

TRABAJO DE FIN DE GRADO



**EL FENÓMENO DE LAS PELÍCULAS INTERACTIVAS:
EL CASO DE *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH***

SANDRA AYUSO MARTÍNEZ

TUTORIZADO POR VIRGINIA GUARINOS GALÁN

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN, UNIVERSIDAD DE SEVILLA

JULIO 2020

ÍNDICE:

I. RESUMEN	2
II. PALABRAS CLAVE	2
III. INTRODUCCIÓN	3
IV. OBJETIVOS	4
V. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	4
VI. HIPÓTESIS	6
VII. METODOLOGÍA	6
VIII. LA INTERACTIVIDAD AUDIOVISUAL	8
A. Introducción a las películas interactivas	8
B. Los hábitos de consumo de las producciones audiovisuales en la actualidad	9
C. Las películas interactivas en la actualidad	11
IX. ESTUDIO DE CASO: <i>BLACK MIRROR: BANDERSNATCH</i>	13
A. ¿Qué es <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> ?	13
B. Análisis fílmico	14
X. RESULTADOS	21
A. Resultados sobre <i>Black Mirror: Bandersnatch</i>	21
B. Resultados sobre películas interactivas	24
C. Análisis de los resultados	31
XI. CONCLUSIONES	33
XII. BIBLIOGRAFÍA	34
XIII. NETGRAFÍA	35

I. RESUMEN:

Las películas interactivas han sufrido grandes cambios desde sus inicios en los años ochenta. Esta investigación tiene como objetivo acercarnos un poco más a este género conociendo su historia y las posibilidades actuales a las que se puede adaptar en una sociedad que consume cada vez más contenido a través de dispositivos conectados a la red. También, se aspira a conocer más este género híbrido entre el cinematográfico y el videojuego a partir de la película *Black Mirror: Bandersnatch*, estrenada en diciembre de 2018, así como la satisfacción del público ante estas producciones audiovisuales y su conocimiento sobre la materia.

II. PALABRAS CLAVE:

Películas interactivas; *Black Mirror: Bandersnatch*; interactividad; hipertexto; análisis fílmico

III. INTRODUCCIÓN:

Nos encontramos en un periodo de la historia donde la tecnología forma parte de nuestro día a día. Gracias a ello, somos capaces de interactuar con personas que se encuentran a miles de kilómetros. Sin embargo, muchas veces no somos conscientes de que también interactuamos con los dispositivos tecnológicos que tenemos a nuestra disposición sin tener la necesidad de que otra persona sea receptor de nuestro mensaje; el propio dispositivo es el receptor.

Esto abre un mundo de nuevas posibilidades y en la industria audiovisual son conscientes de ello. A lo largo de la historia de la producción audiovisual, los creadores de contenido siempre han intentado innovar y buscar nuevas formas de expresarse. Las películas interactivas forman parte de este recorrido. Este subgénero híbrido entre el cinematográfico y el videojuego consigue hacer que el espectador sea partícipe de la historia pudiendo elegir en que dirección se desarrolla la trama del film.

Sin embargo, las películas interactivas han tenido un recorrido histórico donde no han podido explotar su potencial. Su inicio en los años ochenta del siglo pasado prometía una experiencia que no se había llevado a cabo hasta el momento, pero los soportes tecnológicos de la época no estaban preparados para soportar la alta interactividad que requerían las películas interactivas, llevándolo a que su producción disminuyera durante el inicio del siglo XXI.

Actualmente, el panorama tecnológico ha cambiando y es el momento perfecto para recuperar este género audiovisual. Con este trabajo de investigación nos adentraremos en el mundo de las películas interactivas tanto de forma teórica como experimental, revisando trabajos ya publicados sobre las películas interactivas y estudiando el caso de *Black Mirror: Bandersnatch*, una película interactiva que se estrenó el 28 de diciembre de 2018 en la plataforma de vídeo bajo demanda Netflix y que generó gran revuelo en las redes sociales por la peculiaridad de poder elegir el desarrollo de la historia pudiendo llegar a finales totalmente diferentes.

IV. OBJETIVOS:

Con este estudio se pretende investigar sobre qué piensa consumidor habitual de productos audiovisuales sobre el subgénero de las películas interactivas a través del visionado de la película *Black Mirror: Bandersnatch* y, por otra parte, se indagará sobre hasta qué punto es conocido este subgénero a través una encuesta sobre cuestiones generales de películas interactivas a personas que no formen parte del visionado.

Una vez analizados los resultados de la muestra, se sacarán conclusiones que ayudarán a saber el objetivo principal de este estudio: si el formato de películas interactivas es satisfactorio o no en los usuarios y, por consiguiente, si puede ser rentable en un futuro tomarlo como un género estable más dentro de la industria audiovisual. También, si dicho formato de películas interactivas es conocido actualmente o pasa desapercibido en la industria cinematográfica a ojos del público.

Como objetivos secundarios podemos encontrar: puntos fuertes, debilidades y sugerencias para posibles cambios del formato.

V. FUNDAMENTOS TEÓRICOS:

Para llevar a cabo la investigación sobre las películas interactivas, el primer paso es revisar algunos de los trabajos que tratan este tema así como otras cuestiones importantes de destacar como puede ser la interactividad o el hipertexto. Los estudios utilizados en este trabajo de investigación son los siguientes:

El libro ¡Sonríe te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de *Black Mirror*, de Roberto Aparici y David García Marín, publicado en 2017, trata sobre el concepto de narrativa digital interactiva, el cual se corresponde al “conjunto de obras que presentan sustancias expresivas procedentes de múltiples medios y lenguajes y que se caracterizan por su fragmentación, hiperlinealidad, propagabilidad, inmersión, presencia de hipertexto, simulación, aletoreidad, participación, conectividad e interactividad” (Aparici y García Marín, 2017). Las películas interactivas encajan perfectamente en esta definición ya que es un género híbrido entre el cinematográfico y el videojuego, con una narrativa no lineal al poseer varias opciones en la historia; que hace partícipe al espectador conectando con él a través del fenómeno de la interactividad.

Por otra parte, Aarón Rodríguez Serrano hace un recorrido histórico de las películas interactivas en su trabajo “Entre el videojuego y el cinematógrafo: películas interactivas” publicado en 2006, partiendo desde un punto de vista que se centra más en el género del videojuego. Al contrario que Miguel Herrero Herrero, el cual trata las películas interactivas desde una mirada más cercana al género cinematográfico utilizando ejemplos en su artículo “Cine interactivo” publicado en 2016.

Además, expone algunas características de las películas interactivas en la actualidad. También cabe destacar que ambos artículos coinciden que en sus inicios (los años ochenta y noventa del siglo pasado), las películas interactivas no contaban con los medios necesarios para explotar este género en su totalidad y que debido a las limitaciones técnicas se fueron dejando de lado poco a poco.

Otro suceso que se dio paralelamente al de las películas interactivas fue el del documental interactivo. Aunque narrativamente no sean similares, los mecanismos y soportes que se necesitan para llevarlos a cabo tienen relación entre sí. En la investigación “El documental interactivo como formato en los medios audiovisuales” de Jorge Vázquez-Herrero y Xosé López-García publicado en 2017 se exponen algunas claves en cuanto a la innovación de soportes para contenido audiovisual y algunas características comunes entre el documental y la película interactiva, como he mencionado anteriormente.

Para hablar de estas obras audiovisuales interactivas, también es necesario conocer qué es la interactividad y para ello Meritxell Estebanell Minguell trata con bastante claridad en su trabajo “Interactividad e interacción” publicado en 2002 el concepto y definición de interactividad así como la distinción entre niveles que lo forman. Interactuar es poder manipular la interfaz que una máquina nos exponga y acto seguido reacciones ante nuestra respuesta (Estebanell Minguell, 2002). Normalmente, al visualizar una película somos receptores pasivos de ella, obtenemos la información y más adelante decidimos compartirla o no. Las películas interactivas cambian este escenario: el público se vuelve un receptor activo que interactúa con la película a través de su interfaz, cambiando el curso de la trama.

En cuanto a los niveles de interactividad, estos están asociados a los recursos que tenga el usuario para comunicarse con los materiales tecnológicos: por un lado, si el usuario solo interviene para avanzar o retroceder la información que se le muestra, el nivel de interactividad es bajo. Por el contrario, si el usuario modifica el valor de las variables de la información que se muestra y la máquina responde mostrando esas variables cambiadas, el grado de interactividad será muy alto (Estebanell Minguell, 2002). Estos niveles de interactividad trasladados al ámbito cinematográfico dan lugar a las películas interactivas.

Además, otro concepto fundamental que va ligado a la interactividad es el denominado hipertexto. La DRAE denomina hipertexto al “conjunto estructurado de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas”, aunque esta definición no es completa del todo. Adelaide Bianchini en 1999 trató este tema en su trabajo “Conceptos y definiciones de hipertexto” y completa la definición de hipertexto de la siguiente manera: “es un enfoque para manejar y organizar información, en la cual los datos se almacenan en una red de nodos conectados por enlaces. Los nodos contienen textos y si contienen además gráficos, imágenes, audio, animaciones y vídeo, así como un código ejecutable u otra forma de datos se les da el nombre de hipermedio, es decir, una generalización de hipertexto” (Bianchini, 1999).

