

Black Mirror: Bandersnatch y la actividad de observación del cine de ficción

RICARDO BUSTAMANTE-ECHEVERRY¹

KATHERINE SUÁREZ GRISALES²

Artículo recibido el 9 de diciembre de 2020, aprobado para su publicación el 9 de noviembre del 2021

Resumen

En este artículo se analiza la estructura narrativa del largometraje *Black Mirror: Bandersnatch*, enfatizando en la actividad de observación. *Bandersnatch* es una película interactiva cuyo estreno se hizo en diciembre de 2018 en Netflix y que hace parte del universo narrativo de la serie *Black Mirror*, cuyo argumento habla sobre cómo la tecnología afecta las personas y la sociedad, mediante escenarios estremecedores pero posibles. *Bandersnatch* hace alusión al tipo de novela de ciencia ficción de estilo *elige tu propia aventura*, ergo, presenta a la audiencia la oportunidad de tomar decisiones que afectan la trama del film. Este trabajo pretendió analizar la actividad de observación de la película cuestionando hasta qué punto el espectador puede decidir asuntos narrativos y considerando cómo se conforma la estructura, el tiempo y el argumento, para romper con esquemas tradicionales de las narrativas fílmicas de ficción.

Palabras Clave: Narración interactiva; Consumo mediático; Espectador; Netflix; Comunicación; Estudios sobre cine.

Black Mirror: Bandersnatch and the Activity fiction film watching

Abstract

This article analyzes the narrative structure of the film *Black Mirror: Bandersnatch*, emphasizing in the observation activity. *Bandersnatch* is an interactive movie. It premiered in December 2018 on Netflix and belongs to the narrative *Black Mirror*' narrative universe, which It's entire plot is about how

1 Comunicador Social Periodista. Especialista en Video On-Line. Maestrante en Estética y Creación. Profesor Fundación Universitaria del Área Andina Seccional Pereira.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4037-7542> Correo electrónico: rbustamante@areandina.edu.co

2 Comunicadora Audiovisual y Digital.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1789-260X> Correo electrónico: kasuarez3@estudiantes.areandina.edu.co

technology impacts people, setting hair-raising and shocking scenarios. *Bandersnatch* alludes to the category of narrative literature known as “choose your own adventure”, ergo, it gives the audience the opportunity to make decisions that affect the plot of the film. This work tries to analyze the watching activity of the film, wondering how much the spectator can decide narrative issues and considering how the structure, the time and the argument are conformed and are breaking the traditional narrative schemes of fiction film.

Keywords: Interactive narration; Media consumption; Viewer; Netflix; Communication; Film Studies.

1. Introducción

Entendemos la narración en el cine de ficción, según Bordwell, como un proceso de selección, organización y presentación de una historia para ejercer en un receptor unos efectos específicos relacionados con el tiempo. En este proyecto pretendemos analizar la estructura narrativa de un largometraje interactivo, enfocando nuestra mirada a la transformación que se da en la actividad de observación respecto a los lineamientos tradicionales del cine de ficción. Para ello se abordarán referentes como *La narración en el cine de ficción* de David Bordwell, *La Poética* de Aristóteles y *Metalepsis de una figura de ficción* de Gerard Genette y, posteriormente, autores enfocados en las narrativas contemporáneas (y sus plataformas de distribución y revisión) como George Landow, Carlos Scolari, Jose Luis Fernández y Mathew Ball.

Como estudio cualitativo de caso, esta investigación se plantea, así, como objetivo: analizar el largometraje *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) para comprender qué transformaciones se dan en la actividad de observación por parte de un espectador, expuesto a su narrativa. Se soporta en las preguntas: ¿Cuál es la posibilidad del espectador para decidir e involucrarse en los asuntos de la narrativa interactiva de la película, la cual rompe con la tradición de la ficción? y ¿cuál es la estructura narrativa de la película en torno al tiempo y el argumento, en tanto su interactividad?

2. Marco teórico

2.1. Base teórica de la narratividad

Partimos de las ideas de Bordwell quien ha dedicado la mayor parte de su obra a estudiar la narrativa fílmica. Sus ideas servirán para comprender las dinámicas del espectador frente a la narración fílmica de ficción desde los procesos de percepción y cognición. Estos conceptos se complementarán con dos autores más, uno evidentemente clásico e ineludible en toda discusión que elabore sobre la construcción de relatos, Aristóteles, y, Gerard Genette, crítico literario francés considerado como uno de los principales representantes del análisis estructural y teorías literarias.

“Podemos, en resumen, estudiar la narración como un proceso, la actividad de seleccionar, organizar y presentar el material de la historia de tal forma que se ejerzan sobre el receptor unos efectos específicos relacionados con el tiempo” (Bordwell, 1996, p. XIII) La narración puede estudiarse como una representación, analizando el contexto, los significados y su descripción de la realidad; como estructura, es decir, especificando las partes de un todo; también teniendo en cuenta el punto de vista o la actividad de lectura u observación de esta.

O puede entenderse desde la mimesis, en el sentido aristotélico. Aristóteles, concibe la idea de la poesía como el arte de imitar ya sean costumbres, padecimientos o acciones propios del ser humano. Habla de poesía como imitación de una realidad, resaltando el uso del término ficción. Y si estudiamos la narración desde la mimesis o imitación ¿qué identificamos como realidad?

Para Genette existen tres etapas en las que podemos hablar de lo real dentro de lo ficcional, existe un esquema donde se puede encontrar la *diégesis*, es decir aquel pretendido nivel real (la obra), la *metadiégesis*, nivel asumido como ficcional y *extradiégesis*, el nivel real. Dichos niveles se pueden ver representados en la relación entre personajes y actores dentro de una obra de teatro, una película e incluso un videojuego. En este punto la imitación puede retomar y a la vez pasar de un nivel a otro a través de las figuras retóricas, como la *metalepsis*, que trata de una cosa en lugar de otra. “Por lo general señala cualquier modalidad de permutación y, más específicamente el empleo de un término por otro, por traslado de sentido” (Genette, 2004, pp.7-8). En la *metalepsis*, el autor interviene en la historia afectando los hechos, ya sea fingiendo haber vivido lo que cuenta o haciendo uso de una orden.

2.2. El espectador y el film

En las teorías diegéticas se sugiere que el espectador tiene un grado de pasividad significativo. Estando este condicionado por la posición o el lugar donde se encuentra respecto a la escena, es decir, de acuerdo al montaje, punto de vista narrativo, movimientos de cámara. Es más considerado como un perceptor siendo la víctima de una ilusión narrativa.

Retomando las ideas de Genette, nos encontramos con la *metalepsis* del lector, caso en el que existe un lector ficticio el cual entabla una conversación con el autor, de esta forma: “Esa capacidad de hacer intrusión en la *diégesis*, de la que el autor se vale a sus anchas, puede extenderse de igual forma a ese otro habitante del universo *extradiagético* que es el lector” (Genette, 2004, p.110) Siendo así, la cuestión está en la identificación del lector-que-lee con el lector-leído o en el caso del cine, el narrador y el espectador. Dando como resultado la existencia de dos clases de lectores, uno que pertenece al nivel *diegético* cuya información tiene como objetivo dar pie a la opción de crear un pensamiento en el segundo, aquel lector *extradiagético*, es decir el lector-que-lee.

Bordwell muestra ese lector-que-lee desde una teoría constructivista. Analiza psicológicamente la percepción y cognición fílmicas, esquemas que toman su partida siendo importantes

en el proceso de comprensión de una historia: “Hablando llanamente, el acto típico de la percepción es la identificación de un mundo tridimensional basándose en ciertos apuntes. [...]. Los procesos cognitivos ayudan a la estructuración y fijación de las hipótesis perceptuales calculando las probabilidades adecuadas a la situación y al conocimiento previo” (Bordwell, 1996, p. 31).

Para que las películas tengan un proceso psicológico dinámico son importantes estos factores:

- Capacidades perceptivas: El cine depende de deficiencias fisiológicas del ser humano, dos importantes: a) la retina no puede seguir las intensidades lumínicas que cambian rápidamente; estos cambios se visualizan como una luz estable. b) al reducir la información visual se puede aislar la película del entorno, como el teatro o la caja oscura.
- Conocimiento previo y experiencia: “Al ver una película representativa, nos inspiramos en los esquemas derivados de nuestras transacciones con el mundo de cada día, con obras de arte y otras películas” (Bordwell, 1996, p. 33).
- El material y la estructura del propio filme: “La película narrativa está hecha de tal forma que anima al espectador a realizar actividades para construir una historia... presenta apuntes, pautas y lagunas que determinan la aplicación de los esquemas del observador y la comprobación de hipótesis.” (Bordwell, 1996, p. 33).

2.3. Usuario, interactividad e hipertexto

El concepto de hipermediación, según Scolari, nace en los nuevos medios, nos permite ver un universo donde coexisten diferentes enunciadores y tipos de discursos, desde comerciales, académicos, periodísticos y contraculturales. Entre los discursos comerciales encontramos las empresas de televisión abierta, por cable y por internet, que están centrados en la programación y la industria del cine y la televisión, medios, agencias de publicidad, cuyo discurso está en el contenido. “Cada vez que aparece una nueva tecnología —no sólo comunicacional— ésta es hablada por la sociedad y sus instituciones. La tecnología se convierte en objeto del discurso y entra a formar parte de una trama cultural donde conocimiento y poder se entremezclan” (Scolari, 2008, p.72)

La imagen de un telespectador pasivo frente a la pantalla se reconfigura, transformando ese papel en un usuario activo que no solo navega en una red hipertextual, sino que produce contenidos, pasa de ser consumidor a ser prosumidor. “El usuario puede elegir entre diferentes contenidos, manipularlos, reproducirlos, retransmitirlos y regular su tiempo de consumo” (Scolari, 2008, p. 77).

