magazine at that time wrote that it was really the hit of Expo 67, and Czech people should build a monument to Raduz Cincera, who invented the whole idea”.
<https://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later>

¹⁸ “In the beginning I was a little bit interrupted but when the story was going on it started to be more and more interesting, and I really liked it. And in my mind I was also figuring out how the story could go on, if I choose this way or that way. The first half an hour I didn't know but then I really started to like it and I enjoyed it”.
<https://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later>

Nelson Zagalo en el posteo que realizó en un blog comentó sobre la experiencia donde menciona que algunas opciones son triviales y, tratándose de una comedia negra, nos hacen pensar sobre el tipo de persona que somos. Por otra parte, pasamos de estar en el lugar del personaje y pensamos en el efecto de la historia y en lo que desearíamos ver que suceda en la película.

Además, reflexiona sobre la innovación que realiza *Kinoautomat* al tener un presentador el cual pasa a ser la figura de distinción. Esta persona cumple el rol de orientar a la audiencia donde termina conformando la performance entre el presentador, la película y el espectador lo que produce que la experiencia sea tan entusiasta y única.

Zegalo termina diciendo que: “fue sin duda una sesión de cine, o experiencia, no sólo muy animada, pero inmensamente participada y sentida, a demostrar todo el poder del cine interactivo, cuando está bien pensado. Aunque recurriendo a la ilusión de interacción, aunque recurriendo a clichés, el trabajo es irreprochable, lo que creo haber contribuido, y seguir contribuyendo, a inspirar a muchos de los que se aventuran por estos caminos”¹⁹.

Con datos recogidos de la página oficial de la película se puede observar que tras la restauración realizada por la hija del director ha logrado captar al público y obtener éxito ya que la experiencia siguió siendo proyectada en diferentes países, siendo moderada la mayoría de las veces por la misma Alena Činčerová. A continuación, se detalla su recorrido por el mundo como así también en la misma República Checa, en el transcurso de estos años luego de su reestreno.

▣ *Kinoautomat en el mundo*

<i>Lugar</i>	<i>Versión</i>	<i>Moderador</i>	<i>Fecha</i>
<i>Gran Bretaña, London, National film Theatre</i>	<i>Inglés</i>	<i>Tom Hillenbrand</i>	<i>Febrero 2006</i>
<i>Eslovaquia, Bratislava</i>	<i>Checa</i>	<i>Josef Polášek</i>	<i>Abril 2008</i>
<i>Suiza, Basel</i>	<i>Alemán e Inglés</i>	<i>Eduard Hruběš</i>	<i>Mayo 2008</i>

¹⁹ “Para fechar, foi sem dúvida uma sessão de cinema, ou experiência, não só muito animada, mas inmensamente participada e sentida, a demonstrar todo o poder do cinema interativo, quando bem pensado. Mesmo que recorrendo a ilusão de interação, mesmo que recorrendo a clichés, o trabalho é irrepreensível, o que acredito ter contribuído, e continuar a contribuir, para inspirar muitos dos que se aventuram por estes caminhos.”

<https://virtual-illusion.blogspot.com/2016/11/kinoautomat-1967-o-primeiro-filme.html>

<i>Croacia, Motovun, Festival Internacional de Cine</i>	<i>Inglés</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Julio 2008</i>
<i>Eslovaquia, Košice</i>	<i>Checa</i>	<i>Eduard Hruběš</i>	<i>Octubre 2008</i>
<i>Gran Bretaña, Newcastle</i>	<i>Checa</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Marzo 2009</i>
<i>Bélgica, Bruselas</i>	<i>Inglés</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Marzo 2009</i>
<i>EE.UU, Washintong</i>	<i>Inglés</i>	<i>Rober McNamarra</i>	<i>Abril 2009</i>
<i>Bosnia-Herzegovina, Sarajevo</i>	<i>Checa</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Octubre 2009</i>
<i>Italia, Milán</i>	<i>Italiana</i>	<i>Josef Polášek</i>	<i>Noviembre 2009</i>
<i>Suecia, Estocolmo</i>	<i>Checa</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Abril 2011</i>
<i>Brasil</i>	<i>Presentación en DVD</i>		<i>Octubre 2011</i>
<i>Canadá, Montreal</i>	<i>Francesa</i>	<i>Patrick Hivon</i>	<i>Febrero 2012</i>
<i>Letonia, Riga</i>	<i>Inglés</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Mayo 2012</i>
<i>Lituania, Vlnius, Cluj y Bucarest</i>	<i>Inglés</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Marzo 2013</i>
<i>Eslovaquia, Košice</i>	<i>Checa</i>	<i>Alena Činčerová</i>	<i>Junio 2016</i>

☐ *Kinoautomat en la República Checa*

<i>Lugar</i>	<i>Año</i>
<i>Praga, Cinema Světozor, Bio OKO</i>	<i>Mayo 2007</i>
<i>Uherské Hradiště</i>	<i>Julio 2007</i>
<i>Horní Počernice</i>	<i>Diciembre 2007</i>
<i>Boskovice</i>	<i>Febrero 2008</i>
<i>Hradec Králové</i>	<i>Febrero 2008 y Junio 2013</i>
<i>Jihlava</i>	<i>Noviembre 2008</i>
<i>Děčín</i>	<i>Noviembre 2008</i>
<i>Jičín</i>	<i>Octubre 2010</i>
<i>Zlín</i>	<i>Mayo 2011</i>
<i>Zasová</i>	<i>Noviembre 2015</i>

Para finalizar reflexionamos sobre este caso y entendemos que es una experiencia interesante dada la época en la que se realizó y el contexto histórico transitado.

Uno de los elementos que nos parecieron atractivos son los recursos que se usaron para que se produzca la interactividad, como ser la elección que se hizo con el presentador, que sea precisamente el mismo protagonista el interlocutor dice mucho de lo que quería exhibir el director ya que el film no terminaba ahí en la grabación como en una película tradicional.

El director pensó en llevar la interacción a otro plano, en donde durante su proyección el protagonista principal tenía la posibilidad de interactuar con la audiencia y así producir el feedback entre actor/espectador que junto con el dispositivo de control daba paso a la selección de la opción que deseaban y se lograba realizar la hipermediación correspondiente.

El acercamiento con la audiencia hace que la película tenga un contacto más directo con los espectadores debido a que no son simples máquinas la que crean toda la hipermediación, sino que además interviene una persona lo que produce que la experiencia sea más grata.

Sin embargo, surge la duda acerca de la reacción de los espectadores cuando se produce el corte para dar paso a la interacción ya que en la actualidad están acostumbrados a ir a una sala cinematográfica a ver una película sin cortes por lo que, si bien se están al tanto que van a ver una película de formato interactivo, puede ser que si tiene muchos puntos de selección en un momento se vuelva molesto este sistema.

Por lo que concluimos que el método interactivo utilizado en esta experiencia tiene puntos claves que son favorables y posee otras características importantes que pueden ser negativas las cuales debemos tener en cuenta a la hora de producir una película con este formato para tener una mejor llegada con el público.