Y es que internet se rige por esta regla de hipertextos (o hipermedios) en la cual el usuario va navegando de página en página a través de clics para pasar de un contenido a otro. Los nodos de los cuales hablaba Bianchini tienen que estar disponibles de una forma sencilla y eficaz para que el usuario común pueda navegar por los contenidos sin que le resulte un proceso tedioso. Con las películas interactivas ocurre lo mismo: en vez de ir navegando por páginas web a través de un clic, navegamos por las tramas de la película, llegando a nuevos contenidos a través de una interfaz sencilla e intuitiva. Otra característica del hipertexto es que el usuario puede crear nuevas referencias entre varios contenidos sin generar cambios globales, lo cual también ocurre en las películas interactivas. El espectador genera conexiones entre las tramas una vez va explorando todas las posibilidades que se le ofrece en el discurso del film.

VI. HIPÓTESIS:

Las hipótesis en las que se centrará esta investigación son las siguientes:

Hipótesis principal: Las películas interactivas son satisfactorias para los consumidores.

Hipótesis secundaria: Las películas interactivas pasan desapercibidas en la industria cinematográfica a ojos del público.

VII. METODOLOGÍA:

Para llevar a cabo esta investigación no es suficiente con proponer un enfoque cualitativo, donde se identifica el sistema de relaciones entre variables (Pita Fernández, Pértegas Díaz, 2002), ni un enfoque cuantitativo donde se trate de “determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra precede” (Pita Fernández, Pértegas Díaz, 2002); sino un enfoque mixto que ayude a crear una comprensión más completa del tema que se plantea.

La muestra para el visionado de la película *Black Mirror: Bandersnatch* estará compuesta por cinco personas con perfil del público objetivo del film: personas jóvenes entre 16 y 26 años que puedan acceder a la plataforma Netflix, en este caso tres mujeres de 19, 20 y 22 años y dos hombres de 22 y 25 años. Acto seguido, se tomará nota sobre las decisiones que escojan en la película, sus expresiones, si duda antes de elegir, si está satisfecho con el final, etc. También, al finalizar el visionado, se entregará una encuesta donde se preguntará sobre la satisfacción del consumidor ante este género.

Por otro lado, para la encuesta sobre películas interactivas se tomará una muestra más amplia tanto en número de participantes (73 encuestados) como en edad (entre 16 y 36 años). Para esta encuesta no es necesario que los participantes entren en la franja de edad del público objetivo de la película. De esta forma podrán participar más personas en la investigación sin tener que acceder al visionado de la película *Black Mirror: Bandersnatch* y poder tener algunas referencias de hasta que punto es conocido este género y las sensaciones que se pueden tener frente a él.

Para cada muestra se utilizará una técnica de muestreo diferente y así adecuarlas al enfoque que se pretende conseguir con la investigación. Para los visionados de la película será una técnica no probabilística por conveniencia ya que permite reclutar aquellos casos que sean accesibles al investigador (Otzen y Manterola, 2017). Al tener que realizarlo de forma telemática dada la situación de Estado de alarma en la que se encuentra nuestro país, es la única forma viable para poder seguir adelante con la investigación. Por ello, también se realizará una encuesta más general sobre las películas interactivas que se llevará a cabo a través de una técnica aleatoria simple, la cual “garantiza que todos los individuos que componen la población tengan la misma oportunidad de ser incluidos en la muestra” (Otzen y Manterola, 2017). De esta forma podrá llegar a una muestra más amplia que ayude a que la investigación sea más rica en contenido.

El procedimiento a seguir comienza con redactar la encuesta que se va a llevar a cabo una vez tuvo claro el objetivo, muestra y dirección que va a tomar la investigación. Para la encuesta sobre películas interactivas se harán preguntas de sí/no y de opción múltiple para poder hacer un análisis cuantitativo una vez se obtengan los resultados. La encuesta se creará en Google Forms y se compartirá por redes sociales para tener un mayor alcance. Por el contrario, para la encuesta que se hará después del visionado de la película *Black Mirror: Bandersnatch*, las preguntas podrán ser respondidas de una forma más abierta, para que los participantes puedan reflejar mejor su nivel de satisfacción hacia el formato. Esta encuesta será un documento que se proporcionará a los participantes una vez terminado el visionado, el cual se hará de forma telemática a través de videollamada. El participante verá la película con su cuenta de Netflix en su dispositivo de preferencia, junto a la videollamada a través de Skype.

VIII. LA INTERACTIVIDAD AUDIOVISUAL:

A. Introducción a las películas interactivas:

A lo largo de la historia del cine se ha intentado innovar buscando nuevos géneros y formatos que ayuden a la creación de obras cinematográficas. Las películas interactivas forman parte de este recorrido, creando una experiencia diferente al cine convencional al involucrar al espectador en la toma de decisiones del film.

Sin embargo, las películas interactivas están sujetas también a la historia del videojuego, ya que nos encontramos ante un subgénero híbrido entre el cine y el videojuego, en concreto, los videojuegos de aventuras gráficas o con historias de ‘elige tu propia aventura’.

El recorrido de las películas interactivas comienza en los años ochenta con la comercialización de los Laserdiscs (LD), donde los programadores de videojuegos desarrollaban aventuras gráficas en las cuales el espectador podía elegir el desarrollo de la trama de la historia y así poder acceder a contenidos con tramas no lineales. Aarón Rodríguez Serrano argumenta en su trabajo “Entre el videojuego y el cinematógrafo: Películas interactivas” que la poca capacidad de memoria en consolas de 8 y 16 bits hizo que este nuevo género no consiguiera un hueco en el mercado. Y es cierto, la tecnología no estaba preparada para el potencial que podría llegar a ofrecer las películas interactivas, lo cual se comentará más adelante.

La década de los noventa fue una época de experimentación: “La película interactiva buscaba la imitación de la cinematografía clásica, creando situaciones y escenografías que recordaran constantemente a sus referentes filmicos directos” (Rodríguez Serrano, 2006). Sin embargo, seguimos encontrando limitaciones tecnológicas una vez más, lo que hizo que las ofertas de películas interactivas que se encontraban en el mercado, tuvieran parámetros y mecanismos similares. Volvemos a encontrar poca innovación y originalidad dentro de este género.

Algunos ejemplos pueden ser las películas *I'm Your Man* (1992) o *Mr. Payback: An interactive movie* (1995), donde se sometía a votación el transcurso de la trama de la película en varias ocasiones. El público que se reunía en las salas de cine tenía una especie de mando con botones para elegir las opciones que se daban a elegir en la película. Otra opción era a través de joysticks de colores: el público alzaba el joystick que representaba la opción que deseara ver y, acto seguido, se contabilizaban los votos para proyectar la opción con más votada (Herrero Herrero, 2016). Evidentemente, los resultados no agradaban a todo el público de las salas ya que parte de él se quedaba sin ver las opciones que había votado. Sin embargo, en muchas ocasiones la trama del film no era lo primordial, sino la experiencia de la interactividad:

“El objetivo del juego no es tanto desentrañar la trama y comprender las leyes que rigen la diégesis en la que toma parte como buscar la propia identidad, saber quién es la figura que representa al jugador, qué rol está obligado a jugar. Sobre esta ausencia del ser (propio) en el interior del videojuego se desarrollaron las primeras películas interactivas de los noventa.” (Rodríguez Serrano, 2006)

Durante la década de los 2000, la industria del videojuego dio pasos gigantescos con la aparición de tarjetas gráficas, las cuales eran capaces de modificar entornos 3D en tiempo real y, por otra parte, la aparición de juegos online. Ambos hechos cambiaron el concepto de videojuego.

Esto puede ser uno de los motivos por el cual las películas interactivas se quedaron olvidadas una vez pasó la década de los noventa. Con un escenario donde ya no era algo novedoso, los filmes que se proyectaban poseían prácticamente el mismo mecanismo y la industria del videojuego se dedicó a explotar otros géneros como los juegos online y el 3D, es comprensible que su producción disminuyera.

B. Los hábitos de consumo de productos audiovisuales en la actualidad:

“La televisión deja de ser el soporte único y los medios exploran narrativas adaptadas al medio digital, frente al reto de conocer y llegar a nuevos públicos en la red” (Vázquez-Herrero, López-García, 2017).

Hoy en día existen pocas películas interactivas y están impulsadas mayoritariamente por directores independientes. Es cierto que el panorama ha cambiado en cuanto a los medios tecnológicos que están al alcance de los cineastas para la creación de obras audiovisuales interactivas, siendo ahora mucho más amplio. Las interfaces y soportes a las que tenemos acceso ahora son mucho más numerosas y populares en la sociedad. Podemos acceder a cualquier hora, en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo, ya sea un ordenador o nuestro propio teléfono móvil. Por lo tanto, se abre un mundo de oportunidades en cuanto a interactividad.