¿Qué podemos concebir como hipertexto? Scolari (2008) cita a Ted Nelson, creador del sistema Xanadu para la gestión de redes textuales, desde una conferencia dictada en 1965: “... será posible crear estructuras de mayor complejidad. Éstas pueden tener, por ejemplo, ramificaciones hacia distintas direcciones. Podemos llamar ‘hipertextos’ a estas estructuras

complejas no secuenciales (1992a: 180)” (p. 86). La hipermediación plantea la existencia de diferentes discursos y diferentes enunciadores, pues bien existen también diferentes usos para la hipertextualidad, en este caso centraremos nuestra atención en la reconfiguración narrativa que esta nos ofrece en la transmisión de contenidos audiovisuales vía internet.

El hipertexto, desde su estructura no lineal, redefine las ideas de trama e hilo narrativo usadas desde Aristóteles. Las definiciones y descripciones de una trama como lo menciona en la *Poética*, no rigen para este nuevo entorno hipertextual. “Así, el hipertexto cuestiona: 1) la secuencia fija, 2) un principio y un fin determinados, 3) ‘cierta magnitud definida’ de la historia, y 4) la noción de unidad o totalidad asociada a dichos conceptos” (Landow, 2009, p. 275). En el hipertexto ficcional existe una trama, ahora mostrada de forma multidimensional y que parece ser infinita, inspirada en la noción de un lector activo en la cual, este como un usuario, puede contribuir a la historia. Es decir, en el hipertexto, la trama está en función de la experiencia de ese lector-observador replanteando la noción clásica de la estructura de los tres actos teniendo que, en ocasiones, determinar donde empieza y el final y los posibles finales.

Finalmente, el hipertexto presenta la posibilidad de múltiples finales o finales que presentan conclusiones relacionadas con nuevos comienzos. “La ficción hipertextual siempre termina porque uno siempre termina de leer, pero puede acabar con una sensación de cansancio o una de terminación satisfactoria” (Landow, 2009, p. 287).

2.4. Plataformas digitales de cine y televisión. *Netflix*

José Luis Fernández explica que las plataformas son aquellos conjuntos de tecnologías (softwares y hardwares, interfaces) que constituyen diferentes tipos de intercambio social, que por medio de la mediatización se vuelven “... sistemas multimodalidad de intercambios discursivos mediatizados que permiten la interacción o, al menos, la copresencia entre diversos sistemas de intercambio (cross, inter, multi o transmedia)” (Fernández, 2016, p. 76).

Las plataformas mediáticas se pueden dividir en dos modos de participación, uno espectacular, que se refiere a aquella “... en la que los receptores tienen un lugar relativamente fijo frente al que les llega la emisión de su mediatización elegida y/o aceptada” (Fernández, 2016, p. 77); y, otro interactivo, propio de los nuevos medios y presente en mediatizaciones audiovisuales como el cine y las nuevas televisiones.

Con respecto a plataformas con contenido audiovisual, existe un mundo de posibilidades que empieza en las clásicas YouTube, Vimeo y Daily Motion. Centrémonos en aquellas que han transformado el consumo de televisión, las OTT (*Over the top*), “... se entiende por contenido *Over the top* -OTT- a la entrega de contenidos audio, video y cualquier otro medio a través de Internet sin la intervención de un operador en el control o distribución de ese contenido” (Labrada, 2015, p. 20). Estas plataformas se caracterizan por ofrecer suscripciones que permiten visualizar contenidos desde diferentes dispositivos y en ocasiones de forma simultánea. *Netflix, Amazon Prime, Hulu, DZNE, The Peacock, HBO Go, HBO Max, CBS ALL Access, Crackle,*

DC Universe, Disney+, Mubi, Quibi, que funcionan a nivel mundial o más locales como *Retina Latina* y *RTVC Play*.

Según Mathew Ball, en su serie de artículos *Netflix Misunderstandings*³, define esta plataforma como una compañía de tecnología y producto, como Facebook o Amazon. El contenido que presenta viene de grandes proveedores y no solo eso, adquiere derechos del contenido más valioso de estos. Se caracteriza por tener contenido de alta calidad y ser considerado líder en el mercado de las OTT sin tener competidores de su talla.

Netflix se caracteriza también por el contenido original. *House of Cards, Orange is the New Black* u *Ozark*, series con buena crítica, rating y, claro, galardones. Esto los llevó a ser la compañía con mayor producción de contenido original del mercado. De acuerdo al autor, la plataforma entendió el cambio que debe tener la distribución digital diseñando un conjunto de tecnologías que los caracterizan. Entre ellas:

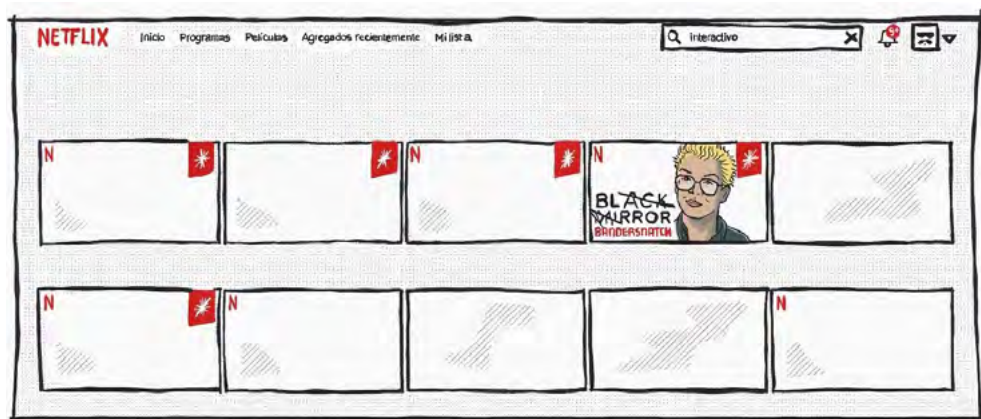
- *Algoritmos de compresión*: optimizan la búsqueda según contexto y las necesidades específicas.
- *Distribución*: su aplicación está disponible para más dispositivos que cualquier competidor, incluso en productos obsoletos como el *PS Vita* y la *iPad* más vieja del mercado.
- *Arte de portadas de películas y programas*: aprovecha una serie de fotogramas prefiltrados adecuados para su visión artificial.
- Auto reproducción de tráileres, algorítmicamente generados.
- Resumen automático al seleccionar un título antes de empezar.
- Auto reproducción del siguiente episodio para series.
- La función para omitir los créditos.
- Tráileres en video vertical.
- Netflix es la primera OTT que permite crear usuarios y de acuerdo a estos brinda recomendaciones y etiquetas por subcategorías.
- Netflix produce contenido interactivo con modos de historia dinámicos.

El contenido interactivo que encontramos en *Netflix* se basa en toma de decisiones en nombre de los personajes, lo que permite el desarrollo de la historia con diferentes rutas y desenlaces. Estas experiencias solo pueden ser vistas en computadores, *Smart TVs*, reproductores multimedia, consolas de videojuegos y dispositivos cuyo sistema operativo ejecute la versión más reciente de su aplicación. Al no cumplir con lo anterior algunos títulos dan la opción de verlos de forma lineal. Hasta diciembre de 2019 había seis títulos con esta característica: *El Gato con Botas, Buddy Thunderstruck, Stretch Armstrong: The Breakout, Minecraft: Story Mode, You vs. Wild* que apuntan a un público infantil y *Black Mirror: Bandersnatch* que es la primera para público adulto. A principios de 2020 se encontraron otros 2 títulos de corte

3 Serie de artículos del autor Mathew Ball para la plataforma REDEF. Publicados entre el año 2018 y 2019. <https://redef.com/original/netflix-misunderstandings-pt-1-netflixs-content-budget-is-bigger-than-it-seems>

infantil-juvenil *Carmen San Diego: Robar o no Robar*, *El Capitán Calzoncillos Heróico Interacti-Drama* y al cierre de este texto se esperaba el estreno de un contenido más para adultos: *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs El Reverendo*.

Figura 1
Visualización de escritorio del contenido interactivo de Netflix,
identificado por el banderín rojo con estrella blanca.



Fuente: Ilustración propia

3. La metodología

Teniendo en cuenta las teorías de base, se estudiaron los recursos desde los cuales está estructurada la película para comprender la narración ante la que está expuesto el espectador. Se aborda la estructuración temporal y narrativa hasta la plataforma desde la cual se presenta ante el público y los diferentes componentes significativos y transtextuales que hacen parte de su universo narrativo. Como estudio de caso, dentro de la vertiente cualitativa, la investigación se apoyó en un método mixto de combinación de enfoques: históricos, hermenéuticos y analíticos, lo cual permitió la interpretación de varios escenarios, comportamientos y actitudes por parte del espectador al momento de ver la película (actividad de observación).