13th Street, Last Call (2010)



- 📌 **Director:** Milo Christian Mielmann
- 📌 **Producida por:** Film Deluxe GMBH.
- 📌 **Productor:** Glenn Bernstein, Julia Cramer, Stephan Pauly, Katharina Strauss.
- 📌 **Dirección de Arte:** Marius Bell, Daniel Leverenz.
- 📌 **Diseño de sonido:** Julia holzapfel.
- 📌 **Color:** color.
- 📌 **Relación de aspecto:** 16:9
- 📌 **Edición:** Daniel Kundrat.
- 📌 **Fecha de lanzamiento:** Abril 2010.
- 📌 **Agencia de publicidad:** Jung von Matt.
- 📌 **País:** Alemania.
- 📌 **Idioma:** Inglés.
- 📌 **Desarrollo de software:** Alexandra Ion, Juergen Day.
- 📌 **Sinopsis**

Una joven mujer se encuentra atrapada en un sanatorio abandonado donde es perseguida por

un psicópata. Ella debe encontrar una manera de escapar de las instalaciones que poseen forma de laberinto y, potencialmente, ayudar a aquellos que también están atrapados allí. En el trayecto para salir del lugar encuentra un teléfono con el cual consigue realizar una llamada que puede llegar a ser la que la ayude a salir del lugar o que sea atrapada por el psicópata.

Contexto

La película *Last call* fue producida en Alemania en el año 2010. La historia del cine alemán es ampliamente reconocida por ser el origen del llamado expresionismo, lo que originó la primera vanguardia cinematográfica donde producciones como *El Golem* (1914), *Homunculus* (1916), *El gabinete del Dr. Caligari* (1919), *Nosferatu* (1922), *El acorazado Potemkin* (1925) y *Metropolis* (1927) fueron las más destacadas.

Desde sus comienzos, el cine alemán se caracterizó por su búsqueda narrativa y estética para exponer lo sobrenatural, que se concretó en películas como *El Golem*, *Homúnculos o Nosferatu*, que incluían efectos para provocar el horror. Para Lotte Eisner “Los alemanes parecen deleitarse desde siempre con lo macabro y el horror” (Edmund L., 2011, párr.17), esta necesidad de proyectar este tipo de sentimientos con búsqueda a lo terrorífico se lo podía ver como una representación de la experiencia violenta y emocional que se transitaba en la época. Esa preocupación por el género es retomada en la actualidad, ofreciendo en *Last Call* una propuesta que permitiera que el espectador experimente de una manera más cercana el terror que está viviendo el actor en la pantalla.

Hoy en día los avances tecnológicos permiten contar con una amplia gama de recursos en cuanto a los nuevos medios de comunicación donde, por ejemplo, se puede contar con la posibilidad de la creación de software especial los cuales podemos incorporar en una producción cinematográfica. Este es el recurso que aprovechó Milo Christian Mielmann donde gracias a la creación de Alexandra Ion de un dispositivo de reconocimiento de voz, el director, puedo innovar en el cine creando una película interactiva donde el espectador participa de manera activa con su celular pudiendo de cierta forma interactuar con la protagonista.

Condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia.

La película *Last Call* fue desarrollada por la agencia de publicidad Jung von Matt/Spree para 13th Street, canal de televisión prepago especializado en programas de acción, suspenso, procedimientos policiales y películas.

El rodaje estuvo dirigido por Milo Christian Mielmann a través de la productora Film Deluxe GMBH. Glenn Bernstein y Jurgen Krause los productores ejecutivos, el compositor, artista 2D y editor Daniel Kundrat. El sonido y la música producidos por NHB Studios por el diseñador de sonido Juan Holzapfel, los compositores Dennis Beckmann y Elvis Ellington, son solo algunos de los que formaron parte del gran equipo de producción con el que contó el film.

Para poder lograr que la experiencia sea interactiva, Alexandra Ion desarrolló un sistema de base de datos donde primero se cargaron los números de celulares de la audiencia: según indicaciones que se le dieron una vez que abonaron su entrada, cada espectador que lo deseara antes de entrar a la sala ingresa su número a un código de marcación rápida.

Durante la proyección, en una escena determinada, se realiza una llamada y cuando el espectador atiende comienza la interacción. El software responde al reconocimiento de voz que posee, las respuestas se convierten en comandos que inducen a que se reproduzca la parte correspondiente de la película y continua así efectuándose la hipermediación con el resto de las escenas que se han dispuesto para realizar la correspondiente interacción entre la audiencia y la película.

Esta persona que atiende la llamada, como podemos observar en la figura 7 en donde se muestra una secuencia de tres imágenes en diferentes proyecciones se puede apreciar que cada espectador no solo es participe del film proporcionando las respuestas sino que, a su vez, puede ser vista en la pantalla y escuchada por los demás miembros de la audiencia.



Figura 7 – Secuencia.

En la figura 8 se presenta el procedimiento: en el primer cuadro vemos el flyer que se le entrega a cada espectador cuando abona su entrada en donde tiene la información de los pasos a seguir para cargar su número a la base de dato. En el segundo cuadro se observa a los espectadores siguiendo

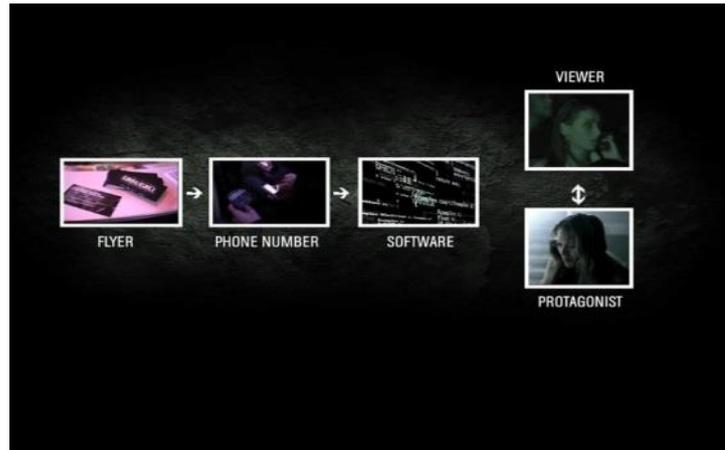


Figura 8 – Procedimiento

las indicaciones proporcionadas. En el tercer cuadro se grafica simbólicamente el software operando, y en el último cuadro de abajo se encuentra la protagonista realizando la llamada y en el de arriba a la espectadora que atendió la llamada iniciando el proceso de interacción.

Este procedimiento fue desarrollado a través de Powerflasher, software que permite la creación de una base de datos en este caso donde se administra los números de teléfono. La ejecución técnica fue llevada a cabo en Silverlight 3 (software que proporciona herramientas para desarrollar aplicaciones) junto con Telenet IVR (empresa telefónica y control de voz) y Aixvox (consultora tecnológica del lenguaje).

El sistema de reproducción Powerflasher coloca todas las escenas individuales en un árbol no binario, en la figura 9 se puede observar dos esquemas en el cual cada video tiene asignado un comando que produce que se reproduzca la opción seleccionada. Además podemos apreciar la hipermediación en donde a cada uno le siguen diferentes opciones que se van entrelazando hasta llegar al final de la película. De acuerdo a cada elección que se haga se pueden llegar a cuatro finales diferentes.