En los últimos años, los hábitos de consumo de productos audiovisuales ha cambiado radicalmente. Internet se ha convertido uno de los soportes favoritos de los espectadores para acceder a contenido audiovisual. En el Estudio General de Medios (EGM) se recogen los datos de evolución de los distintos soportes y el aumento de internet ha sido exponencial:

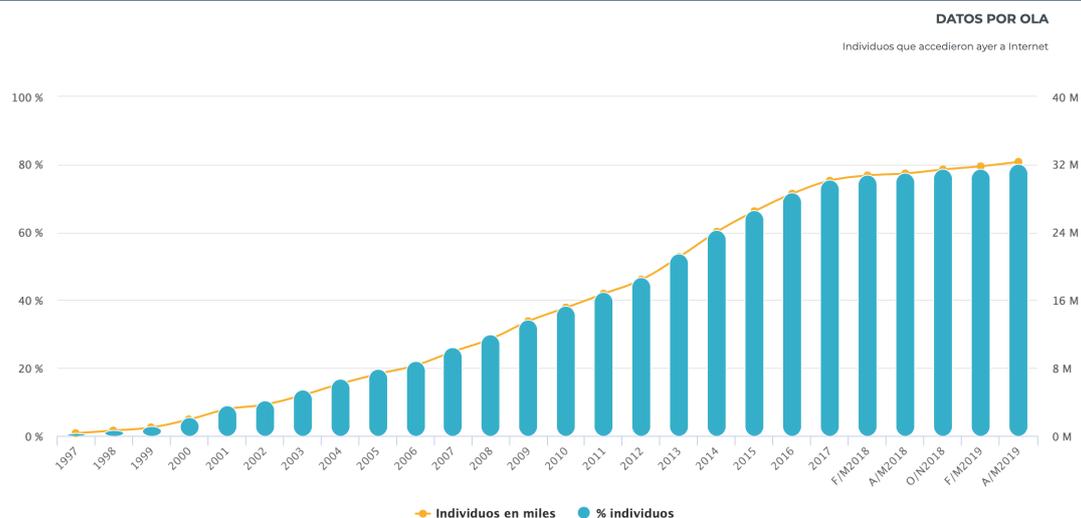


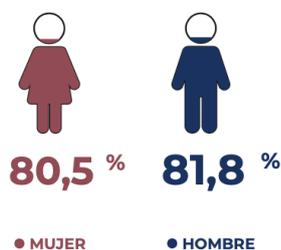
Figura 1: Evolución del uso de internet

Fuente: Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC)

El consumo de productos audiovisuales en internet se concentra sobretodo en la población joven, entre 20 y 24 años, según la última oleada del EGM, concentrada entre enero y marzo de 2020. Podemos ver en la Figura 2 que los porcentajes por edades se mantienen prácticamente iguales hasta que nos adentramos en edades posteriores a los 55 años. En cuanto a la distinción por sexo, no existe una diferencia notable, tanto hombres como mujeres consumen contenido por internet indistintamente.

PENETRACIÓN POR TARGETS

POR SEXO



POR EDAD

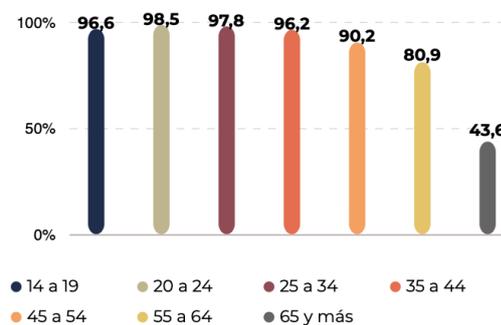


Figura 2: Uso de internet por targets

Fuente: Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC)

Por otro lado, las plataformas de vídeo bajo demanda (VOD) han creado catálogos con miles de títulos que están a disposición del usuario las veinticuatro horas del día. Estas facilidades hacen que sea un producto muy atractivo. De hecho, en estos últimos años el número de plataformas con estas características ha aumentado considerablemente incluyendo no solo a empresas nuevas que han decidido invertir en este nicho de mercado sino también cadenas de televisión ya consolidadas como puede ser el grupo Atresmedia con la plataforma Atresplayer.

Este cambio en cuanto al consumo de contenido audiovisual en la población favorece al género de las películas interactivas. Es el soporte perfecto para llevarlas a cabo ya que al utilizar dispositivos y plataformas que generan una alta interactividad con el espectador, la experiencia es más completa. Por ejemplo, la película interactiva *Black Mirror: Bandersnatch*, que utilizaré para realizar mi estudio más adelante, está disponible exclusivamente en la plataforma Netflix. En ella, el espectador elige el rumbo de la trama de la historia a través de un clic cuando aparecen dos opciones a elegir en la parte inferior de la pantalla. Sin embargo, hay más aspectos relacionados con la interactividad en este género que no se aprecian a simple vista.

C. Las películas interactivas en la actualidad:

Una vez conocido la historia de las películas interactivas y el panorama actual en cuanto a la interactividad y los hábitos de consumo de obras audiovisuales, cabe mencionar algunas características más que no merecen ser olvidadas sobre este subgénero y otras que se han mantenido desde el inicio de las películas interactivas:

En primer lugar, actualmente seguimos encontrándonos ante un género híbrido entre el cinematográfico y el videojuego ya que contiene elementos que provienen de ambos campos. “El espectador puede tomar decisiones sobre la propia película escogiendo diversos itinerarios en la trama, cambiando los puntos de vista, la cámara e interactuando de diversas formas con los personajes de la película. Este se ve inmerso e integrado en la película como un videojuego” (Herrero Herrero, 2016).

Una de las características más destacadas es el cambio de rol del espectador, pasando del habitual receptor pasivo a un papel activo en la película. Las opciones que se dan a elegir exige que en la narrativa de la historia existan líneas alternativas, mundos paralelos en los que dichas acciones puedan suceder y que lleven a finales diferentes, haciendo que desde un punto de vista comercial, las películas interactivas dan la posibilidad de múltiples visionados (Herrero Herrero, 2016), es decir, más clics y más visualizaciones para las plataformas de vídeo bajo demanda que posean los derechos de películas interactivas, elementos fundamentales para la hora de contabilizar el éxito del contenido audiovisual en internet.

Por otra parte, al tener varias líneas temporales dentro de la historia, unas pueden suponer más extensas que otras, haciendo que la duración del film, del discurso, cambie dependiendo de qué trama vayamos desarrollando. Por ejemplo, en *Black Mirror: Bandersnatch* podemos tener una duración entre 45 y 120 minutos, lo cual se aleja del estándar de las películas convencionales, que suele rondar entre hora y media y dos horas.

Por último, las películas interactivas actuales, al tener un mecanismo tan específico donde sólo se pueden visualizar en las plataformas que hayan adquirido los derechos de comercialización y se hayan habilitado para su consumo, hace que sea una obra audiovisual difícil de piratear. La industria audiovisual lleva luchando contra la piratería durante décadas, sobretodo desde que la visualización de obras cinematográficas es posible a través de internet. Con las películas interactivas no existe este problema de piratería ya que en el caso de que sí fuera posible su adquisición de forma ilegal, o bien no se podría visualizar al no tener programas específicos que soporten la alta interactividad que necesita el film, o bien no se adquiriría en su totalidad, sino simplemente una de las partes.

IX. ESTUDIO DE CASO: *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH*

A. ¿Qué es *Black Mirror: Bandersnatch*?

Black Mirror es una serie de televisión creada en 2011 por Charlie Brooker donde se relatan historias distópicas y autoconclusivas con temas relacionados con la tecnología en la época contemporánea. Es una serie antológica con cinco temporadas, veintidós capítulos en total, hasta la fecha. Comenzó a emitirse en la cadena británica Channel 4, pero la serie fue tan aclamada que pronto se dio a conocer globalmente. En 2015, la plataforma Netflix se hizo con los derechos de este formato y actualmente sigue trabajando en la emisión de más temporadas.

No nos debe sorprender que *Black Mirror*, al ser una serie antológica con capítulos autoconclusivos, se lanzara a crear un largometraje llamado *Black Mirror: Bandersnatch*, estrenado el 28 de diciembre de 2018 en la plataforma Netflix. Está dirigida por David Slade, que ya había trabajado anteriormente con el creador y guionista Charlie Brooker, en el quinto episodio de la cuarta temporada de la serie, llamado *Metalhead*. La película está protagonizada por Fionn Whitehead, también conocido por protagonizar la película de *Dunkerque*.

La película, ambientada en el año 1984, trata sobre experiencia de Stefan Butler (Fionn Whitehead) al ser contratado en la empresa Tuckersoft para desarrollar un videojuego de ‘elige tu propia aventura’, basado en una novela de ciencia ficción. Stefan se verá influenciado por Colin Ritman (Will Poulter) para tomar decisiones a la hora de desarrollar el proyecto. A medida que avanza la trama, Stefan va perdiendo el sentido de qué es real y qué no.