A través de un método que combina el trabajo documental con el trabajo de campo, los instrumentos de investigación se centraron en: 1) *La Observación directa*: con tres escenarios en los cuales el espectador cumple diferentes papeles y se enfrenta a la percepción de la película. El **primero** con las condiciones ideales para ver este tipo de contenido: en un contexto individual, en el que un espectador toma decisiones y vive la experiencia. El **segundo** en un auditorio —a modo de experimento social—, haciendo una mezcla entre las condiciones tradicionales en que se cumple la actividad de observación del cine de ficción e interactividad alternada entre un conjunto de espectadores que fueron tomando las decisiones por turnos.

Un moderador tenía el control del computador y aplicaba las decisiones del público. El **tercero** fue similar al primero con un espectador en actitud pasiva, dejando que las decisiones se tomaran por defecto, como si estuviéramos viendo la película en un dispositivo desactualizado. 2) *La Entrevistas*: se diseñó un instrumento orientado a entender la manera en que se dio el experimento grupal. 3) El análisis documental o lectura de la narrativa fílmica de la película.

El corpus del estudio se soportó, primero, para el trabajo documental en el análisis de la película *Black Mirror: Bandersnatch* y segundo, para el trabajo de campo se configuró mediante un muestreo intencional que, aunque no permite hacer generalizaciones a poblaciones o casos más amplios, son la base de los estudios de caso (un grupo, o uno o varios participantes), los cuales tienen un valor investigativo, en el campo de las ciencias sociales y de la comunicación, al permitir profundizar un fenómeno a partir de su descripción y argumentación (mayores comprensiones y particularidades en torno a una narrativa) y derivar de sus hallazgos futuras investigaciones. El corpus se dividió en dos estratos: 1) El grupo de la clase de *Narrativas Digitales* del programa de Comunicación Audiovisual y Digital de Área Andina en Pereira, Colombia, para la aplicación de la técnica de observación por parte del investigador; y, 2) Dos estudiantes, participantes de la clase, que vivieron la experiencia, bajo los criterios de: a) haber visto la película con antelación, b) no haber visto la película, c) elección de forma voluntaria y por su carácter de interés en el trabajo.

4. Los resultados

4.1. En torno al largometraje

4.1.1. El universo narrativo de *Black Mirror*

Black Mirror es una serie inglesa creada por Charlie Brooker producida por Zeppotron para Endemol. Se lanzó en 2011 en el canal *Channel 4* e inicialmente contó con dos temporadas. Tras el lanzamiento de un especial de navidad titulado *White Christmas* fue comprada por *Netflix* y renovada. A diciembre de 2019 la serie tiene cinco temporadas. El nombre *Black Mirror* o en español **Espejo negro** hace referencia, según Brooker a lo que ven las personas en cada pantalla de un televisor, monitor, teléfono, cuando se encuentra apagado. La premisa de su universo narrativo es la relación del ser humano con la tecnología, ubicando las historias en un espacio futurista con tecnología avanzada y que frecuentemente atentan contra la integridad del ser humano. Cada episodio tiene una historia diferente con personajes y espacios nuevos, encontrando en la crítica comparaciones con series como *The Twilight Zone* y *Relatos de lo Inesperado*.

Entendemos como universo narrativo a ese universo ficticio en el cual se ubica la historia, en el caso de la narrativa transmedia, se utiliza para referirse a la base desde la cual se despliegan todas las historias, personajes y mundos de los diferentes productos y medios en los que se desarrolla. Volvamos a Scolari, quien define la narrativa transmedia como "... un

tipo de relato en que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013).

El universo narrativo de *Black Mirror* es considerado trasmedial en tanto tiene dos características; primero, la diversidad de relatos que encajan bajo una misma premisa narrativa desplegándose en cada capítulo y, segundo, la participación activa del espectador a la hora de ver la serie, ya sea en la experiencia interactiva *Bandersnatch* o en el mundo *prosumer*, inspirándolos a la producción de contenido generado por el usuario —CGU—. La serie le brinda la oportunidad al espectador de verla como este decida sin verse afectado por la continuidad; a pesar de tener diferentes historias en cada capítulo y desarrollar temáticas alrededor de la visión de sociedad y tecnología, *Black Mirror* cuenta con una serie de pistas cuidadosamente ubicadas desde la dirección de arte con nombres de lugares, símbolos, referencias en diálogos y canciones que se repiten entre episodios y ubicándola dentro de ese mismo universo.

En la serie encontramos relatos de todo tipo donde amor, política, videojuegos, obsesiones, caos, crítica, televisión y popularidad son vistos a través de los ojos de una sociedad que gracias a la tecnología cree que tiene el control. Uno de los factores más importantes de la serie es la oportunidad que da a sus espectadores de elegir cómo verla con un catálogo de historias que funcionan por separado y en conjunto. Escenarios como poder ver cada episodio como una película, tener una maratón, ver la quinta temporada sin saber que sucedió en las anteriores o solo ver la película de *Bandersnatch*, brindan la posibilidad de que sea el espectador quien estructure ese universo, incluso a tal punto de generar conclusiones y posibles teorías, fenómeno que se vive en redes sociales.

Cada vez que se estrena una nueva temporada de *Black Mirror*, sus seguidores parecen obsesionados con demostrar que cada capítulo de esta antología, compuesta por episodios que cuentan historias independientes entre sí, con actores diferentes e incluso con géneros distintos, están en realidad conectados. Los capítulos de esta ficción, de la que *Netflix* acaba de lanzar su cuarta temporada, guardan referencias y guiños a otros episodios, lo que ha llevado a algunos fans a elaborar una teoría según la cual todos los capítulos transcurren en un mismo universo pero en diferentes épocas. Según esta teoría, el primer episodio cronológicamente hablando sería El himno nacional, la primera entrega de la serie, mientras que el que estaría situado en el futuro más lejano sería Cabeza de metal, de la cuarta temporada, situado en un futuro postapocalíptico (Diario El País, 2018).

4.1.2. La película

Bandersnatch cuenta la historia de “Un joven programador de videojuegos que está intentando adaptar la caótica novela de fantasía llamada *Bandersnatch* [...]. Pero adaptar esta novela a videojuego será para él un gran desafío, y hasta llegará a cuestionar la realidad que le rodea” (Sensacine, 2019). La película fue diseñada para cambiar la experiencia del especta-

dor haciendo alusión al formato de novela llamado *Elige tu propia aventura* que tuvo mucha popularidad en los años de 1980, estructurada para obligar a sus lectores a tomar decisiones que determinaran el desarrollo de la aventura.

La referencia a este tipo de novelas no solo se ve reflejada en la forma en que está construida la estructura narrativa, pues el libro que utiliza Stefan (el protagonista) para adaptar su videojuego hace parte de la misma categoría. *Bandersnatch* es un libro ficticio escrito por Jerome F. Davies narrado de forma hipertextual en la década de 1980, razón por la cual el mismo videojuego cumple con la estructura de tomar decisiones y en esencia transmite la premisa con la cual fue concebida la película.

4.1.3. El relato

Bandersnatch empieza con la rutina de un joven desarrollador de videojuegos que vive con su padre y cuyo objetivo es llevar su último trabajo a una compañía de videojuegos: Tuckersoft. Al inicio vemos un Stefan que tiene el control, una meta, y nos encontramos con decisiones sencillas como elegir el desayuno y la música. En Tuckersoft se encuentra con un escenario laboral donde conoce a Colin, otro desarrollador a quien admira y que conoce el libro que Stefan quiere adaptar. A partir de aquí las decisiones se vuelven cada vez más importantes, como trabajar en casa o en la empresa.

Luego vemos a un Stefan que no tiene tanto control en su vida, una mala relación con su padre y que debe ir a terapia debido al trauma por la muerte de su madre.

Stefan entra en una rutina constante. Desarrolla la segunda ruta de su videojuego inmerso en un caos total, con mucho desorden a su alrededor, cansancio evidente e irritabilidad. Aquí demuestra por primera vez su inestabilidad, decidiendo volcar su té sobre el computador, perdiendo sus avances o gritarle a su padre, quien, preocupado, lo lleva con la psicóloga.

Tiene dos rutas que explorar: 1) Decidir ir con la psicóloga y manifestarle que ha perdido el control sobre su propia vida, siente que alguien más está tomando el control de sus decisiones. Ella aumenta la dosis de su medicamento. 2). Tras ver a Colin, su colega, decide adentrarse con él en una situación alucinante. Colin lo alecciona acerca del control, las realidades y el tiempo. Finaliza con una idea de la muerte y con uno de los dos saltando por un balcón.

Stefan continúa trabajando mientras ve un documental del autor Jerome F. Davies. La narradora cuenta su historia, su obsesión con símbolos, el control, la bestia PAX y explica cómo llegó a matar a su esposa. Por un momento Stefan se siente identificado y parece que el documental le sugiriera cometer un homicidio también. Aparece un error en el desarrollo del videojuego y la reacción de Stefan está en manos del espectador. La acción no se realiza, él se opone al control. Apaga el televisor y se va a su cama tomando una foto familiar o un libro. Cada decisión lo lleva a una visión diferente esa noche; sobre el trauma con la muerte de su madre, el control de su padre a través del proyecto Programa y Control o que el mismo Jerome F. Davies lo asesine.