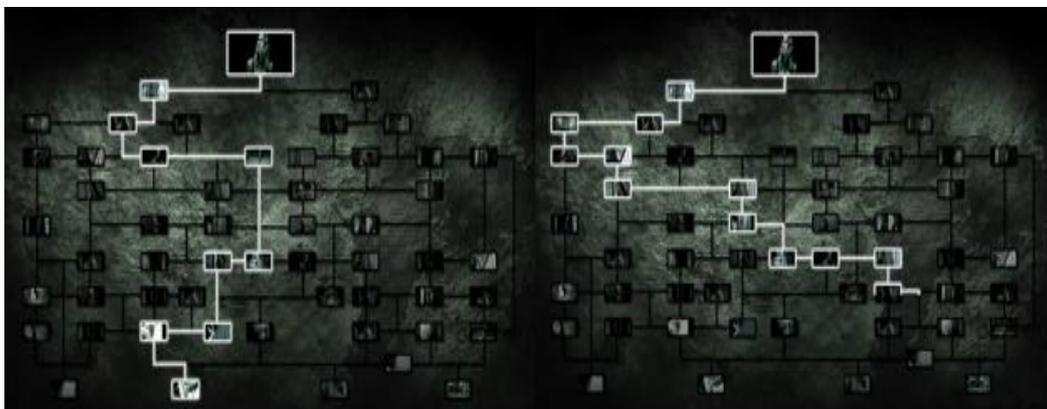


Figura 9 – Esquema de interacción.

Podemos ver en esa imagen dos opciones del trayecto que va realizando la hipermediación de acuerdo a las escenas elegidas hasta llegar a uno de sus finales. En uno se puede apreciar que la interacción que va transcurriendo es corta, mientras que en el otro la trama se hace más larga.

Todo este proceso tuvo que prever, y llevar a cabo, las soluciones tanto artísticas como tecnológicas, por lo que la obtención del producto final tomó alrededor de 15 meses.

En cada proyección se puede percibir una historia diferente a la anterior debido a que solo una persona de la audiencia es la que tomó las decisiones, por lo que en las siguientes proyecciones se tiene la oportunidad de elegir las otras opciones que tiene la película y así llegar a algunos de los cuatro finales que tiene.

En esta experiencia se pudo observar que el tipo de preguntas que se le realizaba al espectador eran preguntas básicas del tipo si va a la izquierda o a la derecha, si sube o baja, si ayuda a una persona o la deja ahí atrapada y continua para salvarse ella. Siendo entonces comandos simples los que requiere el sistema para que se produzca la mediación entre la película y el usuario.

Tipo de obra que se puso en juego

El objetivo principal de la película fue crear una experiencia plenamente nueva del género de terror con el fin de atraer nueva audiencia para el canal 13th Street, y a la vez proporcionaron una nueva forma de apreciar este tipo de film lo que dio como resultado una combinación de videojuego y narración cinematográfica ya que el espectador no solo se sentaba a ver una película sino, como en todo videojuego, se interacciona con ella.

De esta forma permite que el espectador pueda percibirlo de una manera totalmente diferente a como estaba acostumbrado. Esta obra estuvo dirigida sobre todo al público amante del cine y de este tipo de género de horror además de estar pensado para la participación en festivales.

La postproducción fue una de las partes más significativas de *Last Call* ya que era sumamente importante que se lograra un efecto de suspenso y horror por lo que se puso mayor énfasis en el trabajo de sonido encargándose del diseño sonoro por completo desde la composición del mismo, la creación de cada efecto especial que fue incorporado, hasta la sincronización de cada uno para lograr crear el clima intenso que requiere el género de este tipo de película.

En el blog de This is not Advertising²⁰ se realizó un análisis de este caso donde se entrevista al director donde menciona el objetivo del desarrollo del film y porqué este género en particular para este tipo de experiencia en la misma se comenta que:

Todo el mundo conoce el sentimiento de querer advertir a la víctima en una película de terror sobre el peligro inminente, pero es imposible. En las películas de terror el mal propaga el miedo y el terror. El espectador puede simplemente sentarse y mirar. Así es como las películas de terror han estado trabajando durante casi cien años. Ya era hora de cambiar eso. Pensamos en permitir que el espectador se pusiera en contacto con la víctima y le ayudara, o ella, a escapar. Por lo tanto, desarrollamos un software especial que permite dicho diálogo a través del reconocimiento de voz.²¹

Al ver las repercusiones que tuvo el mecanismo hipertextual empleado ayudó a que el objetivo del filme cumpliera con las expectativas que se plantearon a la hora de realizar este tipo de producción alcanzando su éxito y cautivando al público para la cual iba dirigida.

Receptor/ consumidor (opinión, comentarios)

Al realizar un recorrido por diferentes sitios y blog se puede dar cuenta que la película logró captar la atención de los usuarios al cual iba dirigida despertando su entusiasmo al igual que se demostró el ímpetu que conservaba el canal 13th Street.

En la figura 10 podemos observar los lugares en los que tuvo mayor alcance y gran éxito entre los cuales podemos mencionar San Sebastián, Sitges, Rennes, Tours, Londres, Roma, Viena, Karlovy vary, Varsovia.



Figura 10 - Mapa de repercusión

No sólo hubo gran repercusión entre los espectadores, sino que llamó la atención a diferentes medios de comunicación como en grandes periódicos nacionales e internacionales, revistas de

²⁰ Blog donde se realizan informes sobre nuevas tecnologías y su uso. Se puede ingresar a través del siguiente link <https://thisisnotadvertising.wordpress.com/>

²¹ “Everybody knows the feeling of wanting to warn the victim in a horror film about the impending danger, but it’s impossible. In horror movies evil spreads fear and terror. The viewer can merely sit and watch. This is how horror films had been working for almost a hundred years. It was about time to change that. We thought about enabling the viewer to contact the victim and help him – or her – to escape. Therefore we developed a special software that allows for such a dialogue via voice recognition.”

cine, foros, programas televisivos, radiales como así también en redes sociales como ser Twitter y YouTube. En la figura 11 se presenta un recopilado de diarios, revistas y blogs que han hecho informes de la experiencia de este film.

Como se mencionó anteriormente, el gran alcance que tuvo esta experiencia dejó diversas sensaciones por lo que en notas escritas en diversos blogs o en canales como YouTube se pueden leer comentarios de los usuarios donde ansían poder ver la película en su país.

Pero también especulan con diversas situaciones que se pueden dar durante la proyección al mismo tiempo que realizan comparaciones con cuentos de la infancia como el de *Elije tu propia aventura* en donde para que el personaje haga tal cosa debían ir a la página tal. También lo comparan con los videojuegos, dada la similitud de la interactividad producida, sitios como YouTube donde muestran tráiler de *Last Call* es donde se encuentran la mayor parte de estos comentarios.



Figura 11 – Recopilado de diarios, revistas y blogs.