Sin embargo, *Black Mirror: Bandersnatch* no es una película cualquiera ya que incluye el elemento de interactividad. El guionista y creador Charlie Brooker afirmó en una entrevista para Fotogramas que aunque sea una película, comparte bastantes elementos con la mecánica de videojuegos. Esto es así ya que el consumidor podrá tomar decisiones que afecten a la trama, llegando hasta cinco finales alternativos en los cuales Netflix nos anima a experimentar con pistas que nos dejan caer los protagonistas en algunas ocasiones (Merchán Murillo, 2019). Por tanto, la duración del film varía entre los 45 y 120 minutos. También existen otros finales no conclusivos en los que la propia película te pregunta si quieres volver a retomarla desde la última decisión que afectó a la trama.

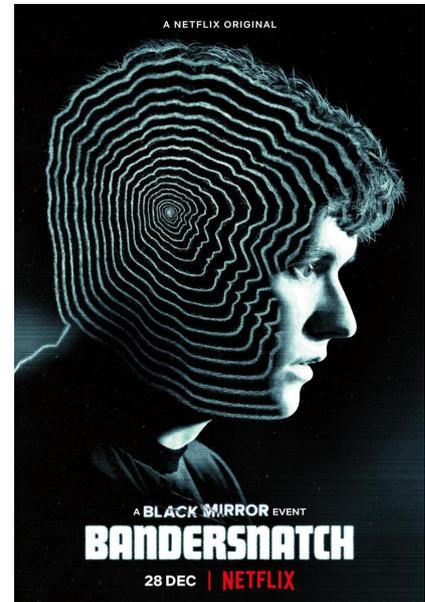


Figura 4: Poster oficial de *Black Mirror: Bandersnatch*

Fuente: Filmaffinity

También cabe destacar que Netflix tuvo que adaptar la plataforma para poder llevar a cabo el proyecto, permitiendo que los usuarios pudieran interactuar con la película a través de un clic en los dispositivos en los que se estuviera viendo el film.

El público recibió la película con los brazos abiertos. De hecho, el formato sorprendió tanto a la audiencia que algunos usuarios de la red social Reddit crearon guías y diagramas de flujo para entender mejor la película. Destaca el diagrama de Scixie ya que es una versión simplificada que se hizo viral en Twitter.

B. Análisis filmico:

Antes de comenzar el análisis de la película *Black Mirror: Bandersnatch*, debemos ubicarla en lo que se conoce como tipología de mundo, la cual se divide en tres: realidad afectiva, ficcional verosímil y ficcional inverosímil. Cada una de ellas recoge ciertas características que lo acercan, algunas más y otras menos, a la realidad como la conocemos. Pérez Parejo (2004) recoge en su trabajo que la ficción de una obra artística no puede medirse en verdadera o falsa ya que se mantiene en un punto intermedio, en una línea fronteriza, haciendo que la ficción genere determinados modelos de percepción, los modelos de mundo. En cuanto a *Black Mirror: Bandersnatch*, podemos decir que se encuentra en el mundo ficcional verosímil: los hechos que se recogen en la película son inventados pero podrían ocurrir en la vida real.

Dentro de este mundo ficcional existen diversos componentes como pueden ser los personajes, acciones, espacios, tiempo o transformaciones, englobados en lo que se denomina diégesis. Una diégesis es cada uno de los universos globales que desarrolla una historia. En la película podemos distinguir varias diégesis. Sin embargo, todas giran entorno a una de ellas, la diégesis principal donde se cuenta la historia de Stefan Butler desde que presenta la idea de su videojuego Bandersnatch en la empresa Tuckersoft hasta que consigue lanzarlo al mercado o finalmente no ha llegado a publicarlo, dependiendo de los diferentes finales a elegir que nos presenta el film.

Para analizar las estructuras narrativas dentro del discurso cinematográfico, nos centraremos en dos criterios: en primer lugar el criterio de composición diegética, que determina el grado de fragmentación de las historias, y por otro lado el criterio de composición temporal, que nos enseña cómo están estructuradas las historias en la línea de tiempo.

Empezando por el criterio de composición diegética, *Black Mirror: Bandersnatch* está compuesto por historias atómicas relacionadas a la diégesis principal, presentada anteriormente, de distintas maneras: existen dos diégesis relacionadas por subordinación a la diégesis principal. Estas dos diégesis son un par de sueños que tiene Stefan Butler, el protagonista, a lo largo de la historia; uno donde sueña que se reúne con Colin Ritman en su apartamento y uno de los dos termina tirándose

por el balcón, y el otro sueño se da cuando Stefan se queda dormido tras leer el libro *Look Door Get Key* y decide abrir la caja fuerte de su padre, la cual se encuentra en una habitación que permanece constantemente cerrada con llave, desvelando diferentes secretos (según las opciones a elegir).

Por otro lado, encontramos otras dos diégesis relacionadas en abismo a la principal en dos posibles finales de la película; uno donde se descubre que todo es un set de rodaje cuando Stefan quiere saltar por la ventana de la consulta de la Dra. Haynes, su psicóloga, pero para la escena cuando Stefan deja de seguir el guion, haciéndose así cine dentro de cine, y otra representación, en otro final alternativo, donde se hace un reportaje en la actualidad sobre la adaptación de la historia de Stefan y su videojuego *Bandersnatch* a una serie para Netflix, llevada a cabo por la hija de Colin Ritman, haciendo así televisión dentro de cine.

También encontramos otras historias atómicas que no llegan a ser diégesis ya que no engloban un universo propio por sí solas, sino que son bloques narrativos dentro de la diégesis principal. La primera de estos bloques narrativos es un flashback que nos cuenta la historia de cuando Stefan tenía cinco años y cómo perdió a su madre en un accidente ferroviario. El otro bloque narrativo se compone de una serie de flashbacks en forma de sumario donde Stefan recuerda ciertos números que usará para hacer una llamada telefónica. Ambos bloques están subordinados a la diégesis principal según el criterio de composición diegética.

Cambiando al segundo criterio que utilizaremos para analizar la estructura narrativa de la película, el criterio de composición temporal, es evidente decir que nos encontramos ante una estructura temporal no lineal ya que podemos distinguir perfectamente presente, pasado o futuro en cualquier punto de la película aunque haya flashbacks o decidamos explorar las diferentes alternativas que nos ofrece el film.

Otro concepto a tener en cuenta para el análisis filmico es la enunciación, el cual nos implica un acercamiento al proceso comunicativo dentro y fuera de la película. La narración, al ser un acto de comunicación, tiene dos elementos indispensables: un emisor y un receptor. Ambos elementos se despliegan en varios componentes que hacen el proceso comunicativo más completo; “así, por una parte, la enunciación se despliega en la configuración que el film establece de las figuras textuales del enunciador y del enunciatario, y por otra, en el tipo de relación propuesta entre ambas figuras, es decir, el tipo de contacto que habilita” (Berejano Petersen, 2006)

Comenzamos con el autor real, que es el responsable del discurso audiovisual y, por lo tanto, es un elemento extradiscursivo, es decir, se encuentra fuera del relato. En este caso sería Charlie Brooker, creador tanto de la serie *Black Mirror* como de esta película. Sin embargo, el autor implícito es aquel que se encuentra dentro del film, como elemento discursivo, y nos cuenta la historia desde un punto de vista concreto. Es una figura abstracta dentro del audiovisual pero se reconoce por marcas como el tipo de focalización que utiliza. En este caso sería una focalización interna fija ya que un

solo personaje nos proporciona la información del relato. Para terminar con los emisores de la película, cabe destacar que no hay narrador que actúe de mediador entre la historia y los espectadores. Por lo tanto nos encontramos que solo hay *showing*.

Al igual que existen tres tipos de emisores en el lenguaje cinematográfico, tenemos también tres tipos de receptores: el espectador real, el espectador implícito y el narratario.

El narratario está sujeto a la existencia del narrador, puesto que si no hay narrador que se exprese algún mensaje, no hay narratario que pueda recibirlo. Por otra parte, el espectador implícito de esta película está marcado por la competencia audiovisual que requiere el film; no todas las personas pueden acceder a esta película interactiva y comprenderla fácilmente, entonces el espectador implícito serían todas las personas que sí puedan entender este formato audiovisual. Por último, el espectador real sería la persona final que vea esta película, incluyendo aquellos espectadores implícitos y recordando que para ver esta película se necesita tener la plataforma Netflix en alguna de sus versiones de los dos últimos años porque si no, no tendrían el software necesario para ver esta película interactiva.

