



TENDENCIAS

## Ficción interactiva para nuevos espectadores inquietos

Un capítulo especial de la serie de televisión británica *Black Mirror* propuso una experiencia que no dejó indiferente a nadie. Críticos y cineastas opinan sobre el futuro de este nuevo tipo de ficción lúdica.

RENZO ROSSELLO  
Domingo, 09 Junio 2019 09:55

Compartir esta noticia



Bandersnatch, el episodio especial de *Black Mirror* que marcó un hito.

El episodio especial no dejó a nadie indiferente. Poco antes de fin de año la plataforma Netflix estrenó el capítulo *Bandersnatch* de la ya legendaria serie *Black Mirror* con una **propuesta diferente**. Una película para televisión e interactiva, formato que parece ensamblarse sin problemas a la bitácora de esta serie británica de ciencia ficción.



¿Pero acaso *Bandersnatch* es el principio de una nueva era en ficción televisiva? Algunos lo ven de esa manera, pero muchos otros no. De hecho, descreen de la novedad que supone plantearle al espectador que decida él qué rumbo deberá seguir la historia. Más de dos décadas de **videojuegos** parecen haber explorado esta veta casi hasta su agotamiento.

Para analizar este fenómeno *Revista Domingo* consultó a dos entendidos en la materia, el docente, escritor y cineasta Álvaro Buela, y el crítico y también docente Fernán Cisnero. Ambos coinciden en lo **novedoso** de la propuesta, aunque se muestran **escépticos** acerca de su consolidación como tendencia. La industria del entretenimiento se encuentra en plena crisis y urgida de innovaciones. La propia plataforma de **streaming** es ya de por sí una nueva forma de consumir series y películas, con una incidencia fenomenal en el gusto colectivo.

Para refrescar el tema hay que recordar de qué iba este episodio tan peculiar, estrenado el pasado 28 de diciembre: **la historia se sitúa en el simbólico año de 1984** y gira en torno al joven Stefan Butler, un programador de videojuegos -por entonces una incipiente industria que se hallaba en plena expansión- que se obsesiona con la obra maestra de un escritor maldito, precisamente *Bandersnatch*.

Su obsesión lo lleva a idear un juego que replica al libro y lleva su proyecto a la empresa que hace punta en la industria. Mientras trabaja en las alternativas de la historia Stefan comienza a sospechar que “alguien” controla sus actos. Claro que, mientras esto ocurre en la pantalla, el espectador es invitado a optar con su control remoto por una u otra alternativa. Cada decisión torcerá el rumbo de la historia y, por supuesto, tendrá consecuencias. Algunos son verdaderos y dramáticos dilemas morales de los que el espectador tendrá que hacerse cargo, entre fascinado y aterrado.

La experiencia, el “visionado” como prefieren decir los expertos, puede llevar hasta tres horas o más. Y al final el espectador tendrá la sensación de haber hecho algo más que ver “una peli”.

### Un nuevo pacto

“En términos de experiencia de espectador, da una **ilusión de libertad** en una **narración múltiple** que te da posibilidades dentro de un rango limitado”, reflexiona Álvaro Buela, crítico, cineasta y actualmente docente de Animación y Realización Cinematográfica de la Universidad ORT.

Una propuesta certera que juega con la idea del **libre albedrío** al tiempo que echa sombras sobre la misma y despierta la sospecha de vivir en una sociedad hipercontrolada. Esas parecen ser las ideas centrales de *Bandersnatch*.

“Supongo que la diferencia con otras historias interactivas es que el personaje es consciente de que el espectador está ahí. Es difícil de explicar, pero ésa fue la clave para nosotros”, señaló Charles Brooker, el creador de *Black Mirror* cuando se estrenó el episodio especial.

Buela sostiene que este capítulo llega luego de años de **experimentación** en el mundo de los videojuegos y también con algunos antecedentes ilustres en las letras, como lo fue la recordada y célebre novela de Julio Cortázar, *Rayuela*. Publicada en 1963, **revolucionó** el ambiente literario con una propuesta única: una estructura de 155 capítulos que se podían leer en el orden lineal de cualquier novela, o seguir el orden sugerido en el tablero de dirección, donde se alternan los capítulos “normales” de la historia y los “prescindibles”. A su vez el lector podía hacer su propio plan de lectura, o sencillamente ignorar los capítulos “prescindibles”.

“*Rayuela* se considera un antecedente de eso que se llama las **narrativas digitales**”, recuerda Buela y sostiene que aquel fue uno de los primeros precursores de la narrativa digital que luego crecería en el mundo de los videojuegos.

Sin embargo, en su opinión, ha sido Netflix que ha venido a cambiar drásticamente la experiencia del espectador con su propuesta global. “Las series de Netflix vinieron a **reconfigurar** por completo la **experiencia de espectador** con el *binge watching*, el visionado continuo que la propia plataforma promueve como conducta adictiva”, apunta.