La empresa de Aixvox²² en su página web menciona el entusiasmo nacional e internacional que se produjo en las primeras presentaciones de *Last Call* y de sus repercusiones en la prensa, como así también en redes sociales donde rescatan comentarios positivos destacando particularidades como el diálogo realista entre la protagonista y el espectador.

También destacan que otras agencias tomaron como referencia esta experiencia para el desarrollo de otros proyectos con este formato de reconocimiento de voz.

²² Sitio web donde comentan la experiencia <https://aixvox.com/last-call-spracherkennung-im-kino/>

Para concluir, observamos que el método interactivo utilizado en este film es particularmente diferente ya que no se trata sólo de generar opciones a través de comandos, sino que fueron más allá creando un dispositivo de reconocimiento de voz que permite dar cuenta de que la interactividad a la hora de producir una película tiene varias alternativas que no se reducen sólo a simples comando.

Sin embargo el caso de *Last Call* nos deja interrogantes claves sobre los posibles modos en los que pueden actuar los espectadores como por ejemplo responder diferente a los comandos indicados, que se les acabe la batería, no tener internet en el celular, entre otras posibles acciones como que se corte la llamada o tenga un problema la línea y no se escuche al receptor. Todas estas cuestiones ayudan a pensar opciones a la hora de elegir cualquier método interactivo, especialmente para comprender la complejidad de la experiencia.

Late Shift (2016)

- 📌 **Director:** Tobias Weber
- 📌 **Duración:** 4 horas. 70-90 min. (264 min.
Total experiencia media aprox. de largometraje)
- 📌 **Género:** Interactiva suspense.
- 📌 **Producida por:** Baptiste Planche y Kurban Kassam
- 📌 **Productor asociado:** Demetri Jagger, Caroline Feder, Claudio Cea
- 📌 **Productora:** Coproducción Suiza-Reino Unido; &Söhne / CtrlMovie
- 📌 **Escrito por:** Tobias Weber y Michael Robert Johnson.
- 📌 **Director de fotografía:** Alfie Biddle
- 📌 **Diseñador de producción:** Charlotte Pearson
- 📌 **Diseñador de vestuario:** Giulia Scrimieri
- 📌 **Dirección de Arte:** Marius Bell, Daniel Leverenz.
- 📌 **Compositor:** Cyril Boehler
- 📌 **Color:** color.
- 📌 **Relación de aspecto:** 16:9
- 📌 **Edición:** Jann Anderegg
- 📌 **Fecha de lanzamiento:** 9 de Marzo de 2016
- 📌 **País:** Suiza.
- 📌 **Idioma:** inglés.
- 📌 **Subtítulos:** inglés, francés, alemán, italiano.
- 📌 **Sinopsis**



Matt, un estudiante, tiene que demostrar su inocencia después de haber sido forzado al robo de una famosa casa de subastas de Londres. Las consecuencias de sus acciones lo llevan a un viaje vicioso el cual puede transitar diferentes trayectos a través de la Capital que se pueden tornar a veces violento.

Contexto

Late Shift fue producida en Suiza en un contexto el cual consideramos actual ya que fue realizada en el año 2016, momento en el que los nuevos dispositivos están siendo utilizados favorablemente para la creación de nuevos formatos y así poder vivenciar renovadas experiencias como el de esta película que fue producida con el formato de *cine interactivo*. Con respecto al cine que se produce actualmente en el país, Stefania Summermatter hace referencia a que:

Hoy, los realizadores son más individualistas, las estructuras existen, y para discutir temas se utilizan los correos electrónicos, Skype y otros festivales. Los cineastas suizos, además, ya no tienen la sensación de formar parte de un movimiento nuevo, de una época de cambio. Y, al mismo tiempo, no existe más la “marca suiza”: los filmes de hoy son muy diversos, y aun cuando tienen éxito en el exterior, ya no se identifican como parte del “milagro suizo”. (2015, párr. 16)

Esto se debe que las nuevas tecnologías han dado paso a diversos cambios en diferentes ámbitos de los medios de comunicación, donde podemos observar que el cine es uno de los que ha aprovechado estos recursos para innovar este ambiente de entretenimientos. Actualmente no sólo se dispone de elementos de alta calidad para producir películas, sino que se cuenta con diferentes elementos que se pueden usar para transformar este ámbito tales como los diversos softwares que permitieron darle otra mirada al fenómeno cinematográfico.

Esta es una de las claves que permitió que Suiza sea el que integre y ponga en práctica lo que se conoció como *film interactivo*, donde el espectador a través de una aplicación diseñada para usar en diversos dispositivos, y en base a sus decisiones, puede ir disponiendo el rumbo del protagonista y con ello formando una historia con un final diferente cada vez que sea parte de la proyección de la misma.

El director Tobias Weber, para la creación de *Late Shift*, se inspiró en *Kinoautomat* que fue un gran ejemplo de esta innovación tecnológica ya que para realizar la hipermediación se optó por utilizar los nuevos recursos creando un software específico que a diferencia de la película de

referencia lo que lograba la interactividad eran dos botones instalados en las butacas por medio de cables.

Late Shift fue proyectada en varios cines del mundo, como así también en algunos concursos y festivales lo que dio paso a múltiples reacciones en el público dado esto diferentes blogs, revistas cinematográficas y diarios importantes de diferentes países dieron su opinión respecto a la temática puesta en juego.

Condiciones, recursos de producción y descripción de la experiencia

Late Shift fue desarrollada en el año 2016 por Tobias Weber quien lanzó su carrera cinematográfica con esta película, junto con Michael Robert Johnson guionista de las películas conocidas como *Sherlock Holmes* (2009), *Pompeii* (2014) y *Mute* (2018). Fue dirigida por Guy Ritchie director, productor y guionista de cine británico sus películas se han caracterizado por tomas en donde la imagen se detiene y luego se hace un acercamiento rápido a los personajes, sus películas destacadas son *Snatch* (2000), *RocknRolla* (2008) y *Sherlock Holmes* (2009).

Para producir la película se contó con equipos y tecnología de alta gama lo que permitió filmarla en Full HD por lo que su presupuesto fue realmente alto, alrededor de \$1.5 millones de dólares el cual se redujo gracias a la búsqueda de inversores que realizó CtrlMovie. Sin embargo, muchos de ellos se negaron a invertir en esto ya que pensaron que la propuesta no iba a funcionar.

Ivo Braunschweiler y Tobias Weber fundadores de CtrlMovie²³ no solo crearon este formato para esta película, sino que la misma les proporciona herramientas a los cineastas para crear historias con múltiples opciones, además cuenta con diversas características lo que permite lograr una hipermediación de manera más eficiente: las mismas pueden ser desde botones, acciones de salto dinámico, máscaras animadas hasta superposiciones animadas, entre otras.

Estos factores logran la realización de un film interactivo permitiéndole así a la audiencia apreciar una experiencia única ya sea en el cine o en cualquiera de sus plataformas disponibles.

²³ Sistema de hardware que proporciona un formato de película.

Para su proyección en el cine se requiere la instalación del hardware CtrlMovie el cual se vincula a todos los sistemas de proyección y de sonido y el espectador deberá instalar la misma aplicación en su celular y conectarse a una red WiFi.