Otro elemento esencial para el análisis filmico es el tiempo. En el género cinematográfico el tiempo puede ser muy relativo:

“La duración del tiempo de representación está determinada convencionalmente, por lo que el tiempo de la acción ha de ser comprimido para adaptarse a él, mientras que el tiempo en la acción de la narración no debe adaptarse a ninguna limitación ya que la extensión de un relato o flexibilidad temporal, sino simplemente que, si la extensión de la historia que se quiere presentar es larga, deberá estar condensada para poder adecuarse al tiempo de escenificación. Es más, cuanto mayor es la diferencia entre la extensión de la historia y el discurso más necesidad hay de utilizar recursos de manipulación temporal para hacer que pueda adecuarse al tiempo de la representación, tales como elipsis, resúmenes, vueltas atrás...” (Hernando Álvarez, 2000)

Y ya no solo la duración del tiempo filmico, sino el orden del mismo también es primordial para construir la historia que se quiere contar. En *Black Mirror: Bandersnatch* se trata el orden del tiempo con mucho cuidado para que las líneas temporales queden claras y poder jugar con ellas recolocándolas y creando versiones alternativas. De hecho, uno de los elementos más destacables del film es la posibilidad de experimentar saltos hacia un tiempo alternativo. Cuando elegimos una opción en la película, la plataforma nos da la opción de volver atrás y elegir de nuevo si así lo deseamos. Este concepto es conocido como ucronía y “se trata de historias alternativas desarrolladas a partir de un suceso temporal determinado -por ejemplo, qué hubiera pasado si una guerra la hubieran ganado los vencidos-” (Rajas, 2011).

En cuanto a la duración del tiempo, encontramos elipsis y sumarios cuando elegimos diferentes opciones a las que hemos explorado anteriormente y se da durante toda la película para poner al espectador en situación de en qué camino narrativo se encuentra. Estas alteraciones en el tiempo hacen que la duración del tiempo sea anormal por contracción ya que nos proporcionan la historia en discursos pequeños, haciéndola más corta.

Un elemento que deriva tanto del concepto de ucronía como de la duración por contracción de la película es el de la frecuencia temporal. El film, al hacer estos sumarios cuando damos saltos a diferentes líneas temporales, hace que hechos que ocurren una vez en la historia se muestren varias veces en el discurso de la película, haciendo que la frecuencia temporal sea repetitiva. Sin embargo, es esencial que así sea porque nos ayuda a ubicarnos dentro del universo de la historia.

Sin embargo, no podemos hablar del tiempo sin mencionar el espacio. En *Black Mirror: Bandersnatch* podemos destacar tres espacios: la casa de Stefan, la consulta de la Dra. Haynes y la casa de Colin Ritman, por orden de relevancia.

La mayor parte de la película se desarrolla en la casa de Stefan. Destacan tres habitaciones dentro de ella, en la que se desarrollan distintos aspectos de la película: por un lado tenemos la habitación de Stefan, donde vemos cómo enloquece, tal y como le ocurrió al escritor del libro *Bandersnatch*, libro que Stefan adapta en su videojuego. En segundo lugar, la cocina es un espacio donde vemos convivir a Stefan y su padre Peter, y nos muestra cómo es su relación y cómo se desarrolla (siempre termina en algún acto más o menos violento de Stefan frente al padre, dependiendo de la alternativa que elijamos). Por último, la habitación del padre, la cual está siempre cerrada con llave y que, como sabemos a través del sueño de Stefan, esconde una caja fuerte. Esa caja fuerte para Stefan es donde se recogen las respuestas sobre la muerte de su madre, que le ayudarán a descubrir la verdad de los hechos.

La consulta de la Dra. Haynes es donde Stefan se sincera y puede hablar de aquello que le perturba, ya sea sobre la muerte de su madre, sobre cómo siente que no tiene el control de sus decisiones o ya sea para confesar que ha matado a su padre.

Para finalizar, la casa de Colin Ritman es un espacio donde Stefan encuentra inspiración para seguir adelante. Aunque fuera un sueño, Stefan visita la casa de su amigo Colin y conoce a su mujer e hija, ve lo exitoso que es, le transmite información sobre 'PAC', la cual más adelante le servirá para abrir la caja fuerte... Sin embargo, este lugar también trae consigo una desgracia y es que tras tomar estupefacientes, uno de los dos, o Colin o Stefan, saltará por el balcón del apartamento al vacío.

A continuación nos centraremos en los personajes y cómo se comportan según su papel como rol, donde se nos muestra la función y actividad del personaje, pudiendo ser positiva (héroe) o negativa

(antagonista) en la historia (Pérez Rufi, 2016); o su papel como actante, donde “debemos conocer qué quiere el personaje y por qué lo quiere” (Pérez Rufi, 2016).

Black Mirror: Bandersnatch nos muestra la vida de Stefan Butler, un joven desarrollador de videojuegos que consigue ser contratado por la conocida empresa Tuckersoft para llevar a cabo el proyecto en el que Stefan estaba trabajando por cuenta propia: Bandersnatch. Es una persona solitaria, nunca le vemos con amigos ni pareja, sino que está siempre centrado en realizar su videojuego para el cual decidió desarrollarlo en su habitación por cuenta propia. Tiene una relación complicada con su padre desde que su madre murió, cuando Stefan tenía cinco años, y está atormentado desde entonces. Por ello, acude habitualmente a la consulta de la Dra. Haynes, su psicóloga. En la película, obtiene el rol de protagonista puesto que seguimos su trayectoria durante meses viendo y eligiendo como se desenvuelve en distintos escenarios y así se convierte en el sujeto en el modelo de Greimas. Su objetivo será terminar el videojuego Bandersnatch, el cual desarrolla a lo largo de la película y teniendo como destinatario a su madre ya que indirectamente impulsa a Stefan a llevar a cabo en forma de videojuego uno de los libros de su madre (Bandersnatch) y así conseguirá estar más cerca de ella, siendo Stefan el destinatario.

Después, nos encontramos con Colin Ritman, uno de los mejores desarrolladores de videojuegos de la empresa Tuckersoft. Es una persona reservada y segura de sí misma, que suele mantener la situación bajo control. Tanto el jefe de la empresa como Stefan admiran su trabajo y creen que es un genio en lo suyo. Por esto mismo, en la película es un personaje influenciador. Al mantener esa apariencia de saber lo que está haciendo, Stefan se ve influenciado por los pensamientos de Colin, sobretodo cuando se encuentran en el apartamento de éste, en el sueño de Stefan. Sin embargo, este personaje como actante es un ayudante para Stefan puesto que no solo le influencia sobre ciertas ideas, sino que continuamente le ayuda para llevar a cabo su videojuego, desde el primer momento hasta el último, antes de desaparecer.

En cuanto al padre de Stefan, Peter Butler, es un hombre marcado por la relación con su hijo Stefan. Parece que Peter intenta ayudar a su hijo llevándole al psicólogo, se alegra cuando le contratan en Tuckersoft, intenta que se distraiga cuando lleva muchas horas trabajando... Pero la realidad es otra: numerosas veces se muestra que tiene una habitación en la casa a la que solo puede acceder Peter y tiene algunos hábitos que sacan a Stefan de quicio, como ser fumador. Aunque haga cosas que intenten ayudar a Stefan, para éste siempre resultan como distracciones e impedimentos para avanzar en el desarrollo del videojuego. Por ello, se presenta como oponente. Stefan, hasta que no se libra de él, de una forma bastante violenta, no es capaz de conseguir la paz y el éxito en su trabajo. La mayoría de los finales tienen algún encuentro violento entre padre e hijo.

Por otro lado, tenemos el personaje de la Dra. Haynes. Solo interactuamos con ella cuando Stefan va a visitarla en su consulta. Es un personaje con el que Stefan consigue sincerarse sobre sus pensamientos y aquello que le perturba como puede ser la muerte de su madre, la mala relación que

tiene con su padre o cómo siente que no es capaz de dominar sus impulsos y decisiones. La Dra. Haynes se considera también como un ayudante puesto que inconscientemente le da las pautas para que Stefan se dé cuenta de que lo que le estorba para ser feliz es su padre ya que tras salir de la consulta, Stefan se vuelve violento contra su padre.

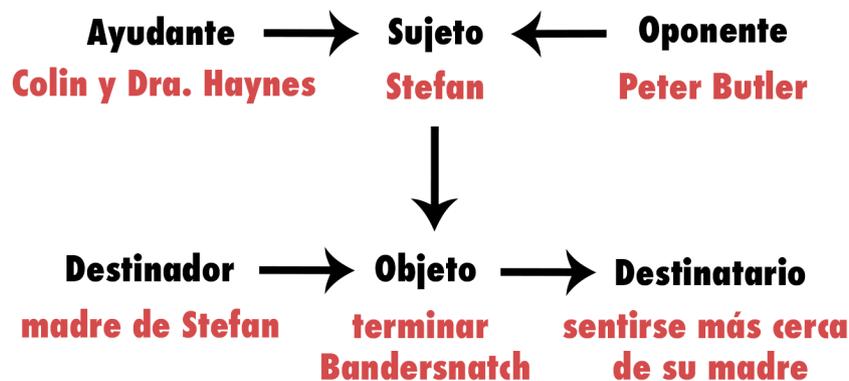


Figura 4: Modelo de Greimas aplicado a *Black Mirror: Bandersnatch*
Fuente: Elaboración propia

Por último, debemos hacer mención a las transformaciones que sufre la película a medida que ésta avanza. Si dividimos la película en tres actos, presentación, nudo y desenlace y lo aplicamos a *Black Mirror: Bandersnatch*, quedaría de esta manera: la presentación se distribuye desde que empieza la película hasta que tenemos la opción de tirar el té al ordenador o gritar al padre por primera vez; el nudo se comprende desde este último punto hasta nos vuelve a dar la opción para tirar té sobre el ordenador o destruirlo y Stefan no nos hace caso; y, el desenlace sería desde este punto hasta cualquiera de los finales que elijamos y que se analizarán más adelante.

