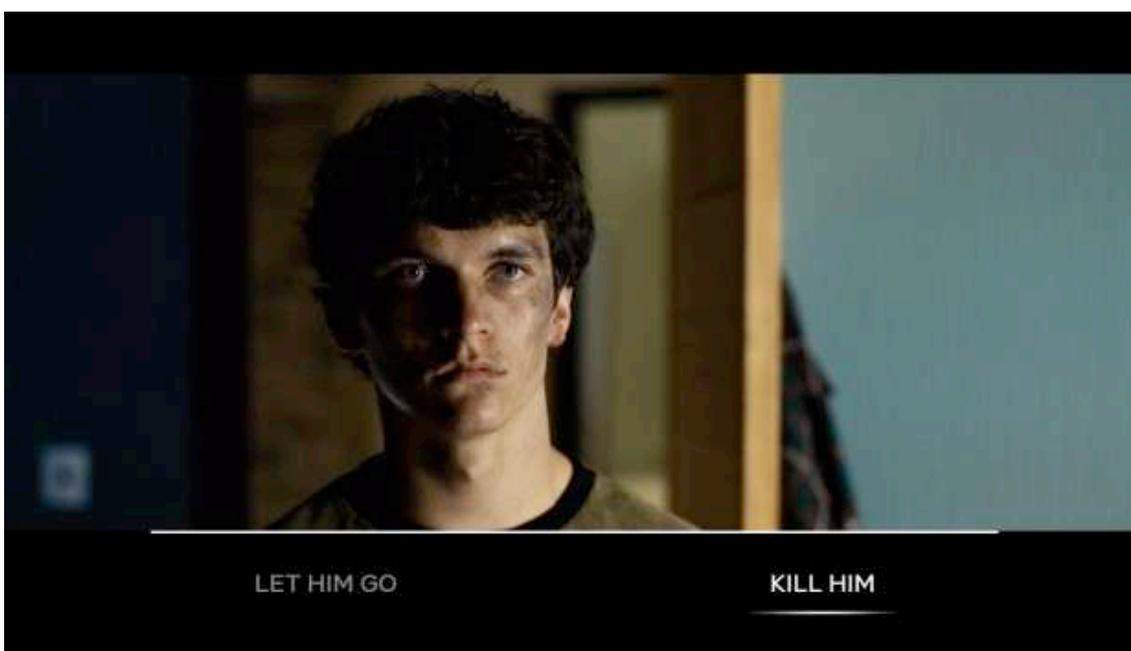


## Jugar al cine: *Black Mirror* y la interactividad como cruce interdisciplinario

Por Gastón Bernstein\*



Fotograma de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018).

El pasado 2018 fue el año en el que la plataforma Netflix comenzó a incluir contenido interactivo: películas y series en las cuales los usuarios pueden tomar decisiones en tiempo real, afectando en mayor o menor medida los eventos que ocurren en pantalla. Desde una versión animada en 3D de la clásica historia del gato con botas, a la película de *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011) o un “modo historia” —como se suele llamar en el idioma *gamer* a los videojuegos que desarrollan una trama argumental— de *Minecraft*, afamado videojuego de tipo *sandbox*. El cruce entre videojuegos y cine es notorio y es un fenómeno que venimos observando en los últimos años tras la aparición de videos en 360°, los cuales permiten al usuario la posibilidad de maniobrar la cámara mientras los sucesos toman lugar, como si de los movimientos del cameraman se trataran. Este acercamiento quizás responda a

la creciente influencia de los videojuegos en el territorio de la cultura popular audiovisual, la cual ha dejado de ser privilegio del cine y la televisión para pasar a manos de Internet y las “nuevas pantallas”, como suele llamarse a las consolas, smartphones, computadoras y tablets.