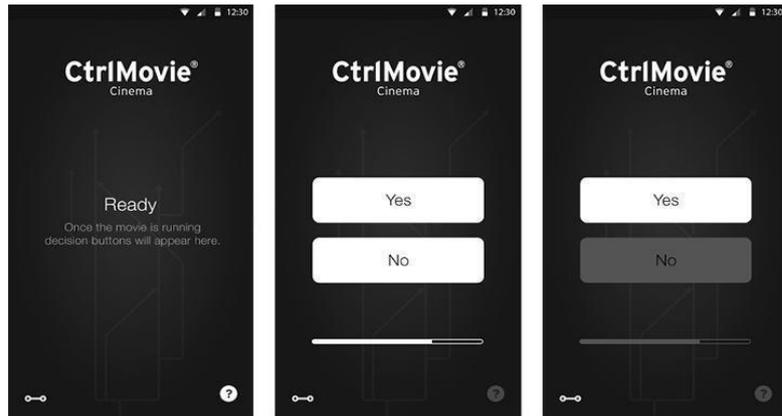


Figura 12 – Captura de pantalla de la app instalada en un celular.

Este sistema debido a su amplia distribución como ser AppleTV, PS4, Xbox One y Steam (Pc Mac) permite que el espectador lo pueda disfrutar desde su casa o en cualquier lugar donde se encuentre ya que además se puede descargar al celular desde la app store correspondiente (iOS o Android) en este último medio la película se encuentra disponible en episodios debido al peso y la capacidad de memoria con las que cuentan los teléfonos.

El director comentó en una entrevista que el guion fue tan complejo y diversificado que hizo que el mismo fuera la base de la producción, apegándose totalmente a él tanto en el rodaje como en la postproducción. A la vez el compositor lo usó de referencia a la hora de escribir y producir la banda sonora donde combinó las características de sonido de un film y el dinamismo de la banda sonora de los videos juegos.

De este modo *Late Shift* provee una experiencia cinematográfica donde las películas, los videos juegos y la narración interactiva se ven combinadas.

La película es un thriller donde el espectador es el que debe decidir qué debe hacer el personaje principal para poder demostrar su inocencia. El film cuenta con un total de siete finales de los cuales sólo uno de ellos coincide con el modelo estándar de Hollywood que es el del final feliz.

Raúl Manero en un análisis que realiza en el blog de *somosxbox* menciona que: cada una de estas vueltas duran un máximo de 90 minutos (aproximadamente), y que no son simples y pequeñas modificaciones de los últimos cinco minutos de la película, sino que entre unos y otros hay diferencias abismales.” Además, comenta que: “no solo cambiará el final, sino que veremos como por ejemplo cambia la personalidad o la forma de actuar de Matt, su relación con otros personajes como May ling, etcétera.” (2017, parr. 4).

En total son 180 las decisiones que tienen que tomar los que participan de la proyección, estas son las que marcan el ritmo de la película donde se pueden revelar diferentes acontecimientos.

Manero quien vio e interactuó con la película explica que: “hay un total de 16 personajes con cierto peso en la historia, y tan solo podremos conocerlos al cumplir determinadas premisas, lo cual nos invita a re jugar el título para ver qué cosas pueden cambiar al actuar de distinto modo.” (2017, párr. 9)

En cuanto al tiempo para realizar cada elección se dispone de un lapso de no más de cinco segundos a lo que el director de la película en una entrevista agrega que: “hay margen de tiempo para cada decisión, no decidir también es una decisión.” (Weber, 2017, min. 2:12)²⁴

Una vez realizada la votación el sistema realiza el escrutinio y actúa de acuerdo a la mayoría de los votos. En la figura podemos ver una captura de la pantalla del sistema visualizando esto.

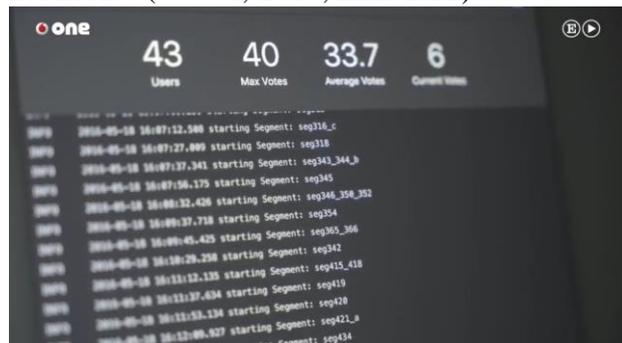


Figura 13 – Sistema realizando el escrutinio.

En la figura 14 se puede observar una imagen de una de las proyecciones del film en el momento en que los espectadores realizan la votación, la imagen si bien está editada permite apreciar cómo se ve la opción en la aplicación instalada en el celular.

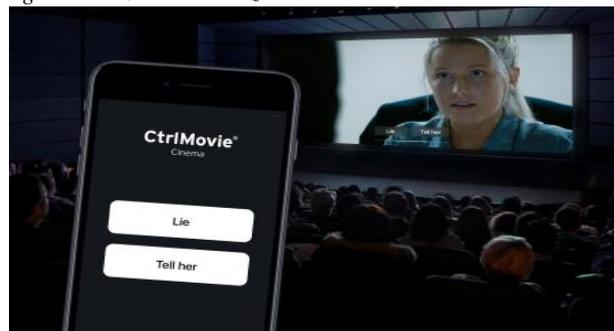


Figura 14 – Proyección del fin en el momento de la votación.

La experiencia tiene mucho que ver con lo que se experimenta cuando uno juega con un videojuego. Hoy en día se pueden percibir que los juegos tienen aspectos cinematográficos son más realistas a lo que lo eran en un principio cuando surgieron como así sus tramas también son más llamativas por lo que una vez finalizada la película se la puede confundir con que es un video juego más.

Tipo de obra que se puso en juego

Lo que motivó al director la realización de una película interactiva fue el poder darle al público diferentes opciones para que ellos mismos decidan y vean sus consecuencias, el mismo Tobias weber en una entrevista para el blog cineruropa²⁵ dijo que:

²⁴ Entrevista Tobias Weber <https://www.youtube.com/watch?v=Z9w6CNUQoU>

²⁵ Cineuropa: portal de información en línea que fomenta el cine y la cultura a nivel mundial. <https://cineuropa.org/>

Es algo que me apetecía hacer desde hace tiempo. Quizá vino de mi infancia y de los empalagosos libros de aventuras que leía por entonces o de los videojuegos a los que solía jugar. En toda proyección me venía a la cabeza el concepto del cine interactivo y la idea de dar al público opciones, siempre desde el punto de vista del contenido. Quería mostrar a la gente de qué manera sus decisiones tienen consecuencias en la vida. Básicamente, eres responsable de tu vida y de tus acciones. Sin juzgar al público, quería darles todas las cartas de la baraja y enfrentarlos a las consecuencias de sus decisiones. Esa fue mi motivación.

De esta forma el director, junto con su equipo, escribió el guion combinando un diagrama de flujo y el guion tradicional lo que permitió facilitar la creación de los diálogos y a la vez planear la producción.