Para cambiar entre los actos que componen la película existen ciertas acciones que provocan giros en la trama, se denominan puntos de giro y van precedidos por uno o varios detonantes. El primer punto de giro, que se encuentra entre la presentación y el nudo, sería la opción de ‘seguir a Colin’ cuando estamos a punto de entrar en la consulta de la Dra. Haynes porque si cogemos esta opción nos lleva al apartamento de Colin y descubriremos algunas claves sobre lo que significa ‘PAC’ que nos servirá más adelante. El detonante que anticipa estos acontecimientos es la opción de ‘gritarle a papá’ ya que si cogemos la otra opción (‘derramar té sobre el ordenador’) llegaremos a un final no conclusivo además que la opción de gritar al padre será relevante en el futuro ya que es la primera muestra agresiva que tiene Stefan contra su padre.

El segundo punto de giro se encuentra entre el nudo y el desenlace y es la segunda vez que tenemos las opciones ‘destruir ordenador’ y ‘derramar té’. Da igual qué opción elijamos, Stefan no hará ninguna de las dos y en cambio intentará comunicarse con nosotros, pero sin llegar a romper la

cuarta pared. A partir de entonces, Stefan entra en contacto con la locura y el delirio, llevándole a decisiones muy complicadas e incluso violentas. Parte de este cambio de mentalidad se debe al detonante de este punto de giro: el sueño sobre la información de la caja fuerte. Dependiendo de qué contraseña utilicemos en la caja fuerte, Stefan recibirá una información que hará que aumente ese delirio.

Estos detonantes y puntos de giro nos llevan a descubrir distintos finales y cada final se puede considerar un tipo de variación estructural diferente: los finales donde Stefan consigue completar el videojuego o ir a la cárcel por sus acciones violentas son finales por saturación porque es una consecuencia lógica de los actos que se toman durante el curso de la película. Por el contrario, tenemos finales por suspensión cuando elegimos opciones como ‘derramar té’, ‘destruir ordenador’ o no atacar al padre, ya que no termina la historia sino que el discurso de corta de repente y nos devuelve atrás en el tiempo para elegir otra opción. También encontramos un final por sustitución, un final que no es ni lo previsible ni lo contrario, sino una situación totalmente diferente y se da cuando en la consulta de la Dra. Haynes decidimos ‘saltar por la ventana’ lo cual nos lleva a que todo es un set de rodaje y Stefan no es más que un actor (aunque él está tan metido en el papel que no se acuerda).

Todos los elementos mencionados durante el análisis son primordiales para la creación de la historia y sin ellos la trama tendría vacíos que nos llevarían a no comprender la historia como un todo. No obstante, en *Black Mirror: Bandersnatch*, al ser una película interactiva, se diferencia de las demás al tener múltiples tramas y la opción de poder navegar por todas ellas, haciendo que el elemento narrativo de ucronía y la convivencia de múltiples diégesis destaquen sobre los demás para conseguir este género de película interactiva.

X. RESULTADOS:

A. Resultados sobre *Black Mirror: Bandersnatch*:

Parte de la investigación se dedica a conseguir el grado de satisfacción de las películas interactivas a través de un caso concreto, *Black Mirror: Bandersnatch*, haciendo cinco visionados con personas que entraran en el público objetivo de la película. Para ello, deben tener edades entre 16 y 26 años y acceso a la plataforma de vídeo bajo demanda Netflix. De estos cinco visionados, los participantes fueron dos hombres de 22 y 25 años, y tres mujeres de 19, 20 y 22 años.

El procedimiento a seguir fue el siguiente: los participantes accedieron a la plataforma Netflix con sus respectivos usuarios y procedieron a ver la película a la vez que se encontraban en una conferencia por Skype conmigo. Los participantes me comunicaban las opciones que iban eligiendo según iba avanzando la película. Mis intervenciones se limitaban a dejar claro que había anotado las opciones y redirigirles cuando llegaban a un final no conclusivo.

En cuanto a las opciones que elegían los participantes se puede resumir en los siguientes puntos:

Participantes/ opciones	Participante 1 (Chico, 25 años)	Participante 2 (Chico, 22 años)	Participante 3 (Chica, 22 años)	Participante 4 (Chica, 20 años)	Participante 5 (Chica, 19 años)
Aceptar o rechazar el trabajo en Tuckersoft	1º Aceptar 2º Rechazar	1º Aceptar 2º Aceptar 3º Rechazar	Rechazar	1º Aceptar 2º Rechazar	1º Aceptar 2º Rechazar
Hablar o no sobre la madre	Hablar sobre la madre	Hablar sobre la madre	Hablar sobre la madre	Hablar sobre la madre	1º No hablar 2º Hablar sobre la madre
Seguir a Colin o visitar a la Dra. Haynes	Seguir a Colin	Seguir a Colin	Seguir a Colin	Visitar a la Dra. Haynes	Seguir a Colin
Colin o Stefan salta	Colin salta	Colin salta	Colin salta	-	1º Stefan 2º Colin
Coger el libro o la fotografía	Coger el libro	Coger la fotografía	Coger la fotografía	Coger el libro	Coger el libro
Símbolo Bandersnatch o Netflix	Símbolo Bandersnatch	Símbolo Bandersnatch	Símbolo Bandersnatch	Netflix	Símbolo Bandersnatch
Matar al padre o desistir	1º Desistir 2º Matar	Matar	1º Desistir 2º Matar	-	1º Desistir 2º Matar
Enterrar al padre o descuartizarlo	Enterrar	Enterrar	Enterrar	-	Enterrar
Final	Cárcel y no Bandersnatch	Cárcel y no Bandersnatch	Cárcel y no Bandersnatch	Todo es una representación cinematográfica	Cárcel y no Bandersnatch

Las opciones que se muestran en la tabla son las que más influyen en el recorrido de la trama. Para empezar, cuatro participantes eligieron la opción de aceptar el trabajo en Tuckersoft, haciendo que la película se reiniciara automáticamente y así conocer el mecanismo de esta película interactiva. Ante esto, los participantes se asombraron y tres personas comentaron que estuvieron tentados de elegir por segunda vez la opción de aceptar el trabajo por si cambiaba la trama, aunque solo uno de ellos lo hizo, sin éxito ya que esa opción reinicia la película.

La primera subtrama que da a elegir si conocerla o no es el pasado de Stefan cuando éste se encuentra en la consulta de la Dra. Haynes y se da la opción de hablar o no sobre la madre de Stefan. Todos los participantes decidieron conocer esta parte de la vida del protagonista. Cabe destacar que en la película, durante el flashback, la madre pregunta a Stefan si quiere ir con ella a la estación de trenes y solo se da una opción. Todos los participantes se sorprendieron e hicieron comentarios sobre lo extraño que es que solo tuviera una opción. Sin embargo, esto se explica más adelante aunque ninguno de los participantes escogió la opción donde se conoce por qué da una opción.

Más adelante, todos los participantes salvo uno eligieron la opción de seguir a Colin y hacer que saltara por el balcón, lo cual será relevante para después ya que aunque sea un sueño, durante las escenas finales flota la idea de que Colin ha desaparecido. Solo una persona hizo que Stefan saltara, lo cual lleva a un final no conclusivo y, para poder seguir con la investigación, tuvo que reiniciar la opción para hacer que Colin saltara.

Tres personas eligieron la opción de coger el libro lo cual desbloquea otra subtrama sobre el pasado de Stefan que dependerá de la contraseña que se elija en la caja fuerte y de las opciones tomadas anteriormente, en concreto la de ‘seguir a Colin’ y ‘hablar de la madre’.

En cuanto al final, cuatro personas escogieron el símbolo Bandersnatch frente a las dos otras opciones que ofrece la película, seguido de la decisión de desistir a matar al padre y enterrarlo (puesto que desistir es un final no conclusivo, por lo tanto para llegar a un final conclusivo tenían que elegir la opción de matar al padre). La mayoría de ellos eligieron estas opciones porque no querían ver imágenes explícitas de la muerte del padre. Además, después de elegir la opción de enterrar algunos de los participantes anticiparon el final debido a que en el principio de la película se muestra un perro rastreando el jardín, lugar donde Stefan entierra a su padre. Sin embargo, todos quedaron asombrados y de acuerdo con el final.

Por otra parte, un participante escogió la ruta final de ‘Netflix’, la cual intenta dar un toque cómico al tratar de explicar al protagonista (que vive en 1984) lo que es Netflix y más adelante terminar en el final más diferente de los cinco posibles: todo era una representación cinematográfica y Stefan no recuerda que es un actor de la película. Este final causó asombro y risa.