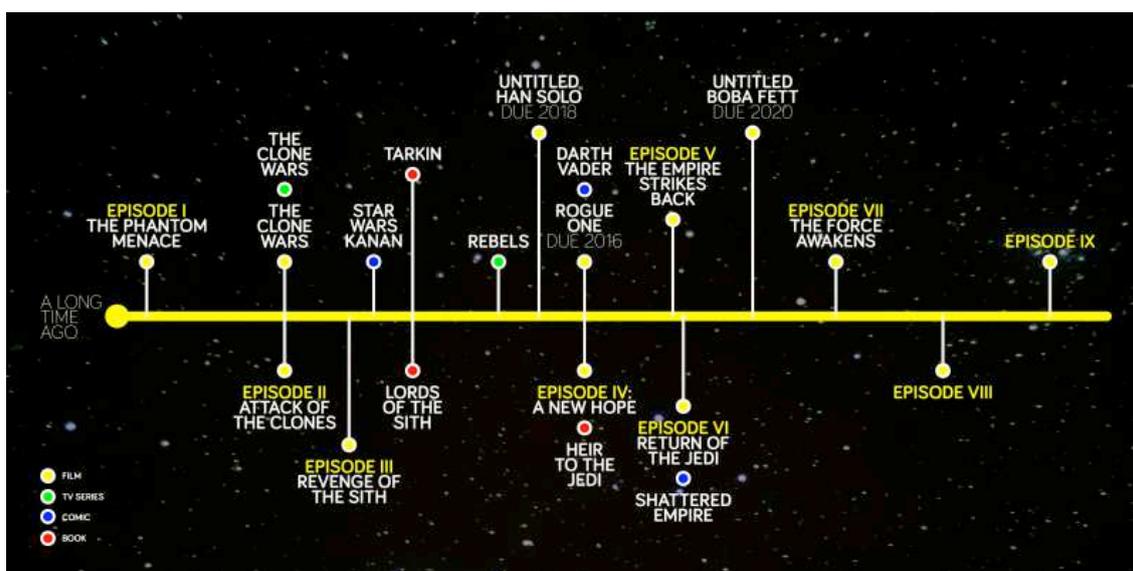
Los videojuegos han tomado del cine gran parte de sus recursos narrativos, estéticos y técnicos. Citando a Jorge Fernández Gonzalo en su ensayo sobre cine y videojuegos, “el videojuego hace jugable al cine” (2013: 10). No se juega a vivir la vida real, se juega a vivir el cine. El videojuego fue educado por la industria cinematográfica y crea sus mundos ficcionales basándose en las convenciones construidas por el cine. De esta forma, utiliza el llamado montaje transparente para contar historias, simula los movimientos de una supuesta cámara —desde paneos y travellings hasta planos/contraplanos—, estructura la narración a la manera del cine clásico, caracteriza a los personajes buscando identificación por parte del usuario, incluye elementos como el *raccord* o la ley de los ejes para construir una verosimilitud dirigida a un usuario adiestrado por la mirada cinematográfica, e incluso presenta determinadas figuras —en la puesta en escena, la jugabilidad o demás elementos— que en su relación con el todo de la obra son plausibles de ser interpretadas metafóricamente para elaborar sentidos relacionados con los conceptos principales de cada videojuego, como si del análisis cinematográfico se tratara. El videojuego nos permite vivir el cine, y así en *Metal Gear Solid* (Hideo Kojima, 1998) jugamos a ser el clásico espía, en *Resident Evil* (Shinji Mikami, 1996) jugamos a ser los sobrevivientes de un típico apocalipsis zombi, en *Heavy Rain* (David Cage, 2010) jugamos a ser los protagonistas de una historia de drama y ciencia ficción, y en *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure* (Ron Gilbert, 1989) jugamos propiamente a ser Indiana Jones. Incluso se puede pensar en videojuegos deportivos como *Pro Evolution Soccer* (Konami, 2001) en los cuales no se simula tanto la actividad deportiva del fútbol sino más bien su visionado televisivo: cualquiera que juegue una partida de *PES* podrá confirmar que el videojuego no se parece a jugar al fútbol en la vida

real ni tampoco a presenciar un partido en la cancha, sino a ver un partido en la televisión y controlar a los jugadores desde la TV. De nuevo, lo que se simula en los videojuegos es ser parte de los mundos ficticios que el cine y las otras pantallas —la televisión, Internet y los propios videojuegos— han creado.



Fotograma de *The Last of Us* (Neil Druckmann, 2013) donde la supuesta “cámara” nos muestra una focalización espectral.