Para el logro del objetivo final tuvieron que trabajar ardua y conjuntamente el equipo técnico con los actores y a pesar de que estos últimos en un principio al leer el guion no les gustaba la idea ya que les parecía un formato demasiado complejo, se les explicó detenidamente cómo era el funcionamiento por lo que cambiaron de opinión y se tomaron en serio el proceso junto con el equipo lo que dio como resultado el excelente trabajo.

La obra en su totalidad requirió de mucha coordinación, pero lo primordial fue la fase de producción ya que al ser varias historias con diversos finales no debía haber ningún vacío argumental por lo que debía estar todo equilibrado.

Alberto González con respecto al guion comenta que está: “regado de forma inteligente por los clichés del género-persecuciones en coche y trastiendas de restaurantes de mala muerte incluidas-, contando incluso con una acertada voz en off en algunas situaciones y trufada con numerosas percepciones y descripciones que acercan al juego por momentos a lo que sería una suerte de novela negra de marcados tintes *millenials*.” (2017, párr. 10). También agrega que:

se tocan temas propios de la sociedad actual, presentándose en pantalla lo que vendría a ser un retrato del ecosistema urbano londinense y un relato de mafias digno de la obra de Guy Ritchie, pero con un cierto toque de los hermanos Coen, en los que una decisión en un momento oportuno y muy concreto, marca el derrumbe de las piezas de dominó que desencadenarán el inesperado -aunque inevitable- efecto mariposa. (Alberto González 2017, párr. 10)

Si bien cualquier persona puede ser parte de esta experiencia este tipo de películas va dirigida a los usuarios que aman tanto el cine como los videos juegos por lo que se termina estableciendo un público específico, Weber considera que “la vida consiste en tomar decisiones, no puedes eludir eso” por lo que este tipo de producciones ficcionales se asemejan a la realidad.

Para finalizar el director, en declaraciones que hizo sobre la película, dice que: “El formato interactivo está muy bien adaptado para hacer frente a la audiencia con las consecuencias de sus pensamientos y acciones, para moverlos e invitar a reflexionar acerca de las opciones. Ese es el significado del proyecto” (Factsheet, 2016, p.4.).

Receptor/ consumidor (opinión, comentarios)

Realizando un recorrido por diferentes medios de comunicación como blogs, twitter, canales de YouTube se puede dar cuenta el predominio de comentarios a favor como así también deseos de poder ver y experimentar la película por lo que se puede decir que la experiencia interactiva fue un éxito, pero vale aclarar que al poder adquirirla a través de la app store se la toma como un video juego y no como una película interactiva en sí.

David Fraile²⁶ en el blog OneWindows analiza la experiencia y la presenta como: “*¡Os presentamos Late Shift, 4 horas de cine en nuestra Xbox One!*” (2017, párr.1). Además, Fraile realiza una valoración final donde dice que es: “Un juego diferente y entretenido, un concepto interesante que nos saca de la rutina del juego clásico para disfrutar de un buen Thriller interactivo que nos gustaría ver más a menudo.” (2017, párr. 10) Siendo la única crítica que puede aportar que no cuenta con subtítulos en español. Comentarios como éste es el que se pueden encontrar en la mayoría de los blogs donde analizan la película.

El director de la película en una entrevista para cineuropa comenta que estaba sorprendido por la respuesta del público hacia la película, esto se originó debido al tipo de formato lo que pasa a ser una experiencia cinematográfica única.

El actor Joe Sowerbutts, en una entrevista que le fue realizada para el sitio web de la película, comenta cómo fue trabajar en una película interactiva a lo cual le pareció “alucinante” dado que el tipo de hipermediación en este formato no se ha hecho antes donde hay diversos caminos en los cuales se puede llegar a una escena de la misma forma que se pueden ir a otras escenas totalmente diferentes de acuerdo a las opciones que uno elija.

²⁶ Editor Senior en OneWindows. Sitio blog encargado de acercar actualizaciones, tendencias tecnológicas y últimas noticias de Windows para PC, móvil o Xbox. <https://onewindows.es/>

Además, Sowerbutts comenta que: “La singularidad de 'Late Shift' proviene de las opciones. Imagínese una combinación entre tener la alegría de un juego y una parcela de conducción. Por ejemplo, una historia de Dostoievski, pero con libre albedrío. Eso no se ha hecho antes y es emocionante.” (Factsheet, 2016, p.5)



Figura 15 -

El co-autor de *Late Shift* Michael R. Johnson comenta que lo que lo atrajo a trabajar en la película fue la idea de la verdadera interactividad que se genera gracias al formato CtrlMovie. Además, el poner al espectador en el lugar del protagonista principal es otra de las características que lo cautivó ya que no son simples comandos como girar a la derecha o a la izquierda para continuar viendo la otra escena, sino que dada la opción que elija le va a seguir una consecuencia que puede ser buena o mala.

Podemos observar con este comentario que los avances tecnológicos otorgan herramientas que ayudan a utilizar los nuevos medios de forma más eficiente como, en este caso, el de crear un tipo de software que ayuda a lograr una mejor hipermediación entre escenas.

Estos avances son aprovechados por diferentes ramas tecnológicas, además del cine lo podemos ver en los video juegos ya que en la actualidad estos formatos son similares a las películas ya no son simples gráficos como lo eran en un principio cuando surgieron. Por lo que muchos de los espectadores confunden la película con un video juego, esta característica es la que deja a la *Late Shift* en un término intermedio de cine y video juego.

Otra de las particularidades que posee esta película es que no sólo fue proyectada en salas cinematográficas, sino que además se lanzó para diferentes consolas de video juegos, estando además disponible para su compra en el play store de IOS por lo que permite un mayor alcance de la experiencia.

CONCLUSIÓN

Existimos dentro de múltiples realidades paralelas a la vez.
Una para cada curso posible de acción que pudiésemos tomar en la vida.
Lo que decidamos hacer en esta existencia, hay otra en la que estamos haciendo
todo lo contrario, lo que hace que el libre albedrío no tenga sentido.
Nada más que una ilusión.
Black Mirror: Bandersnatch ²⁷

La característica diferenciadora de este formato radica en la incorporación del espectador como parte de la obra. Hoy en día el usuario, en la vida cotidiana, posee un cierto poder de decisión y mando que se ha radicado gracias a los nuevos medios tecnológicos que permiten este tipo de hipermediación, tales como navegar por diferentes páginas webs simultáneamente, utilizar diferentes aplicaciones en sus celulares, realizar transacciones por los mismos, entre otras posibilidades de las cuales el individuo puede formar parte por lo que la experiencia interactiva no es una novedad.

A pesar de que el espectador cuenta con la experiencia de decidir la acción que realiza un personaje como ser con los videos juegos, en el cine resulta un área atractiva ya que es una forma de ser parte de algo nuevo en donde él es el que guía la película a través de sus decisiones.

Sin embargo, en este tipo de formato el espectador no posee todo el control sobre la película ya que las diferentes tramas y finales con los que puede contar el filme están establecidos previamente por el director. Dicha característica puede no llegar a ser del todo agradable para el usuario produciendo un efecto contrario ya que lo pueden tomar como publicidad engañosa, dejando de este modo comentarios negativos de la experiencia.