Una vez realizado el visionado se procedió a hacer la encuesta sobre la satisfacción de las películas interactivas tomando como referencia *Black Mirror: Bandersnatch*. Tras recoger la información de las cinco encuestas puedo llegar a las siguientes conclusiones:

Ninguno de los participantes había visto una película interactiva. Esta nueva experiencia ha motivado a los participantes a prestar más atención a la película, estando atentos para elegir las opciones y avanzar en la trama. Ninguno ha probado agotar los diez segundos que se da para elegir las opciones, solo un participante tardaba más en seleccionar las opciones, pero finalmente seguía eligiendo dentro del tiempo.

También cabe destacar que todos los encuestados están de acuerdo en que son receptores de la película y no creadores de su propia historia de *Black Mirror: Bandersnatch*. Afirmaban que la historia ya está creada, simplemente te dan a elegir diferentes alternativas. Los elementos que les daban pistas sobre elegir las opciones eran las imágenes para unos, los diálogos para otros.

Otra pregunta ligada a lo anterior es si tienen la sensación de ver una película o de jugar a un videojuego. Tres personas respondieron que una película, una de ellas denominándolo ‘película poco convencional’. Dos personas contestaron que les parecía más un videojuego; una de ellas utilizó como soporte para ver la película su *Playstation* y elegía las opciones a través del mando de la consola. Puede que esto haya influido en su percepción de la película. Sin embargo, al ser un género híbrido entre el cinematográfico y el videojuego, cabe de esperar que los participantes tengan opiniones diferentes.

En cuanto a la interactividad, todos estuvieron de acuerdo en que es sencillo interactuar con la película, no supone un proceso tedioso como en los años ochenta y noventa. Al preguntarles sobre si cambiarían algo de la manera en la que interactúan con la película, los que dejaron sugerencias se asocian más a la parte narrativa que a la propia interactividad. Por ejemplo, que pusieran si la opción elegida es acertada, que no hubiera finales no conclusivos o que todas las decisiones influyeran en el avance de la trama y no solo las opciones clave.

Sin embargo, hubo un consenso general sobre lo satisfactoria que fue la experiencia y la película. Cuatro personas se quedaron con ganas de seguir viendo otras opciones y tramas de *Black Mirror: Bandersnatch* y además les gustaría que otras películas fueran también interactivas. Una persona hizo el inciso de que no le gustaría que todas las películas fueran interactivas ya que a veces, ver una película es un medio de desconexión y las películas interactivas te hacen ser un receptor activo, por lo que no se puede desconectar del todo. Por último, se preguntó a los participantes que cuál sería la valoración numérica que le darían a este género y unánimemente respondieron que cuatro puntos sobre cinco.

B. Resultados sobre películas interactivas:

Para la parte de investigación cuantitativa se hizo una encuesta de la que obtendremos resultados que se podrán clasificar numéricamente, calcular su porcentaje y representar gráficamente para tener una representación visual, la cual ayudará al entendimiento de la interpretación de datos. La encuesta se dividió en tres secciones: datos personales, cuestiones sobre las películas interactivas y sobre *Black Mirror: Bandersnatch*, al ser el caso de estudio de esta investigación.

1. Datos personales:

Para esta sección se pidió a los participantes que introdujeran su edad y sexo, respetando el anonimato en cuanto al resto de variables de datos personales para que no sintieran rechazo al realizar la encuesta. La muestra se compone de 73 participantes con edades comprendidas entre los dieciséis y treinta y seis años. Encontramos un mayor número de encuestados de 21-22 años y, por el contrario, tenemos menos datos sobre personas de 16, 34 y 36 años. En cuanto al sexo, predominan las mujeres, que ocupan el 73% de la encuesta (53 participantes) frente al 26% de hombres (19 participantes) y una persona decidió no especificar su sexo.

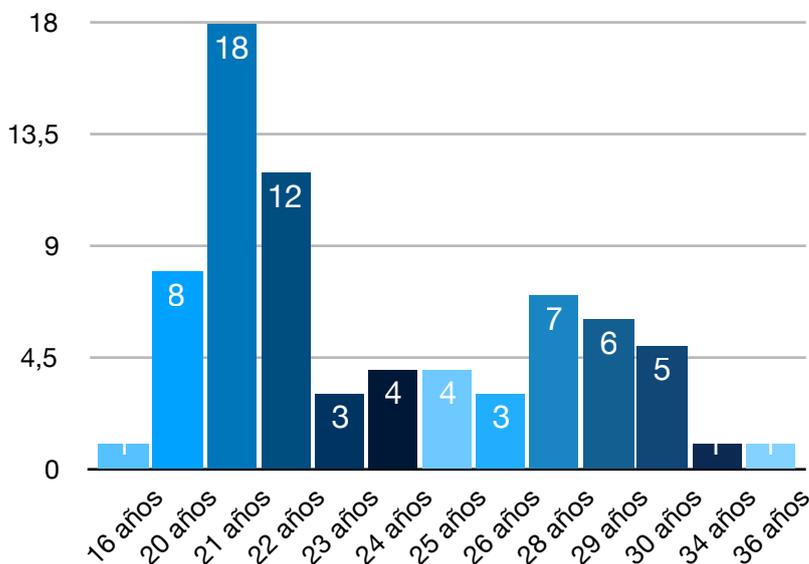


Gráfico 1: Edad de los participantes encuestados

Fuente: elaboración propia

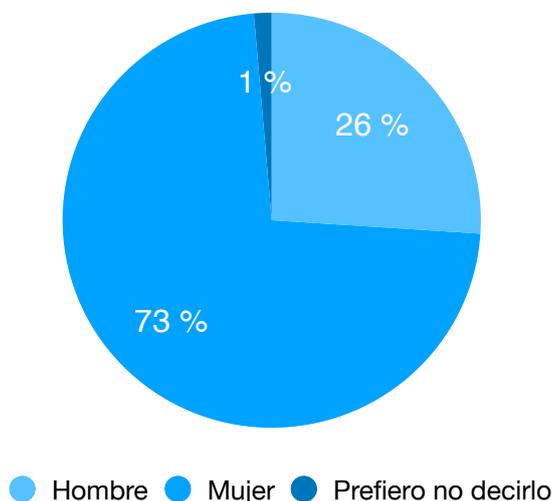


Gráfico 2: Sexo de los participantes encuestados

Fuente: elaboración propia

2. Sobre las películas interactivas:

La segunda sección de la encuesta se compone de preguntas relacionadas con las películas interactivas. En ellas se intenta averiguar hasta qué punto los participantes conocen este género o si todavía lo tienen por descubrir, así como con qué frecuencia verían películas interactivas en su día a día.

Para comenzar, pregunté a los participantes que si saben qué es una película interactiva. Dos tercios de los encuestados respondieron que sí (48 participantes, el 66%) frente al tercio restante que se divide en personas que no saben lo que es una película interactiva (11 personas, el 15%) y otras que no estaban seguras (14 personas, el 19%).

¿Sabes qué es una película interactiva?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	48	66 %
No	11	15 %
No estoy seguro/a	14	19 %

Tabla 1: Conocimiento sobre películas interactivas

Fuente: elaboración propia

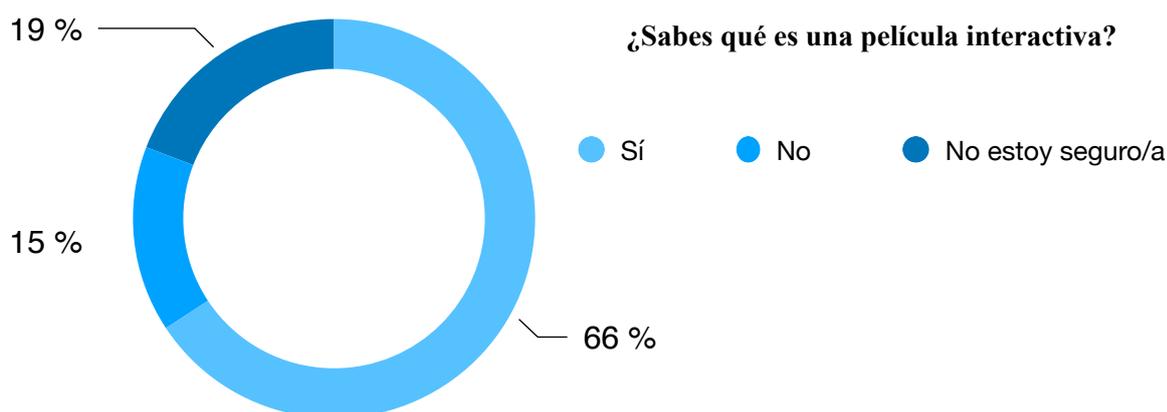


Gráfico 3: Conocimiento sobre películas interactivas

Fuente: elaboración propia

A continuación, se pidió a los participantes que eligieran entre tres definiciones la que más se asemejara al significado de película interactiva, según sus criterios. El 79% de los encuestados (58 personas) coincidieron que una película interactiva se da cuando el espectador elige como se desarrolla la historia.