Stefan ya está bastante estresado y con muchas ideas sobre el control, mientras trabaja vuelve a tener un error al probar la programación del videojuego, sus acciones vuelven a estar en manos del espectador y decide confrontarlo. “¿Quién anda ahí? Dame una señal” La señal indica caminos diferentes, el logo de Netflix a una pelea con su psicóloga al estilo película de artes marciales, el símbolo del Glifo que lo confunde más y lo enloquece, las siglas P.A.C.S que le corroboran que es verídico el control de su padre hacia él. Cualquiera de estas lo lleva a la misma situación, asesinar a su padre.

De acuerdo a las rutas y el orden de estas, el personaje asesina a su padre en varias oportunidades. Mientras su jefe lo presiona con la fecha de entrega, llamadas, enviando a Colin o visitándolo, brindando la posibilidad de hacer que Stefan cometa otro asesinato. Finalmente es la forma como decide deshacerse del cuerpo de su padre la que permite que Stefan pueda o no terminar su videojuego y qué tan exitoso pueda ser, aunque de todas formas termine encarcelado. Existen dos posibilidades más de terminar la historia, viajando al futuro o al pasado, que revisaremos a continuación al ver todos los posibles finales.

4.1.4. Finales

Como un extenso diagrama de flujo, la estructura de la película va mostrando cada vez más oportunidades para decidir y nos encontramos con muchas posibilidades de desenlaces que se pueden repetir según la ruta que se tome. Revisemos estos finales y su impacto sobre la historia del personaje principal además de la escena post créditos.

1. *La Cárcel*: se desactiva con la muerte del padre de Stefan. Es el asesinato el que lo lleva a este destino. Stefan está frente al computador, estresado y pregunta al universo quién lo controla. La señal es PAC, el símbolo del *Glifo* o el logo de *Netflix*.
2. *Netflix*: se desactiva cuando se elige el logo en la escena de la cárcel. Esta ruta le revela a Stefan que el espectador tiene el control, desde el futuro. Tras no entender, el joven va donde su psicóloga quien le plantea lo ilógico que suena, porque no sería divertido para

Figura 2
Ilustración propia basada
en uno de sus carteles



Fuente: Ilustración propia

- el espectador lo que él está viviendo, entonces, le pregunta al espectador si desea más acción, lo que desencadena una lucha de artes marciales.
3. *Rodaje*: cuando se elige la opción *saltar por la ventana* en la escena de la lucha. Se escucha que alguien grita ¡*Corten!*!, la cual ubica a un desorientado Stefan en un set de filmación.
 4. *La Muerte*: uno de finales más recurrentes. Se encuentra con las rutas que tienen que ver con el pasado de Stefan y el trauma por la muerte de la madre. Para llegar es necesario que primero hable con la psicóloga acerca de su madre, tenga la escena en la que se droga con Colin donde tiene la opción de que uno de los dos salte del balcón, lo que resulta en la primera posible muerte de Stefan y siga el camino hacia la caja fuerte del padre en busca del conejo. Finalmente es la clave *TOY* la que le permite volver a sus cinco años y decide ir con su madre. En el presente se ve como muere repentinamente en el consultorio.
 5. *Viaje al futuro*: Pearl Ritman, versión adulta de la hija de Colin, desea hacer una nueva versión de *Bandersnatch*, como contenido de televisión digital para una plataforma de streaming. Aquí el juego recibe una calificación de cinco estrellas pero, al descubrirse el asesinato del padre, sale de circulación, por eso ella decide revivir la experiencia. Finalmente fracasa mientras Stefan puede estar muerto o en la cárcel.
 6. *Escena Post-Créditos*: Stefan va en el bus, saca un casete, se puede ver una descripción que dice *Bandersnatch Demo* en la parte superior y *Stefan Butler* en la parte inferior. Cuando lo reproduce se puede escuchar un sonido similar al que se escucha cuando hay interferencia en la señal o estática y luego solo la lluvia. Stefan pasa de nuevo por el cartel que dice *Amigo no hay futuro*.

4.1.5. Control, decisiones, libre albedrío

Desde el inicio notamos que la premisa está basada en los conceptos: *control, decisión y libre albedrío*. Stefan desde el principio manifiesta que desea tener control sobre sus asuntos. Cuando decide no trabajar en Tuckersoft, al momento de explicar el porqué de esa decisión, dice: *Necesito escribirlo a mi manera. Ya sabes, solo yo*. En casa (Black Mirror: *Bandersnatch*, 2018) Luego le manifiesta a su psicóloga que le molesta la forma de ser de su padre y menciona que se siente *monitoreado*, sin embargo, ya empieza a notar que no tiene el control.

Este tema no solo se ve reflejado en la construcción del personaje y lo que este siente, también existe una relación con algunos factores externos. La música, por ejemplo; la primera canción de la película es *Relax* de *Frankie Goes to Hollywood*, cuyo coro dice *Relax, don't do it, when you want to go to it, relax, don't do it, when you want to come* que traducido sería algo como *"Relájate, no lo hagas, cuando quieres ir a hacerlo, relájate no lo hagas, cuando quieres venir* el mensaje está relacionado con la toma de una decisión. En otro nivel más directo, está el documental sobre Jerome F. Davies, en el cual la narradora después de explicarle los sucesos que llevaron al asesinato, dice: *Está fuera de control. Tu destino ha sido dictado, está fuera del alcance de tus manos ¿Por qué no cometer asesinato? Tal vez eso quiere el destino*.

No eres más que un títere. No tienes control (Black Mirror: Bandersnatch, 2018).⁴ Aquí Stefan ya sospecha que alguien más controla sus decisiones, incluso en los mínimos detalles, como su desayuno o la música a escuchar.

A medida que se desbloquean finales aparecen diálogos demostrando que el protagonista sabe del control, sabe que alguien más lo controla y se arriesga a confrontarlo. Al elegir Netflix, la información que se le presenta es que está siendo controlado por alguien en el siglo XXI quien es espectador a través de la plataforma de streaming, situación que describe la actividad del espectador de la película. La elección del símbolo desencadena la locura del personaje, llevándolo a asesinar a su padre y aceptando el control preguntando qué debe hacer con el cuerpo.

Otra secuencia que habla del control es el encuentro con Colin quien luego de hablar de múltiples realidades, libre albedrío y toma de decisiones que termina así *Todo es código. Si escuchas atentamente, puedes oír los números. Hay un diagrama de flujo cósmico que dicta dónde puedes y no puedes ir. Te di el conocimiento. Te liberé* (Black Mirror: Bandersnatch, 2018). Este discurso es una de las escenas más importantes de la película pues explica cómo funciona esa realidad de la historia y lleva a Stefan a darse cuenta que está siendo controlado. En otra secuencia alterna Stefan se da cuenta que el culpable es su padre, bajo el proyecto Programa y Control, incluso fingiendo la muerte de su madre para traumatizarlo.

Finalmente, el personaje pasa de tener miedo al control, a aceptarlo y tomarlo en sus manos cuando al hablar con la psicóloga, en uno de los posibles finales le dice, refiriéndose al videojuego: *“terminado, entregado, todo. Trataba de darle al jugador demasiadas opciones. Así que simplemente retrocedí y eliminé varias de ellas. Ahora tiene la ilusión de libre albedrío, pero yo decido el final* (Black Mirror: Bandersnatch, 2018). En este final, Bandersnatch tiene la mejor puntuación, cinco estrellas.

4.1.6. Trauma de la infancia

El desencadenante del trauma de Stefan está interconectado con la muerte de la madre. A sus cinco años deben tomar el tren para visitar a su abuelo, deben subir al de las 8:30 pero se les hace tarde. La madre le pide que vayan, pero el niño está buscando su juguete favorito, un conejo que su padre había escondido la noche anterior, el niño solo quería ir con su juguete así que le dice a su madre que no desea ir. Esta decisión solo tiene una opción la primera vez, *No, sin libre albedrío*. La madre va sola y el tren de las 8:45 tiene un terrible accidente en el que ella muere. Stefan se siente culpable, a la vez culpa a su padre por haber escondido el juguete. El trauma de Stefan es la razón por la que ve a la Doctora Haynes quien vincula todos sus sentimientos con ese hecho. El libro de Jerome F. Davies pertenecía a su madre, de allí su obsesión con él y con hacer su videojuego.

4 Diálogo citado de la película *Black Mirror: Bandersnatch*, 2018. De acuerdo a los subtítulos de la versión para Colombia.

El conejo no solo es la razón por la cual el niño no fue, él sabe que su padre lo escondió tras haberlo escuchado discutiendo con su madre, de ahí el rechazo. El conejo es uno de los personajes más importantes del mundo de *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll, universo literario en el cual se fijó el guionista de la película, de donde proviene la palabra *Bandersnatch*. También la decisión de rescatar el conejo en el cual la clave de la caja fuerte es TOY, es la que desbloquea el final en el cual él se va con su madre.

En la secuencia alternativa en la que el padre de Stefan lo controla, bajo el programa *P.A.C.S.*, el trauma fue insertado a propósito, siendo la primera fase de la investigación, lo cual ve a través de un video de su archivo y le muestra cómo la escena de su madre despidiéndose fue una dramatización. Así se desbloquea la señal *P.A.C.S.*, que permite a Stefan asesinar a su padre, esta vez a conciencia.