Se ha observado en el análisis que los usuarios que van a disfrutar de la totalidad de este tipo de films son los que tienen un mayor apego con los videos juegos ya que por lo general viven inmersos en ese entorno de hipermediación.

Pudimos dar cuenta además que el *cine interactivo* cuenta con diferentes métodos para realizar la interacción: mando a distancia, a través del uso del celular por medio de una llamada, aplicaciones, movimientos que se ven reflejados en la pantalla, joysticks. Se puede señalar

²⁷ Black Mirror: Bandersnatch (2018): película interactiva británica, cuyo género es de drama y ciencia ficción, basada en la serie de ciencia ficción Black Mirror. Fue dirigida por David Slade, protagonizada por Fionn Whitehead. Producida y distribuida por Netflix.

además que este tipo de cine se lo concibe más como parte del entorno de los videos juegos que del cine.

Con respecto a los casos analizados en la película *13th Street, Last Call* nos encontramos que a diferencia de *Kinoautomat* el método interactivo elegido fue la realización de una llamada a un solo dispositivo móvil lo que da como consecuencia que una sola persona es la que realiza la interacción con el film y el resto de la audiencia continúa siendo un simple espectador como en las proyecciones cinematográficas clásicas.

Pensamos que esto puede ser contraproducente ya que se puede generar que el resto de los espectadores al quedar fuera de la experiencia interactiva quieran formar parte y empiecen a decir las opciones que ellos elegirían y producir de esta forma que se rompa el ambiente necesario para que la película cumpla su objetivo.

Una duda que nos deja el análisis del caso de *13th Street, Last Call*, y que nos parece un punto importante a tener en cuenta, es el hecho de qué pasaría si el espectador responde otra cosa en vez de las opciones que le fue dada, si se le acaba la batería o si el sistema de reconocimiento de voz no reconoce la misma cuál sería el rumbo que toma la película. Interrogaciones como estas son las que surgen en este método interactivo el cual, si bien es apto ya que se pudo verificar que fue una opción atractiva para el público, no parece que no es del todo viable ya que el público en la actualidad busca tener un protagonismo.

Continuando, podemos decir que otra de las desventajas que encontramos que posee este tipo de cine es el lugar donde se va a proyectar. En la actualidad se cuenta con la posibilidad de proyectar la película en diferentes plataformas y no sólo en una sala cinematográfica, por lo que es clave definir y tener bien en claro por cuál de los medios se va a realizar la distribución de del filme.

Basado en una experiencia realizada, si bien no es con las películas que han sido analizadas si no que fue con la película *Bandersnatch* (2019) producida por y lanzada en la plataforma de Netflix donde el objetivo de la interacción es el mismo que en la experiencia de *Last Call*, nos encontramos con que la película más allá de que la trama fue poco atractiva resultó interesante por las decisiones que uno iba tomando. Cabe preguntarse si hubiera resultado molesto que la trama siguiera por otro lado, como podría haber pasado si nos encontráramos en una sala cinematográfica, donde las decisiones las toma todo el público como lo era en el caso de *Kinoatomat* o *Late Shift*. Así mismo, al visionar la película más de una vez hicimos la prueba

de ver qué pasaba si se acababa el tiempo y no se realizaba la elección y nos dimos con que se reproducía la opción que había sido seleccionada la vez anterior.

Pensamos que el método interactivo más factible dadas las nuevas tecnologías en Argentina tiene que ver con el último caso dado que en la actualidad el empleo del dispositivo móvil es constante ya que se lo utiliza para realizar desde una llamada hasta para llegar a un determinado lugar, entre otras variantes con las que cuenta un celular, por lo que es algo con lo que están familiarizados y no sería algo complejo para usar como sí lo puede llegar a ser un joystick para una persona que nunca jugó un video juego.

El método de comercialización que nos parece que sería el más apropiado es a través de las plataformas de distribución de contenido digital como ser Netflix, Flow, HBO Go, entre otras, debido a que hoy en día la audiencia le llama la atención este tipo de contenido cuando lo tiene a su disposición en cualquier momento y no sólo en una sala de cine dado a que por el estilo de vida que llevan utilizan los tiempos muertos, como cuando van en un medio de transporte, para ver un capítulo de una serie o continuar viendo una película.

Las salas de cine en la actualidad han perdido el valor que tenían antes a causa de los tiempos con los que cuentan las personas, si bien sigue siendo considerada una opción de entretenimiento pero para este tipo de *cine interactivo* no es factible dada las condiciones de adecuación que se necesitarían para poder proyectar una película de este estilo, considerando que en la actualidad podemos acceder a redes wifi con facilidad no sería un impedimento que se cuente con ese factor en la sala pero sí se tendría que disponer de cargadores en cada butaca para que los espectadores no se queden sin batería en medio de la proyección y puedan finalizar la experiencia adecuadamente.

Otro de los factores que habría que tener en cuenta es hacer que la audiencia haga uso del celular solo para la función que le es asignada y esté dispuesto a mantenerlo en silencio evitando atender una llamada en medio de la función ya que si lo hiciera distraería a las demás personas rompiendo de esta forma con el ambiente adecuado que tiene que haber en una proyección cinematográfica.

Concluimos que estos factores son los que consideramos que hacen que este tipo de fenómeno no sea factible para la proyección en las salas de cine siendo viable la distribución en las plataformas antes mencionadas dado que los espectadores van a poder tener el control absoluto con el que acostumbran manejarse hoy en día, disponer el momento adecuado para poder ser

parte de la experiencia interactiva, como así también cada uno se va a ocupar de poseer los recursos requeridos para la reproducción del film.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía Consultada

- Bianchini, A. (1999). "Conceptos y definiciones de hipertexto". Caracas: Universidad Simón Bolívar. Recuperado el 11 de abril de 2019 de: <https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1JHMV7B65-1DW3BNY-16WD/CONCEPTO%20Y%20DEFINICIONES%20DE%20HIPERTEXTO.pdf>
- Fontanellas, H. (21/03/2012) "Orígenes del cine expresionista alemán: estética y técnica". Recuperado el 25 de Febrero de 2019 de <http://blogs.ffyh.unc.edu.ar/fotografiacinematografica/2012/03/21/560/>
- Fiderio, J. (1988) "A Grand Vision--Hypertext mimics the brain's ability to access information quickly and intuitively by reference". *Byte Magazine*, Vol. 13, Nº 10. October 1988. pp.237-244
- Gubern, R. (1998) *Historia del cine*. Editorial Lumen. Barcelona, España.
- González-Ruiz, D., Térmens i Graells, M., & Ribera, M. (2012). "Aspectos técnicos de la digitalización de fondos audiovisuales". *El Profesional de la Información*, 2012, vol. 21, núm. 5, p. 62-70. Recuperado el 25 de Febrero de 2019 de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32643/1/616736.pdf>
- Historia de la cinematografía checa* (2010). Recuperado el 25 de Febrero de 2019 de: <http://www.czech.cz/es/Objevte-CR/Fakta-o-CR/Historie-ceske-kinematografie>
- Lacolla, E. (2008) *El cine en su época: Una historia política del film*. Editorial Comunicarte. Córdoba, Argentina.
- Laurel, B. (2013). *Computers as theatre*. Addison-Wesley. Recuperado el 25 de Febrero de 2019 de : <http://libertar.io/lab/wp-content/uploads/2016/02/Laurel-Brenda-Computers-as-theatre.pdf>
- Machado, A. (2000). "El advenimiento de los medios interactivos". Publicado en *El medio es el Diseño, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación*, Jorge La Ferla/Martín Groisman comp., Eudeba/Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C./Universidad de Buenos Aires, 2000; y en *El paisaje Mediático. Sobre*

el desafío de las poéticas tecnológicas, Arindo Machado, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000. Recuperado el 25 de Febrero de 2019 de: <http://benavidesdiego.com/clases/Articulos/ArlinoMachado.pdf>