Y en ese nuevo ecosistema es donde surge el experimento creado por la serie británica. “Así como la experiencia de *Black Mirror* va del audiovisual tradicional a la inmersión de las narrativas digitales, en el típico videojuego hay una tendencia que va hacia el cine, con reducción de interacción. Son prácticamente películas, donde vos tenés muy poca posibilidad de interactividad. Pero te posibilita tomar algún tipo de decisiones donde cambiás el rumbo del relato o de la experiencia. Siempre dentro de un rango determinado, porque el software del videojuego no es infinito. Hay una ilusión de lo infinito pero no lo es”, explica Buela.

Un sentido de la democratización propio del desarrollo de la red de redes es, a juicio del crítico y editor de la sección de Espectáculos de El País, Fernán Cisnero, el factor decisivo en esta nueva experiencia. “Creo que pasa en varias plataformas. Es como una **democratización de las decisiones** artísticas. Si hacés *Game of Thrones*, te llega un millón de cartas donde te dicen: ‘No tenés que hacerlo así. Hazelo por este lado’”, observa Cisnero.

La **polémica** en torno al capítulo final de la serie *Game of Thrones* llegó al extremo del planteo de un grupo de fans de hacer un capítulo final a la medida de sus deseos. “De alguna manera, la interacción de ‘Mi opinión vale’ tiene que ver con que en algún momento esa interacción puede ser usada creativamente”, sugiere el crítico.

La **inmersión** en una obra artística, sea una novela o una película -o en piezas musicales y obras pictóricas- requiere de una suerte de pacto o “contrato” con el espectador/lector/receptor de esa obra. Y, a juicio de los expertos, son los términos de ese “contrato” los que están cambiando. “Es un nuevo pacto con el espectador, es un **nuevo contrato** de lectura. Pero me pregunto, ¿no será pasajero? La industria está en un momento muy complicado donde necesita innovación y responder a las inquietudes”, señala Cisnero.

Pero también esta **reconfiguración** parece alcanzar a los propios medios. “Lo que creo que está en crisis, creo yo, son las definiciones cerradas de lo que es ficción, y de lo que televisión. Creo que **televisión** es un **término perimido** para hablar de estas cosas”, indica Buela.

Y recuerda uno de los experimentos de ficción interactiva más ambiciosos que se realizaron hasta el momento. Se trata de una pieza documental creada por el *National Film Board* de Canadá donde se le propone al espectador seleccionar entre las historias de los habitantes de un enorme edificio. “Es la expresión de interactividad más amplia que se haya hecho”, señala Buela.



La plataforma ofrece varios contenidos interactivos para grandes y chicos.

### El “menú” de la tele interactiva en la plataforma

El capítulo *Bandersnatch* de la serie *Black Mirror* no es el único contenido interactivo de Netflix. La plataforma tiene en estos momentos otros títulos que ofrecen esta alternativa. El Gato con Botas, atrapado en un cuento épico, es una animación que permite la interacción. *Buddy Thunderstruck*, la lista de quizás, es otro título. *Strech Armstrong: The Breakout*. *Minecraft Story Mode*. *You vs. Wild*, de *Bear Grylls*, es una serie sobre supervivencia donde el protagonista realiza proezas en ambientes hostiles y el espectador debe decidir qué opciones tomar. En todos los casos los contenidos interactivos requieren de dispositivos aptos para ello. Casi todas las smart TV recientes cuentan con el software adecuado, así como celulares y tabletas, o consolas de videojuegos, dispositivos dotados de iOS también están aptos. En cambio no pueden verse estos contenidos en Apple TV y Chromecast, así como los navegadores que usan Silverlight. Asimismo la plataforma recomienda actualizar la aplicación con su versión más reciente para evitar inconvenientes. Para quienes cuenten con un dispositivo con iOS la plataforma sugiere entrar a ¿Cómo actualizo la aplicación de Netflix en mi iPhone, iPad o iPod touch?

Los dispositivos que no admitan contenidos interactivos sólo reproducirán la versión lineal, si está disponible.

### LAS MÁS VISTAS



El encuentro en la feria en que De Silva le mostró una imagen de un cordero a Andrade



A sus 34 años, Jorge Fucile se reinventa



¿De qué viven los candidatos a la Presidencia?



La vulvodinia: una patología que afecta al 16% de las mujeres



Quiso imitar a Casillas, pero no tuvo la misma suerte



IMM quiere tirar paradores de Pocitos por indigentes



Claudia García habló de una “inminente” salida de Blanca Rodríguez de Subrayado



A prisión el hombre que intentó violar a repartidora



La oposición lidera en intención de voto en 17 departamentos



Los blancos cierran filas para ignorar a Juan Sartori

