

OpenCourseWare
Estudios Televisivos

Asier Gil Vázquez

Lucía Rodríguez García de Herreros

Roberto Huertas Gutiérrez

Gabriel Doménech González

Tecnología



Respuesta al ejercicio práctico

- *Choose Love* (Netflix, 2023) probablemente no es el primer especial interactivo que consumes. Es conocido el caso de *Black Mirror* y su episodio *Bandersnatch* (Netflix, 2018), que además traza una conexión con los libros interactivos. *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-2019) decidió terminar la serie con un episodio interactivo. Y no son pocas las series infantiles interactivas que ha producido Netflix, como *El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico* (Netflix, 2017).
- La gran pregunta de esta unidad es, ¿por qué ciertas tecnologías tienen éxito y otros no? Parece claro que estas películas interactivas (que son posibles gracias a desarrollo del streaming y el digital) ahora tienen acomodo, pero tampoco son la norma. Parecen ser especialmente útiles para audiencias infantiles por aquello del juego; para finales de series, para que el espectador quede contento con sus decisiones; o incluso para géneros como la comedia romántica, donde el espectador puede recrearse en con quien quiere que acabe la protagonista. Esto produce una interacción interesante entre género televisivo y tecnología, pero eso no es suficiente para popularizar la televisión interactiva.
- ¿Es esto un videojuego? ¿Existían otros tipos de interacción con el televisor antes de estas películas? Es difícil saber a ciencia cierta si cierta tecnología va a triunfar o no, pero desde luego, casos como el de las películas interactivas son muy útiles para reflexionar sobre el concepto de interactividad a lo largo de la historia de la televisión.