De esta manera, los videojuegos han intentado —y exitosamente conseguido— apropiarse parcialmente de la cultura audiovisual que hasta hace algunas décadas era privilegio cinematográfico. Hoy en día existen numerosas películas basadas en videojuegos e incluso franquicias cuyos universos ficticiales transmediáticos se desarrollan tanto en películas como videojuegos, cómics y series animadas —tales como *Matrix*, *Star Wars* o el universo de *Marvel*. Los universos transmedia ponen de manifiesto esta fuerte hibridación que interpela todas las formas de arte en la actualidad, en la que una obra puede comenzar como un libro y continuar en un cómic, unas pinturas, un show en vivo, un álbum musical, una película, una serie animada y un videojuego. A su vez, las disciplinas se contagian entre sí, y de esta manera se transforman.



Línea temporal de los sucesos de *Star Wars* que transcurren en películas, libros y series.

*Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) es todavía uno de los primeros intentos del cine de acercarse a la interactividad propia de los videojuegos y es hasta ahora la única obra reflexiva al respecto. La misma pertenece a la serie *Black Mirror*, creada por Charlie Brooker y actualmente producida y distribuida por Netflix. Al día de hoy *Black Mirror* consta de cinco temporadas, un especial de Navidad, y una película; si bien los episodios no tienen conexión en cuanto a la trama, los personajes y los diferentes mundos ficticios que proponen, sí hay una temática conductora que une toda la serie: la tecnología y su progresiva invasión a nuestra cotidianeidad, la cual altera radicalmente nuestras vidas exponiendo muchas veces lo peor de nosotros. La serie suele basarse en situaciones que actualmente vivimos relacionadas a nuestra forma de vincularnos con y por medio de la tecnología, exagerando algunos rasgos para convertir lo cotidiano en ciencia ficción.

La serie ya ha tenido momentos intensamente reflexivos: en el segundo capítulo de la primera temporada el sistema vende su propia crítica como un espectáculo para docilizar a los subversivos. Dicho capítulo puede leerse como

una autocrítica al propio *Black Mirror*, siendo que esta es una serie que critica el uso barbárico de la tecnología pero es emitida por Netflix.



Wallpaper del segundo capítulo de la primera temporada de *Black Mirror*.

Sin embargo creemos que *Black Mirror: Bandersnatch* dobla la apuesta y lleva la reflexión a un lugar inédito para los ocho años que la serie lleva en emisión. La película porta el nombre y es similar al videojuego que el protagonista Stefan Butler (Fionn Whitehead) está desarrollando: *Bandersnatch*, una aventura gráfica en la que hay que tomar decisiones a medida que la historia avanza para llegar al final. Aunque difícilmente se pueda decir que *Black Mirror: Bandersnatch* sea por completo un videojuego, sobre todo porque si no interactuamos con la pantalla las decisiones se toman automáticamente. Pero sí nos ofrece la posibilidad de alterar en tiempo real los sucesos para ver qué ocurre si decidimos A o B. El usuario más meticuloso explorará todas las alternativas hasta llegar a conocer todos los finales posibles, aunque ninguno

de esos es un final definitivo, o mejor dicho, todos pueden serlo. Aquí encontramos cierta similitud con videojuegos como *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2013), en los que el protagonista no puede escapar al ciclo al que parece confinado y más allá del mensaje que esto nos quiera transmitir, la jugabilidad se reduce a explorar todas las opciones posibles según cada decisión que tomemos, aunque nunca podremos salir definitivamente del loop opresor.