4.1.7. Tiempo y realidad

Tiempo y realidad son dos conceptos que tienen un peso importante en la narración y su estructura. En un contenido interactivo como *Bandersnatch* el tiempo puede ser muy relativo, *Netflix* dice que su duración es de 90 minutos, sin embargo, es posible que el tiempo se extienda, pues cuenta con 300 minutos filmados, según dice la plataforma Filmaffinity. La duración del relato lineal variará, claro, dependiendo de la toma de decisiones por parte del espectador.

Centrémonos en el significado del tiempo en la historia. Desde la primera escena vemos la hora 8:30 AM y una fecha 9 de Julio de 1984. Más adelante conocemos el día de entrega del videojuego, 12 de Septiembre. Y durante el transcurso de la historia vamos conociendo algunas fechas entre estas, incluso los flashforwards están contextualizados en la época navideña. También está la hora del tren que debía tomar con su madre, 8:30, y la hora en que toma el tren, 8:45, en la que tiene el accidente. Primera curiosidad acerca del tiempo es que él se levanta a la misma hora en que debía tomar el tren con su madre. Cuando se desbloquea el final en el que Stefan se puede ir con su madre, ella le dice *Bueno, vamos a perder el de las 8:30. Tendremos que tomar el de las 8:45. Debería estar bien.* (Black Mirror: *Bandersnatch*, 2018).

Cuando Stefan va en el bus hay un cartel que dice *Amigo, no hay futuro* y más adelante la psicóloga le dice a Stefan *El pasado es inmutable*. En la conversación con Colin este dice: "El tiempo es una construcción. La gente piensa que no puedes cambiar las cosas. Pero puedes, eso es lo que son los flashbacks, son invitaciones para volver y hacer diferentes elecciones. Al tomar decisiones, crees que lo haces tú, pero no es así" (Black Mirror: *Bandersnatch*, 2018).

La realidad, por otro lado, es un concepto más complejo y da cuenta de la forma como está construida la película. En este concepto influyen control y tiempo. En la película existen varias realidades y niveles en que esta se manifiesta. Cada decisión desencadena una serie

de hechos, una ruta diferente, por lo tanto, una realidad diferente; no es lo mismo que Colin se tire del balcón a que Stefan lo haga, incluso el mismo Colin lo dice: *¿Cuántas veces viste morir a Pac-Man? No le pasa nada. Simplemente lo intenta de nuevo* y al comenzar de nuevo Stefan lo encuentra y este le dice: *Nos conocimos. Te dije que te vería por ahí. Y tenía razón* (Black Mirror: Bandersnatch, 2018) Todas estas rutas se complementan y se cruzan, por eso las mismas escenas pueden cambiar, los diálogos y los encuentros son diferentes, a veces de una forma casi imperceptible. Las realidades de la historia conviven juntas y se relacionan, todos los posibles destinos del personaje principal donde hace o no hace las cosas. Existen encuentros entre esas realidades como una conversación que puede tener el espectador con Stefan dándole a conocer que está siendo controlado por alguien del siglo XXI por medio de una plataforma llamada *Netflix*.

4.1.8. Símbolos

Existen dos símbolos importantes en el transcurso de la historia, concebidos desde el libro *Bandersnatch* y que se repiten en todas las rutas. El primero es al que denominan “Glifo”, que, según el documental de Jerome F. Davies, *representaba múltiples destinos, realidades posibles bifurcándose* (Black Mirror: Bandersnatch, 2018). Este es el que más aparece y conecta la historia con la forma como está contada, además, ha aparecido en otros capítulos de la serie *Black Mirror*. El otro es el león, llamado por Jerome, PAX. Es una especie de bestia, similar a un león el cual el autor del libro ve en una de sus alucinaciones y decide integrarlo a él. Aparece en el videojuego al momento de tomar las decisiones, Stefan tiene su dibujo y también está impreso en la droga que Colin le da. En una de las alucinaciones de Stefan, él puede observar esta criatura. La descripción de bestia que le dan al demonio PAX es similar a la que utiliza Lewis Carroll para referirse a la criatura *Bandersnatch*.

4.2. Los resultados

4.2.1. Escenario 1

Condiciones: la película se proyectó en un computador de mesa en un ambiente individual y casero. *Dinámica:* de acuerdo a los lineamientos ofrecidos por Netflix en la cual una persona ve la película y toma las decisiones. *Observaciones:* en este caso la estructura narrativa depende totalmente de las decisiones de la persona que tiene el control. *Cronología de decisiones* (ver figura 3).

Figura 3
Experimento escenario 1

Escenarios de observación de la actividad del espectador en la película Black Mirror: Bandersnatch.		
Cronología de decisiones	Escenario 1	
Niveles		
Decisión		
Devolverse		
Final		
TIPO	DECISIÓN	NOTA
¿Qué cereal es?	Frosties	
¿Qué casete?	Eso II	
Oferta Laboral	Aceptar	
Final 1. Flashforward. (Cinco meses después) Calificación: Ninguna estrella. Stefan ve la televisión con su padre, decide intentarlo de nuevo.		
Otra vez la oferta laboral	Rechazar	Se repiten escenas desde el principio (No aparece dividir pantalla)
¿Hablar de mamá?	No	
¿Quieres de verdad?	No	
¿Qué disco?	El triángulo de las bermudas	
¿Volcar el té o gritar?	Gritarle a papá	
Afuera del consultorio	Seguir a Colin	
¿Tomar LSD?	No	
¿Quién salta?	Stefan	
Final 6.1. Flashforward. (Cuatro meses después) Calificación: Horrible e incompleto. Stefan muere.		
Dividir Pantalla	Hablar de mamá	Hablar de mamá o volver
¿Ir con mamá?	No	
Afuera del consultorio	Visitar a la Dra. Haynes	
¿Las uñas o la oreja?	Tirarse de la oreja	
Pastillas	Tirarlas por el inodoro	
Error grave	Destrozar la computadora	
Dividir Pantalla	Volver	Única opción
Error grave	Pegarle al escritorio	
¿Foto o libro?	Tomar el libro	
Ingresar Código	PAX	Contraseña incorrecta. Stefan ve al demonio PAX.
Error grave	Volcar el té sobre la computadora	
¿Quién anda ahí?	Señal Glifo	
¿Matar a papá?	Retracer	
Dividir Pantalla	Tomar la foto	Tomar la foto o Matar a papá
¿Quién anda ahí?	Netflix	Se repiten escenas desde el principio
Tratad de explicar	Tratar de explicar	
Contarle más	Dejar de conversar	
Mos oedón	¡Sí, Corajo!	
¿Enfrentarla o huir?	Saltar por la ventana	
Dividir Pantalla	Quitarle conejo a papá	Única opción (Sale opción de ir a créditos) Se repiten escenas desde el principio
Ingresar Código	Toy	
¿Ir con mamá?	Sí	
Dividir Pantalla	Programa y Control	Introducir contraseña. Única opción (Sale opción de ir a créditos)
¿Quién anda ahí?	P. A. C. S	Se repiten escenas desde el principio
Llamada telefónica	205-4-1	
Final 4. Flashforward. Calificación: Dos estrellas y media. Stefan ve desde la cárcel.		
Créditos en un televisor		

Fuente: Elaboración propia

4.2.2. Escenario 2

Figura 4
Proyección escenario 2



Fuente: Fotografía de la clase de Narrativas Digitales

Fecha: Martes 19 de Febrero de 2019, Hora: 1:30, Lugar: Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo, Fundación Universitaria del Área Andina seccional Pereira. **Condiciones:** el auditorio cumple las funciones de sala de cine. 17 personas en sala. Sonido del auditorio. Pantalla grande. La oscuridad reduce la información visual y aísla la película del entorno. La proyección se hace desde un computador. 5 personas del público han visto la película. **Dinámica:** el moderador maneja el computador. Cada estudiante toma una decisión, desde el puesto la da a conocer, el moderador hace clic. Cronología de decisiones.