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios. Capítulo: ¿Qué son los nuevos medios?* Recuperado el 16 de Mayo de 2017 de: <https://archive.org/details/LevManovichElLenguajeDeLosNuevosMediosOCR/page/n3>

Miguel Herrero Herrero (2016): “Cine interactivo”, en Miguel Hernández *Communication Journal*, nº7, pp. 361 - 371. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el 25 de Octubre de 2018 de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5794587.pdf>

Pelzel, Federica (2009) “El Cine Interactivo. La evolución del cine hacia un nuevo medio de comunicación”. En escritos en la facultad N°56 [en línea] Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2053&titulo_proyectos=El%20Cine%20Interactivo

Sánchez Noriega, J.L. (2003) *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, Alianza.

Scolari, C (2003) “La Sintaxis Interactiva. Aportes de la semiótica a una teoría de la Interacción social”. Revista *Razón y Palabra*, Número 35. Recuperado el 25 de Marzo de 2019 de: <https://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/cscolari.html>

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación k digital interactiva*. Editorial Gedisa. Barcelona, España. Recuperado el 13 de Mayo de 2017 de: <https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gDs1BQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=hipermediaciones+scolari&ots=5dqdnkCdB4&sig=r3fgi3nFnhuzcJmoU1wBIMW2AWY#v=onepage&q=hipermediaciones%20scolari&f=false>

Summermatter, S (2015) *El ‘cine suizo’ murió: ¡Viva los realizadores suizos!* Recuperado de: <https://www.swissinfo.ch/spa/cultura/solothurn--a%C3%B1o-cero-el--cine-suizo--muri%C3%B3---viva-los-realizadores-suizos-/41226820>

Vrolijk, C. G. (2002). *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*. Recuperado el 8 de Abril de 2019 de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/1951523/NINL.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1554759934&Signature=a772Nf6VGF5WAZb5fb9cPAuPBkw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEstructuras_no_lineales_en_la_Narrativa.pdf

Fuentes Consultadas

[Azahara, M. \(2016\)](#) *'Late Shift', una película en la que tú decides el final.*

<https://elfuturoesapasionante.elpais.com/late-shift-una-pelicula-la-decides-final/>

Canal Oficial de la película. *LATE SHIFT - Your Decisions Are You.*

<https://www.youtube.com/channel/UCP-NAiLC0y7d0qkniI2LqcQ/videos>

[Del Don, G.](#) (11/08/2016) Tobias Weber. Director. *Lo más especial de Late Shift es que la película nunca se detiene.* <https://cineuropa.org/es/interview/314118/>

Den Film per Sprache steuern? Ja!

<https://aixvox.com/last-call-spracherkennung-im-kino/>

Descarga multimedia *Late Shift* (21/09/2016) <http://lateshift-movie.com/media>

[Diagrama de flujo Kinoautomat](#) <http://www.ludix.com/moriarty/electric.html>

[FACTSHEET] (2016) <http://lateshift-movie.com/media/>

[Ferri, V \(2018\)](#) *Breve historia del cine suizo*

<http://cinefiloserial.com.ar/breve-historia-del-cine-suizo/>

[\[Filmfellasclub\] \(2016\)](#) *La era del cinematógrafo: los primeros años del cine alemán*

<https://filmfellasclub.wordpress.com/2016/10/01/la-era-del-cinematografo-los-primeros-anos-del-cine-aleman/>

[\[Fra30774\] \(18/07/2011\)](#) *13th Street – Last Call (The First Interactive Horror Film)*

<https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/>

[Fraile, D. \(2017\)](#) *Analizamos Late Shift, una película interactiva para Xbox One*

<https://onewindows.es/2017/04/analizamos-late-shift-una-pelicula-interactiva-xbox-one/>

[Gonzalez, A](#) (2017) *Análisis de Late Shift (PS4, Switch, PC, Xbox One)*

<https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/late-shift/46796#p-73>

[Ion, A.](#) (2016) *Last call*. <http://alexandraion.com/last-call/>

[Luft, E.](#) (13/11/2011) *El nacimiento del cine alemán: de Murnau a Fritz Lang*.

Recuperado el 25 de Febrero de 2019 de <https://www.nuevarevista.net/revista-artes/el-nacimiento-del-cine-aleman/>

[Macleod, D.](#) (2010) 13th Street Last Call Interactive Trailer. Recuperado de

<http://theinspirationroom.com/daily/2010/13th-street-last-call/>

[Manero, R.](#) (2017) *Análisis De Late Shift – Xbox One*.

<https://www.somosxbox.com/analisis-de-late-shift-xbox-one/739110>

[Martens, T.](#) (28/04/2016) *'Late Shift' is the first fully realized choose-your-own adventure*

movie. Or is it a game? 28/04/2016.

<http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html>

[Naimark, M.](#) (1998) Interactive Art - Maybe It's a Bad Idea. Recuperado

de <http://www.naimark.net/writing/badidea.html>

[Naimark, M.](#) (1998) Interval Trip Report. Recuperado de

<http://www.naimark.net/writing/trips/praguetroip.html>

Página Oficial de la película *Kinoautomat*. <http://www.kinoautomat.cz/press.htm>

Página oficial de la película. *LATE SHIFT - Your Decisions Are You*.

<http://lateshift-movie.com/>

[Strandberg, K.W](#) (2016) *Turno tardío: ¡Una experiencia de película interactiva GRATIS*

con nosotros! - revolución. Recuperado de <https://www.revolution.watch/late-shift-a-free-interactive-movie-experience-on-us/>

[\[Toniroig\]](#) (2016) *Kinoatomat, el primer largometraje interactivo, medio siglo después*

(conexión Praga, parte 1). Recuperado de <https://cineenconexion.wordpress.com/2016/11/23/kinoautomat-el-primer-largometraje-interactivo-medio-siglo-despues-conexion-praga-parte-1/#more-1158>

Twitter oficial. *LATE SHIFT - Your Decisions Are You,*

https://twitter.com/lateshift_movie

Willoughby, I. (14/06/2007) *Groundbreaking czechoslovak interactive film system*

Revived 40 years later. Recuperado de <https://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later>

Zagalo, N. (12/11/2016) *Kinoautomat (1967), la primera película interactiva.*

Recuperado de: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2016/11/kinoautomat-1967-o-primeiro-filme.html>