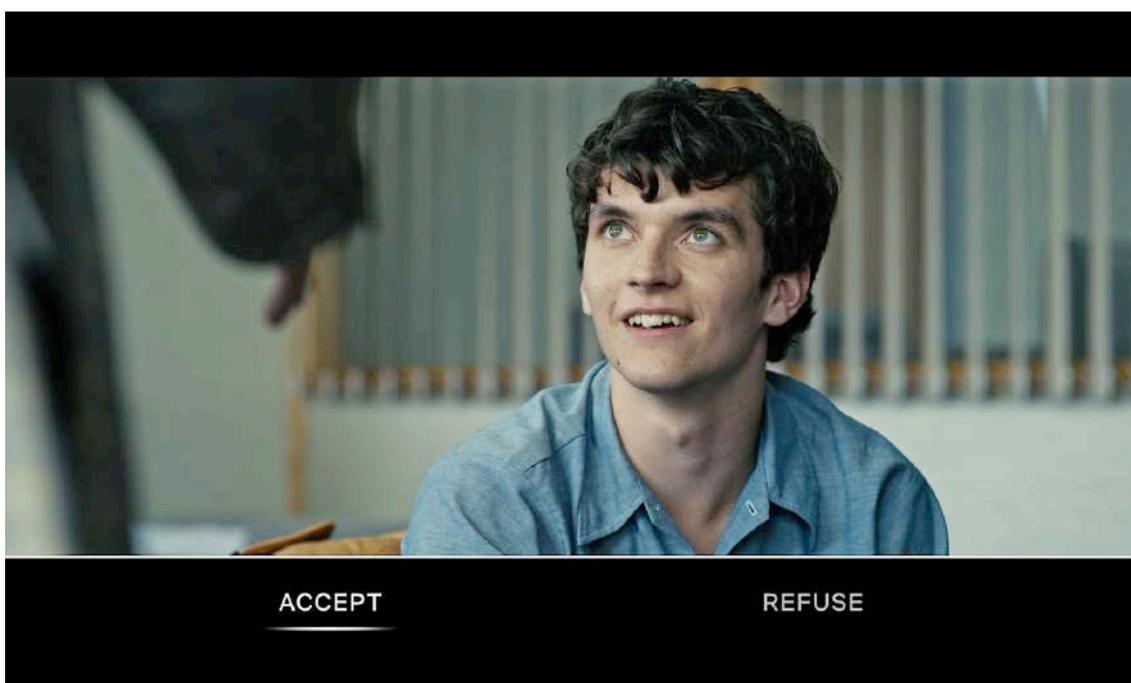
Fotograma de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018).

Ahora bien, siendo que evidentemente la película hace referencia a los videojuegos, ya que es interactiva y lleva el nombre del videojuego que el protagonista está desarrollando, creemos que la reflexión que propone está destinada principalmente a los usuarios de videojuegos, que en este film son homologados, por su propia condición interactiva, con los espectadores de cine y series. A diferencia de videojuegos como *Undertale* (Toby Fox, 2015) en el que las decisiones que tome el usuario determinarán definitivamente la vida o la muerte de los personajes, en *Black Mirror: Bandersnatch* siempre está la opción de volver a empezar y probar otra cosa. La manipulación aquí parece serle gratuita al usuario: incluso cuando decidimos develarle a nuestro protagonista que lo estamos viendo a través de Netflix, él no se nos revelará

nunca ya que no puede hacerlo. Podría pensarse que Stefan es en realidad un reflejo nuestro, y que aunque entremos en un mundo en el que supuestamente hay libertad de acción al punto en el que podemos decidir qué es lo que queremos ver en pantalla, en el fondo seguimos estando atrapados a lo que las opciones del dispositivo nos habiliten. De hecho, no existen finales felices en *Black Mirror: Bandersnatch*, si el protagonista no es atrapado por la policía, el videojuego fracasa; si no termina internado, se convierte en un asesino. Al fin y al cabo no estamos decidiendo, sino simplemente explorando las posibles derrotas a las que podemos afrontar y haciendo que Stefan cumpla nuestros deseos macabros de descuartizar al padre, suicidarse o enfrentarse con la psiquiatra. Por primera vez en *Black Mirror*, es el propio usuario el que es afectado por la tecnología y muestra lo peor de sí mismo controlando desde su posición privilegiada a los personajes de la película. La tecnología puesta en jaque aquí son los propios dispositivos con los que los usuarios acceden a la serie y la desafección automatizada que estos provocan. *Black Mirror: Bandersnatch* expone al usuario que disfruta del sufrimiento de los personajes, tanto que aun teniendo la posibilidad de evitar tragedias las elige para ver qué pasa.