Figura 5
Experimento escenario 2

Escenarios de observación de la actividad del espectador en la película Black Mirror: Danceswith.		
Cronología de decisiones	Escenario 2	
Niveles		
Decisión		
Devolverse		
Final		
TIPO	DECISIÓN	NOTA
¿Qué cereales?	Sugar Puffs	
¿Qué casete?	Thompson Twins	
Oferta laboral	Rechazar	Lapersonayahabíavistola película
¿Hablar de la mamá?	Si	
¿Ir con mamá?	No	Única opción
¿Qué disco?	El Triángulo de las Bermudas	
¿Volcar el té o gritar?	Volcar el té sobre la computadora	
Dividir Pantalla	¿Trabajar en Tickersoft?	Se repiten escenas desde el principio
Otra vez la oferta laboral	Rechazar	(elección por defecto)
¿Volcar el té o gritar?	Volcar el té sobre la computadora	Se repiten al azar

Dividir Pantalla	¿Trabaja en Tuckersoft?	Se repiten escenas desde el principio
¿A través la oferta laboral?	Aceptar	
Final 1. Flashforward. (Cinco meses después) Calificación: Ninguna estrella. Stefan ve la televisión con su padre, decide intentarlo de nuevo.		
¿Volcar el té o gritar?	Gritarle a Papá	Se repiten escenas desde el principio
Afuera del consultorio	Seguir a Colin	
¿Tomas LSD?	Si	
¿Quién salta?	Colin	
¿Las uñas lo arañan?	Comerse las uñas	
Pastillas	Tirarlas por el inodoro	- Tres semanas después -
Error grave	Destrozar la computadora	
Dividir Pantalla	Volver	Única opción
Error grave	Pegarle al escritorio	
¿Foto o libro?	Tomar el libro	
Ingresar Código	PAC	
Error grave	Volcar el té sobre la computadora	
¿Quién anda ahí?	Señal Glifo	
¿Mata a papá?	Matar a papá	
¿Enterrar o descuartizar?	Descuartizar el cuerpo	Stefan llama a Dr. Haynes
Final 2. Flashforward. Calificación: Cinco estrellas. Créditos. UKN noticia asesinato del padre/Pearl Ritman entrevista		
Error grave	Volcar el té sobre la computadora	Secuencia Pearl Ritman (elección por defecto)
Dividir Pantalla	¿Descuartizar o enterrar?	Única opción (Sale opción de ir a créditos)
¿Enterrar o descuartizar?	Enterrar el cuerpo	Se repiten escenas desde el principio
Llamada de Tucker	Si	Tucker manda a Colin avisarlo
¿Mata a Colin?	Dejarlo ir	
Final 3. Flashforward. Tuckersoft quiebra. Presentador Crispin. Bandersnatch nunca salió. Colin dice que lo intenta de nuevo. Stefan ve desde la cárcel.		
Dividir Pantalla	¿Quién anda ahí?	Única opción (Sale opción de ir a créditos)
¿Quién anda ahí?	P.A.C.S	Se repiten escenas desde el principio
Llamada telefónica	2-0-5-4-1	Flashback - Stefan recuerda los números que le dio la psicóloga
Final 4. Flashforward. Calificación: Dos estrellas y media. Stefan ve desde la cárcel.		
Dividir Pantalla	¿Quién anda ahí?	Única opción (Sale opción de ir a créditos)
¿Quién anda ahí?	Netflix	Se repiten escenas desde el principio
Tratar de explicar	Contarle más	
Contarle más	Contarle más	
Más diversión	¡Si, largo!	
¿Enfrentarla o huir?	Enfrentarla	
¿Golpe o parada?	Parada en las bolas	
Dividir Pantalla	Tomar la foto	Única opción (Sale opción de ir a créditos)
¿Quién anda ahí?	Señal Glifo	
¿Enterrar o descuartizar?	Descuartizar el cuerpo	Stefan llama a Dr. Haynes
Final 2. Flashforward. Calificación: Cinco estrellas. Créditos. UKN noticia asesinato del padre/Pearl Ritman entrevista		
Error grave	Destrozar la computadora	Secuencia Pearl Ritman
Dividir Pantalla	Quitarle conejo a papá	Única opción (Sale opción de ir a créditos)
Ingresar Código	TOV	Se repiten escenas desde el principio
¿Ir con mamá?	Si	Va a aparecer ambas opciones en esta parte
Final 5. Flashback: Stefan se va con la mamá en el tren de las 6:45. En el presente Stefan muere en el consultorio de la doctora Haynes.		
Créditos en un televisor		
Escena post créditos: Se repite la parte en que Stefan va en el bus, el casete dice "Bandersnatch Demo/Stefan Butler". Se escucha un sonido como de interrupción de señal y luego lluvia.		

Fuente: Elaboración propia

4.2.3. Escenario 3

Condiciones: la película se proyectó en un computador de mesa en un ambiente individual y casero. **Dinámica:** se decidió analizar la estructura narrativa que está por defecto, por lo tanto, la actividad del observador se manejó de la forma tradicional, sin hacer uso de las decisiones. **Cronología de decisiones.**

Figura 6
Experimento escenario 3

Escenarios de observación de la actividad del espectador en la película Black Mirror: Bandersnatch.						
Cronología de decisiones		Escenario 3				
Niveles						
Decisión						
Devolverse						
Final						
TIPO		DECISIÓN		NOTA		
¿Qué cereales?		Sugar Puffs				
¿Qué casete?		Thompson Twins				
Oferta Laboral		Aceptar		La persona ya había visto la película		
Final 1. Flashforward. (Cinco meses después) Calificación: Ninguna estrella. Stefan ve la televisión con su padre, decide intentarlo de nuevo.						
Otravez la oferta laboral		Rechazar		Se repiten escenas desde el principio (No aparece dividir pantalla)		
¿Hablar de mamá?		Sí				
¿Ir con mamá?		No		Única opción		
¿Qué disco?		Phaedra				
¿Volcar el té o gritar?		Volcar el té sobre la computadora				
Dividir Pantalla		Volver				
¿Volcar el té o gritar?		Gritarle a Papá				
Afuera del consultorio		Visitar a la Dr. Haynes				
¿Las uñas o la oreja?		Comerse las uñas				
Pastillas		Tomarlas				
Final 6. Flashforward (Cuatro meses después) Calificación: Dos estrellas y media. Stefan se rindió. Decide intentar de nuevo						
Dividir Pantalla		Volver		Seguir a Colin o Volver		
Pastillas		Tirarlas por el inodoro				
Error grave		Destrozar la computadora				
Dividir Pantalla		Volver		Seguir a Colin o Volver		
Error grave		Pegarle al escritorio				
¿Foto o libro?		Tomar la foto familiar				
Error grave		Volcar el té sobre la computadora				
¿Quién anda ahí?		Netflix				
Tratar de explicar		Contarle más				
Contarle más		Contarle más				
Más diversión		Sí				
¿Enfrentarlo o huir?		Saltar por la ventana		Alguien detiene la escena diciendo "Corten"		
Dividir Pantalla		Seguir a Colin		Única opción (Sale opción de ir a créditos)		
¿Tomar LSD?		Sí		Se repiten escenas desde el principio		
¿Quién salta?		Stefan				
Final 6.1. Flashforward. (Cuatro meses después) Calificación: Horrible e incompleto. Stefan muere.						
Dividir Pantalla		Volver		Visitar a la Dra. Haynes o volver		
¿Quién salta?		Colin				
¿Foto o libro?		Tomar la foto familiar				
¿Quién anda ahí?		Señal Glifo				
¿Matar a papá?		Matar a papá				
¿Enterrar o descuartizar?		Enterrar el cuerpo				
Llamada de Tucker		Sí				
Responder a Kitty		Ni idea		Visita de Kitty la esposa de Colin		
Final 3.5. Flashforward. Tuckersoft quiebra. Presentador Crispin. Bandersnatch nunca salió. Colin está desaparecido. Stefan ve desde la cárcel.						
Dividir Pantalla		¿Descuartizar o enterrar?		Única opción (Sale opción de ir a créditos)		
¿Enterrar o descuartizar?		Descuartizar el cuerpo		Se repiten escenas desde el principio		
Final 2. Flashforward. Calificación: Cinco estrellas. Créditos. UKN noticia asesinato del padre//Pearl Ritman entrevista.						
Error grave		Volcar el té sobre la computadora		Secuencia Pearl Ritman		
Dividir Pantalla		Quitarle conejo a papá		Única opción (Sale opción de ir a créditos)		
Ingresar Código		TOY		Se repiten escenas desde el principio		
¿Ir con mamá?		Sí		Ya aparecen ambas opciones en este parte		
Final 5. Flashback: Stefan se va con la mamá en el tren de las 8:45. En el presente Stefan muere en el consultorio de la doctora Haynes.						
Dividir Pantalla		Programar y control		Única opción (Sale opción de ir a créditos)		
¿Quién anda ahí?		P.A.C.S		Se repiten escenas desde el principio		
Llamada telefónica		(- - - -)		Stefan no logra recordar los números		
Final 4. Flashforward. Calificación: Dos estrellas y media. Stefan ve desde la cárcel.						
Créditos en un televisor						
Escena post créditos: Se repite la parte en que Stefan va en el bus, el casete dice "Bandersnatch Demo/Stefan Butler". Se escucha un sonido como de interrupción de señal y luego lluvia.						

Fuente: Elaboración propia

Tres formas de ver la película, tres tipos espectadores y tres estructuras narrativas que, si bien convergen en ciertos puntos, demuestran diferentes aspectos. La cronología de decisiones cambia, la duración de esta y cantidad de escenas repetidas. No todas las escenas son las mismas en los casos, así como los finales tienen variaciones. Veamos las cosas más destacables que se dieron en estos escenarios empezando por el primero.

- En el escenario 1:
 - ✓ Queda claro que existen escenas importantes que llevan al final sin tener que pasar por varios de los posibles finales.
 - ✓ Es la versión más corta al contrario de los demás escenarios del experimento. La escena final post créditos no es desbloqueada. Posiblemente el no decidir matar al papá tiene algo que ver, ya que fue la única decisión que no se vio en los demás escenarios, sin embargo, ocurre de igual manera.
- En el escenario 2:
 - ✓ El espectador se siente tan cercano al personaje que hasta puede sentir que lo afecta directamente o siente que debe hablarle.
 - ✓ Mostrarse indeciso forma parte del ejercicio.
 - ✓ Los espectadores pierden interés fácilmente, dado que no es su turno de decidir y en momentos se repiten escenas o rutas. No existe una concentración total.
 - ✓ Los espectadores se enojan al tener que repetir las mismas escenas.
 - ✓ Algunos espectadores ya habían visto la película, por lo tanto, tienen una idea de como tomar las decisiones, lo cual afecta a los demás a la hora de descubrirla.