Como si del experimento de Milgram se tratase, la película otorga la posibilidad de que Stefan haga lo “correcto”, pero las decisiones que responden a la ética suelen llevar directamente al fracaso y no ser tan divertidas. Lo curioso es que las decisiones extremas como asesinar al padre o pedirle al compañero que se suicide tampoco tienen resultados completamente beneficiosos, con lo cual todo el mapa de escenarios posibles termina siendo un juego imposible de ganar. Luego de chocar varias veces contra callejones sin salida el usuario puede abandonar esta frustración sin sentido, o repensar esta pared como un espejo que invita a la reflexión. Desde luego esta película interactiva no termina siendo “entretenida” a la manera de los videojuegos industriales, pero esto también abre la puerta a reflexionar, no ya sobre nuestras acciones sino sobre los videojuegos en sí mismos: claro que podemos entenderlos como un entretenimiento industrial homogeneizador de pensamiento con el único

objetivo de divertir. De esa misma forma podemos catalogar a las películas, series o libros, pero creemos que es más beneficioso e interesante pensarlos de una manera distinta. Precisamente, el análisis estético-discursivo que puede efectuarse de un videojuego, tratándolo “como si fuese” una obra de arte al estilo de una película o un libro, nos permite apropiárnoslo de una manera mucho más valiosa, provechosa, favorable que si lo pensamos únicamente como un producto de entretenimiento masivo, así como también nos posibilita descubrir nuevas formas de interpretación y nuevos entramados conceptuales. De la misma manera, entendiendo al videojuego como arte se estimula la creación de videojuegos con cuidados estéticos, discursivos y hasta políticos o reflexivos —los cuales de hecho vienen apareciendo con mayor frecuencia en los últimos seis o siete años con el *boom* de los videojuegos independientes, algunos de los cuales fueron nombrados en este trabajo.



Fotograma de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018).

Quizás *Black Mirror: Bandersnatch* peque de ser únicamente un medio para la pregunta, una invitación a la problematización, y descuide por eso sus aspectos netamente cinematográficos: la construcción de los personajes, la dinámica de

la trama, la articulación de la puesta en escena y la puesta en cámara, y demás elementos que serían los más comúnmente analizables a la hora de realizar una crítica. Pero creemos que precisamente nos encontramos en un momento de quiebre en el que el cine está cambiando y con él quizás deba cambiar la manera en que lo vemos y lo analizamos. Para finalizar, luego de una búsqueda rápida en Internet podemos decir el éxito de las historias interactivas es relativo ¿estará destinada al fracaso esta fusión entre cine y videojuegos, así como lo está el protagonista del film? ¿O será posible para el cine reinventarse en esta era de hibridación y universos transmediáticos?

### Bibliografía

Fernández Gonzalo, Jorge (2013). "El pensamiento fílmico de Gilles Deleuze". Disponible en: [https://www.academia.edu/4690011/El\\_pensamiento\\_f%C3%ADlmico\\_de\\_Gilles\\_Deleuze.\\_La\\_imagen-movimiento\\_en\\_cine\\_y\\_videojuegos](https://www.academia.edu/4690011/El_pensamiento_f%C3%ADlmico_de_Gilles_Deleuze._La_imagen-movimiento_en_cine_y_videojuegos) (Acceso en: 12 de mayo de 2019).

Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios masivos de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Levin, Gary (2017). "Who's watching what on Netflix" en *USA Today*, 19 de octubre. Disponible en: <https://www.usatoday.com/story/life/tv/2017/10/18/nielsen-reveals-whos-watching-what-netflix/773447001> (Acceso en: 12 de mayo de 2019).

Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* Barcelona: Anagrama.

Murúa Losada, Gonzalo (2016). *El pixel hace la fuerza. Narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones* Buenos Aires: El Aleph.

---

\* Gastón Bernstein es estudiante de Licenciatura en Artes en la Universidad de Buenos Aires. Ha publicado en revista *Imagofagia* (n. 14, 2016) y participado del II Simposio sobre Cine y Audiovisual 2018 (UNICEN, Tandil, Argentina). Profesor de análisis de cine en secundarios y centros culturales. Escritor de ficción, publicó el libro *qué?* (2014). Realizador audiovisual, su primer largometraje de ficción es *La cuenta* (2016), estrenado en el Cine Gaumont de Espacios INCAA. Músico, compositor, productor, pianista. E-mail: [gastonbernstein@gmail.com](mailto:gastonbernstein@gmail.com)