Según los comentarios de los espectadores podemos concluir que:

- ✓ El espectador solo puede afectar su propia experiencia narrativa con respecto a la historia. Dependiendo de la cantidad de veces que vea la película, cómo interactúa con la misma y con otros usuarios (entrevista 1).
- ✓ Al ser un ejercicio grupal, el espectador puede ver el punto de vista de las demás personas, acercarse a las actitudes de estos y a sorprenderse por los resultados de la toma de decisiones de los demás compañeros o estar en contra a ellos, no es lo mismo tener el control de forma individual que compartir esa responsabilidad.
- ✓ La película gusta por su historia e interactividad, sin embargo, prima más la segunda. En ocasiones se torna tediosa y repetitiva, cuando *no es la opción que la película desea, te devuelve* (entrevista 2).
- ✓ *La película está hecha para que nosotros afectemos la historia, aunque llega a un punto en el que ellos mismos nos empiezan a dirigir hacia el final* (entrevista 2).
- En el escenario 3:

El espectador cumple con la actividad de observación tradicional anulando el nivel de interactividad con la que está concebida, sin embargo, como la plataforma igual está adaptada para ese tipo de escenario, el espectador debe esperar 10 segundos mientras la decisión se toma por defecto, lo cual aumenta el tiempo y puede resultar aburrido. Se puede observar que:

- ✓ La repetición de escenas es importante porque ayuda al algoritmo a desbloquear las rutas.
- ✓ Existen rutas que obligatoriamente se deben tomar como al elegir el logo de *Netflix*, ruta que en esencia no aporta tanto a la historia.
- ✓ Existen decisiones indispensables: rechazar la propuesta de Tuckersoft, la conversación de Stefan cuando pregunta ¿Quién anda ahí? Y sus diferentes resoluciones, la escena al seguir a Colin y su muerte, al momento de descubrir que hacer con el cuerpo del papá solo descuartizando el cuerpo se puede desbloquear el final definitivo, Stefan con la opción de *quitarle el conejo a papá* para poder irse con su madre en el flashback y Stefan debe darse cuenta del control de su padre.
- ✓ La película no depende de un espectador que tome las decisiones para tener una estructura. Esto apoya la premisa que dice: el espectador no afecta la historia, sino su propia experiencia narrativa en forma de relato o argumento.

5. Análisis, discusión y conclusiones

“Podemos, en resumen, estudiar la narración como un proceso, la actividad de seleccionar, organizar y presentar el material de la historia de tal forma que se ejerzan sobre el receptor unos efectos específicos relacionados con el tiempo” (Bordwell, 1996, p. XIII).

Al inicio mencionábamos a Bordwell, Aristóteles y Genette, entre otros. Volvamos a la mimesis, para pasar a la diégesis y continuar la discusión. *Bandersnatch*, por supuesto, es una suma de realidades imitadas, creadas y compartidas; es una imitación de la realidad, de una sociedad, de unas acciones propias del ser humano en una particular serie de circunstancias. Cuando hablamos de lo real en esta película, no solo hablamos de la forma, sino del discurso.

Para hablar de la narración, seguimos las tres etapas que propone Genette, la diégesis es entonces ese pretendido nivel real. Sabemos que *Bandersnatch* está concebida de forma que el espectador toma diferentes decisiones desencadenando varias rutas narrativas como lo describe el formato de novela del tipo *elige tu propia aventura*. Cada ruta es una forma de ver la historia, una realidad diferente en la que el personaje tiene un destino. Entonces ¿cuál es ese nivel diegético que propone Genette? La diégesis es esa serie de sucesos que vive el personaje, todas esas realidades cumplen con las características para hacer parte de lo diegético, no importa si el destino cambia, si en un final muere y vuelve a empezar o si termina en la cárcel, todo hace parte del mismo nivel.

En segunda instancia está el nivel metadieético, es el nivel asumido como ficcional, en el cual estarían el videojuego y el libro de Jerome F. Davies. Y finalmente el nivel extradiegético o nivel real, en el que se encuentra el espectador tomando decisiones.

Empero, existe una ruta en la cual se pueden identificar de otra forma. A partir de la decisión de Netflix en que el espectador habla con el personaje principal y le hace saber que es quien lo ha estado controlando. Hasta ese momento solo existe una estrecha relación entre el nivel diegético y el nivel extradiegético, sin embargo, tras la decisión *saltar por la ventana*, puede que las etapas cambien, pues alguien dice ¡Corten! y vemos a Stefan confundido en medio de un set de grabación. La película pasa a estar en un nivel metadieético que es el asumido como ficcional, la escena en el set de grabación pasa a un nivel diegético que es la asumida realidad y en el nivel extradiegético sigue estando el espectador de la película.

Es en la relación de esos niveles que *Bandersnatch* tiene un aporte importante, constantemente hay una comunicación entre personajes y espectadores, siempre bajo los lineamientos del autor. Con esto nos introducimos en el concepto principal de la teoría de Genette, la metalepsis, identificada como una cosa en lugar de otra, permitiendo el paso entre los niveles diegéticos.

Por su parte, Bordwell nos habla de perspectiva desde el concepto de mimesis en la narración del cine de ficción, se entiende como perspectiva a ese punto focal que no muestra el todo sino una parte del foco, normalmente relacionada con la posición de la cámara y los planos.

Además, habla de un centro de conciencia para hablar del punto de vista literario y un observador invisible que representa al espectador en el cine, por lo tanto, actúa como tal desde la ubicación y los movimientos de cámara. En el caso de *Bandersnatch* tenemos el mismo observador invisible de Bordwell. La interactividad de la película no cambia la idea tradicional de perspectiva focal, es decir, todavía cuenta con planos y movimientos de cámara que están compuestos para un tipo de observador ideal. El cine sigue siendo “...un espectáculo calculado para un espectador” (Bordwell, 1996, p. 12). Pero la posición de la cámara y el montaje no solo se limitan a ubicar un observador ideal, sino que ayudan en la construcción de la película a favor del impacto que desea producir en el espectador.

Ahora bien, en torno a la enunciación podemos señalar, referenciando a Bordwell, que es la forma en que se ve representada esa jerarquía de discursos presentes en un filme y cuenta con dos modos los cuales son el *discours* donde se asume un hablante y un oyente, de forma que el hablante influye en el oyente, y el *histoire* donde se da la presentación de los hechos observados en un momento en el tiempo. Para el caso de *Bandersnatch*, tenemos un discurso interno que está compuesto por una jerarquía de discursos, existe un relato principal en el que Stefan desea hacer un videojuego. Es ese objetivo el que lleva al personaje a diferentes escenarios donde ya existen unos antecedentes de trauma, obsesión y control. Alrededor de este encontramos otros discursos, la información que Colin le brinda, la relación con la psicóloga, con su jefe, los símbolos y mensajes que evidencian el control, la relación con el espectador y los diferentes destinos del personaje — además de todas las referencias que ubican a la

película en el universo narrativo de *Black Mirror*, que sería una suerte de transenunciación —. Esta enunciación se ve caracterizada de la misma forma que en el cine tradicional, existe una *histoire*, en el que si bien influye el orden de las decisiones tomadas por el espectador, no deja de tener el mismo discurso interno contado por medio de una cámara y unos planos de forma todopoderosa, teniendo además una influencia de la marca personal del autor y lo que este quiere producir en el espectador, el *discours*.

Frente a la actividad del observador del cine, a partir de las teorías diegéticas, se sugiere que el espectador tiene un grado de pasividad significativo al encontrarse condicionado por la posición de la cámara, planos, movimientos y lo que el autor desea producir en él. En el caso de *Bandersnatch*, el film traduce correctamente esa descripción de actividad del observador que se encuentra de mezclar las ideas de Genette y Bordwell: el primero desde el concepto de la metalepsis que permite navegar entre los niveles diegéticos, realidades y autorías, y el segundo desde la percepción y cognición filmicas, en donde la una es esa capacidad para identificar un mundo y la otra se refiere a la estructuración de hipótesis calculando la situación y de acuerdo a un conocimiento previo. El espectador entonces está condicionado por diferentes factores: niveles de la diégesis (extra y meta), capacidades perceptivas, conocimiento previo y experiencia, y, por último, el material y la estructuración del propio filme.

En la película se pueden observar esos tres escenarios que planteamos como instrumentos de investigación, el primero cumpliendo con las directrices de interactividad de *Netflix*, donde el espectador está en un ambiente individual y puede tomar las decisiones. El segundo haciendo alusión a la forma tradicional de observación, en un auditorio con condiciones similares a una sala de cine, pero cuya dinámica es que los espectadores tienen su turno para tomar decisiones, con un espectador que no tiene el control de las decisiones durante toda la película. El tercero en el que si bien el espectador tiene las mismas condiciones que en el primer escenario, este observa la película sin tomar decisiones como un observador pasivo. Lo mismo pasa con el conocimiento previo: como consumidores de contenido audiovisual entendemos las elipsis, los cortes y los cambios de tiempo, en un sentido general claro; y en un sentido particular está también el conocimiento previo reciente de lo que hemos visto en la película: tomamos decisiones con respecto a lo que hemos visto apenas unas escenas atrás.

El material y la estructura del propio filme, que en este caso es muy diferente a la forma en que se puede aplicar al cine tradicional. El espectador de *Bandersnatch* se ve animado de igual forma a construir una historia, generar hipótesis dependiendo de ciertos apuntes, lagunas, pautas y comprobar las mismas. Pero para este caso él no solo las vive en un nivel pasivo, sino que tiene el poder de decidir cuál es el camino —o caminos— que va a tomar el personaje. Como vimos en los tres escenarios de visualización, tres tablas diferentes nos demuestran una línea de hechos organizados respecto a las decisiones del espectador —o espectadores—, la película no siempre es la misma y no siempre se pueden ver las mismas escenas, salvo que sean las más importantes. El espectador cumple con las mismas características presentadas por Bordwell, pero en un nivel más activo.

La historia que se representa y su representación real dependen de la forma en que el espectador se enfrenta a ella. “La historia incorpora la acción como una cadena cronológica causa-efecto de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacio dados” (Bordwell, 1996, p. 49). Pero aquí, o al menos en parte, la construcción la hace el observador. El argumento es el proceso dramático y estilístico por medio del cual la historia es presentada ante un espectador.

Basándose en tres principios, Bordwell relaciona el argumento con la historia. El primero es la lógica narrativa, desde la cual el perceptor construye la historia definiendo acontecimientos y las relaciones entre estos. En *Bandersnatch* esa lógica narrativa se ve representada en la decisión, es allí cuando el espectador de acuerdo a su subjetividad y a lo que le va mostrando la película, hace una relación de acontecimientos. El tiempo, que se vale de orden, duración y frecuencia. Y el espacio en el que los acontecimientos pueden presentarse en un encuadre espacial específico.

Revisemos algunos elementos importantes relacionados con el argumento guía de la historia.

Las lagunas, hechos que se suprimen. Pueden ser temporales o permanentes. En *Bandersnatch* tienen otra forma de ser representadas. Sabemos que la forma de ver depende del espectador, por lo tanto, toda la información está puesta en un gran organigrama de posibilidades, sin embargo, se deben desbloquear algunos hechos y en especial destinos o finales. Así se pueden identificar las lagunas; al tomar una decisión el espectador sigue una ruta narrativa, cuando llega al final de esta se da cuenta que hay vacíos en la historia, en un momento Stefan está aceptando trabajar en Tuckersoft y en la siguiente escena es navidad y el juego no es lo que esperaban, él decide volver a empezar. Es la siguiente ruta la que llena los vacíos o lagunas del argumento. En este caso el espectador es el que empieza a llenar esas lagunas y también retrasa el hecho que salgan las otras, a diferencia del cine tradicional en que es el autor el que decide donde va la laguna y en qué momento se brinda la información faltante.

También tenemos la **repetición o redundancia**, en el nivel del argumento la narración puede repetir escenas, comentarios de algún personaje, sucesos, incluso solo sonidos con el fin de reforzar una hipótesis sobre la información de la historia o generar una emoción. En *Bandersnatch* existen tres tipos de repetición o redundancia. El primero que cumple el mismo objetivo del cine tradicional que es reforzar una hipótesis; ejemplo el control, mencionado por Colin, la narradora del documental, la psicóloga y el Glifo. El segundo que se da cuando se llega a una conclusión, el fin de una ruta nos obliga a regresar, repetir y escoger una nueva; redundando en la narración. La tercera se da cuando el espectador elige una misma opción dos veces o se elige por defecto, lo que hace que se repitan escenas y decisiones, como se pudo observar en los escenarios del experimento social, causando muchas veces en el espectador una pérdida de atención o molestia. Existen excepciones, claro, en las que al repetir una escena y decisión tal cual lo que cambia es algo en el diálogo, o se da un destino diferente. Es el caso de Colin cuando le dice a Stefan, después de su muerte, *Nos conocimos. Te dije que te vería por ahí. Y tenía razón* (Black Mirror: *Bandersnatch*, 2018).

De igual forma, encontramos el *flashback*, en el que un acontecimiento previo a la historia se coloca más adelante en el argumento. En *Bandersnatch* hay varios relacionados con la infancia de Stefan. El primero con su psicóloga quien le recuerda el aniversario del fallecimiento de su madre. Los siguientes se relacionan con este suceso, pero se presentan de acuerdo a la ruta narrativa, uno es cuando se da cuenta que su padre lo controla y ve que es un experimento para inducirle el trauma, el otro es un final, que se da de la misma forma pero el espectador puede decidir si Stefan se va con su madre, aunque repetir escenas no sea una forma *natural* del *flashback*.

Flashforwards, cuando un suceso futuro en la historia se pone en medio del argumento. En la película estos elementos corresponden a los finales, que por lo general se dan en Navidad cuando el videojuego es lanzado o no y Stefan está en la cárcel o muerto. En el argumento, al estar ubicados en medio de la historia y generar nuevas rutas narrativas, pueden ser considerados así.

Vamos con la **duración del argumento** o lo que sucede en las acciones en el nivel diegético de la película. En *Bandersnatch* sabemos que los sucesos van del 9 de Julio de 1984, día en que Stefan va a Tuckersoft y la temporada de Navidad cuando el videojuego es lanzado o no, y él está en la cárcel o falleció según cada caso. Esa duración cambia respecto a las rutas narrativas, como cuando se va con su madre en el pasado y en el presente muere en el consultorio de su psicóloga. También está la duración de la historia que indica cuantos años suceden en de la historia, que en el caso de *Bandersnatch* van desde los cinco años de Stefan, hasta el futuro en que Pearl Ritman habla sobre su adaptación. Y finalmente la duración de pantalla o tiempo de proyección que depende de la experiencia de cada espectador de acuerdo a sus decisiones, pero puede oscilar entre los 90 minutos anunciados en Netflix y 300 minutos que es el tiempo de filmación total.

Como conclusión final, *Black Mirror: Bandersnatch*, es una mezcla armoniosa entre forma y discurso, historia y argumento, más allá de que pueda ser considerada una obra de arte o un mero experimento en interactividad. La película constantemente nos dice desde la forma cómo está construida *que nunca podremos controlarlo todo* y desde la narración le dice al personaje que *él tampoco*. Nos repite, también con constancia, cómo es la experiencia que estamos teniendo con la película en el formato de *'elige tu propia aventura'* y es explicada por los mismos personajes al referirse al libro y al videojuego, incluso Pearl Ritman, hija de Colin, quien habla sobre la construcción de la misma película.

Bandersnatch nos lleva entre sus muchas realidades involucrando nuestras propias circunstancias y cuestionándolas desde una base filosófica, metalingüística, metaléptica —en el sentido de Genette— y perceptivo-cognitiva —en el sentido de Bordwell— haciendo una crítica sobre el control social, las instituciones, la vigilancia y la misma narrativa social, encontrándose con temas sensibles y desconocidos como la muerte, el maltrato infantil, las enfermedades mentales y la presión social.

Muy en la línea del trabajo investigativo de Morales y Vergelin (2019), la percepción del espectador en torno a este tipo de narrativa, la cual rompe cánones de las estructuras tradicionales del cine mediante una nueva forma de consumir, deja ver la construcción de una relación más estrecha y dinámica entre filme y espectador para cuestionar la existencia de una realidad donde todo, al parecer, es ficción.

Referencias

- Aristóteles. (2004). *La Poética*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Ball, M. (2018). Netflix Misunderstandings. *REDEF*. [Online]. Disponible en: <https://redef.com/original/netflix-misunderstandings-pt-1-netflixs-content-budget-is-bigger-than-it-seems>
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Fernández, J. (2016). Plataformas mediáticas y niveles de análisis. En: *InMediaciones de la Comunicación*, 11, 71-96. Disponible en: <https://doi.org/10.18861/ic.2016.11.11>
- Genette, G. (2004). *Metalepsis de la figura de ficción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, S.A.
- Labrada, F. (2015). Panorama de plataformas de distribución digital del cine VoD y sus modelos de negocio. *Proyecto Plataforma de Coordinación Regional Para La Distribución Audiovisual*. 1. [Online]. Disponible en: <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/Plataformas%20Digitales%20-%20F.%20LABRADA.pdf>
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Marcos, N. (2018, 5 de Enero). Así están conectados entre sí los capítulos de 'Black Mirror'. En: *El País*. [Online]. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2018/01/03/television/1515006847_427264.html
- Morales, A. S. & Vergelin, S. (2019). Narrativa interactiva: apreciaciones de la primera película interactiva de Netflix "Bandersnatch". En: J. C. Arboleda (Ed.). *Apreciación y uso edificador del conocimiento*. Vol. 2. (Pp. 65-77). Quito: Editorial REDIFE - Universidad de Israel.
- Sensacine. (2019). Black Mirror: Bandersnatch. En: *Sensacine*. [Online]. Disponible en: <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-270586/>
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa, S.A.
- Slade, D. (Director). (2018). *Black Mirror Bandersnatch*. [Serie de televisión, 90 minutos]: Reino Unido: Netflix.