Elige la opción que más se asemeja al significado de película interactiva	Frecuencia	Porcentaje
Es una película donde los personajes interactúan con el espectador	7	10 %
Es una película donde el espectador elige como se desarrolla la historia	58	79 %
Es una película convencional basada en videojuegos de elige tu propia aventura	8	11 %

Tabla 2: Sobre el significado de película interactiva

Fuente: elaboración propia

Elige la opción que creas que más se asemeja al significado de película interactiva:

- Los personajes interactúan con el espectador
- El espectador elige como se desarrolla la historia
- Basada en videojuegos de elige tu propia aventura

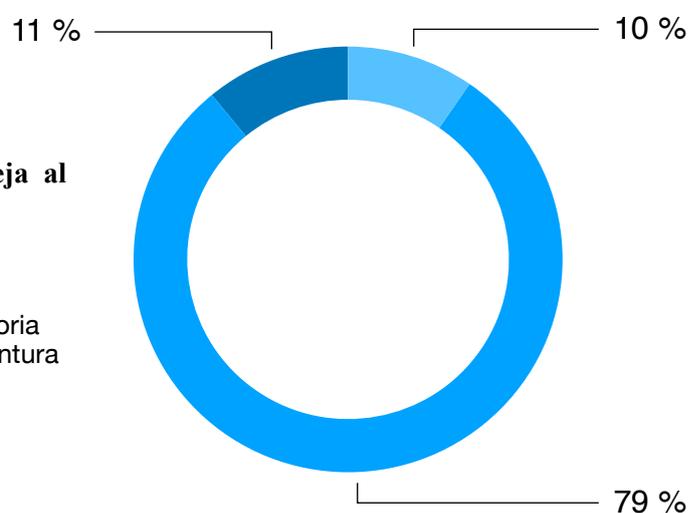


Gráfico 4: Sobre el significado de película interactiva

Fuente: elaboración propia

Otra de las cuestiones presentadas en la encuesta es si el participante había visualizado alguna película interactiva. Poco más de la mitad, el 53% (39 personas) ha visto alguna película interactiva frente al 47% (34 participantes) que no han visto ninguna obra audiovisual de este género.

¿Has visto alguna película interactiva?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	39	53 %
No	34	47 %

Tabla 3: Participantes que han visto una película interactiva

Fuente: elaboración propia

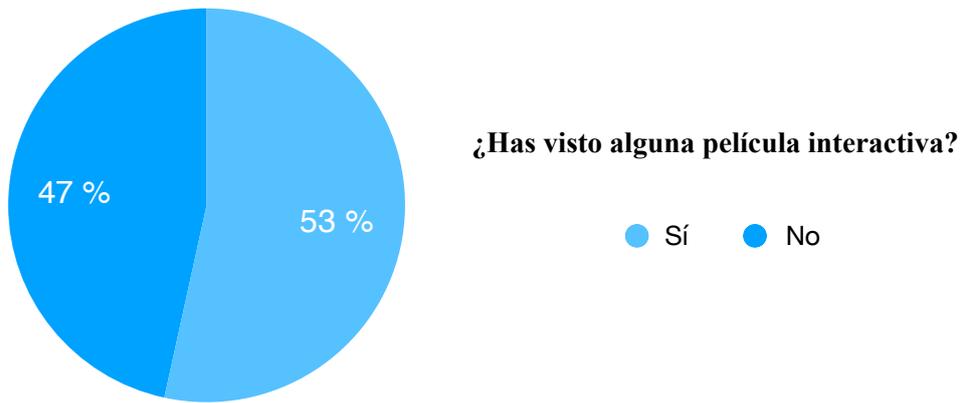


Gráfico 5: Participantes que han visto una película interactiva

Fuente: elaboración propia

Sin embargo, otra pregunta de la encuesta es si a los participantes les gustaría ver películas donde pudieran elegir el transcurso de la historia, independientemente de si hayan visto o no alguna película interactiva (Gráfico 5) o si saben qué es (Gráfico 3). Tres cuartas partes de los encuestados (55 personas) respondieron que sí les gustaría ver una película de este tipo.

¿Te gustaría ver películas donde pudieras elegir el transcurso de la historia?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	55	75 %
No	18	25 %

Tabla 4: Participantes que les gustaría ver una película interactiva

Fuente: elaboración propia

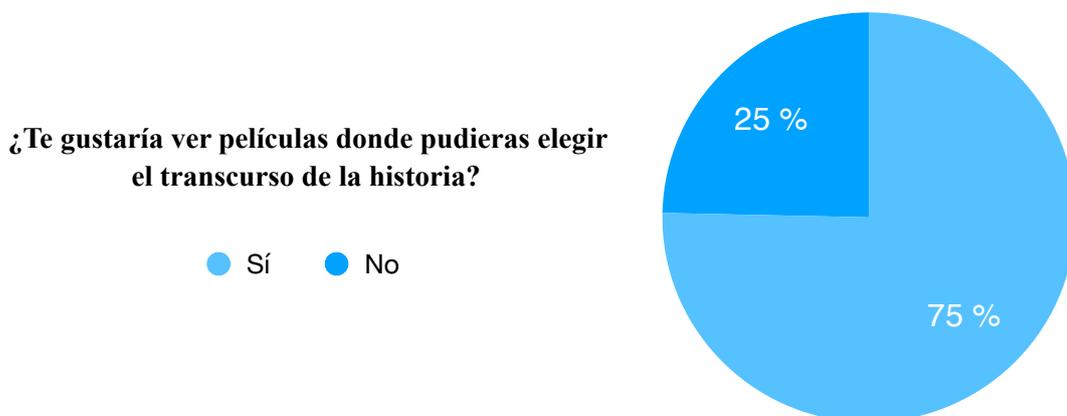


Gráfico 6: Participantes que les gustaría ver una película interactiva

Fuente: elaboración propia

En referencia a la pregunta anterior, también se preguntó a los participantes si creen que es posible hacer una película con las características mencionadas, es decir, películas donde se pudiera elegir cómo se desarrolla la historia. Para ello, se dieron a elegir tres opciones: ‘no creo que se pueda llevar a cabo nunca’, ‘puede que en un futuro, actualmente no’ o ‘ya existen películas interactivas’. Los resultados fueron los siguientes: la gran mayoría de encuestados (el 79%) reconocen que ya existen películas interactivas.

¿Crees que es posible hacer una película donde se pueda elegir como se desarrolla la historia?	Frecuencia	Porcentaje
No creo que se pueda llevar a cabo nunca	3	4 %
Puede que en un futuro, actualmente no	12	16 %
Ya existen películas interactivas	58	79 %

Tabla 5: Sobre si es posible hacer una película interactiva

Fuente: elaboración propia

¿Crees que es posible hacer una película donde se pueda elegir el desarrollo de la historia?

- No creo que se puedan llevar a cabo nunca
- Puede que en un futuro, actualmente no
- Ya existen películas interactivas

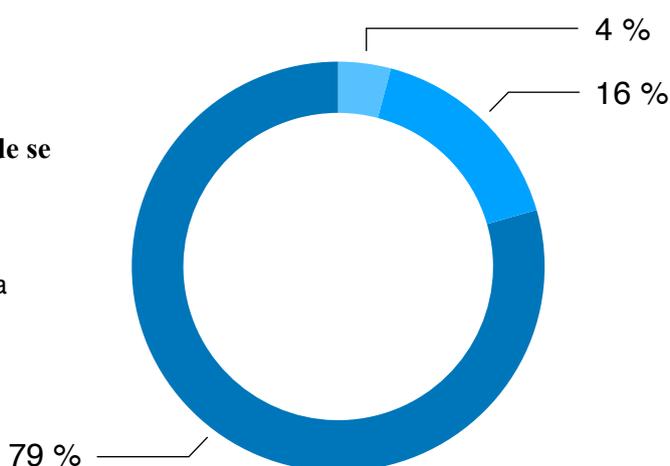


Gráfico 7: Sobre si es posible hacer una película interactiva

Fuente: elaboración propia

Una vez respondidas las preguntas anteriores, los participantes pueden tener una idea de que son las películas interactivas, especialmente aquellos que respondieron que no sabían lo que era o no estaban seguros (Tabla 1). Entonces, pasamos a preguntar que con qué frecuencia verían películas interactivas si pudieran acceder a ellas fácilmente. El 75% de los encuestados coinciden que verían este tipo de películas alguna vez, es decir, con poca frecuencia, el 18% respondió que verían películas interactivas habitualmente y, por último, tres personas respondieron que nunca verían películas interactivas y dos personas que estarían dispuestas a ver siempre este tipo de películas.

¿Con cuánta frecuencia verías películas interactivas si pudieras acceder a ellas?	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	4 %
Alguna vez	55	75 %
Habitualmente	13	18 %
Siempre	2	3 %

Tabla 6: Frecuencia con la que los participantes verían películas interactivas

Fuente: elaboración propia

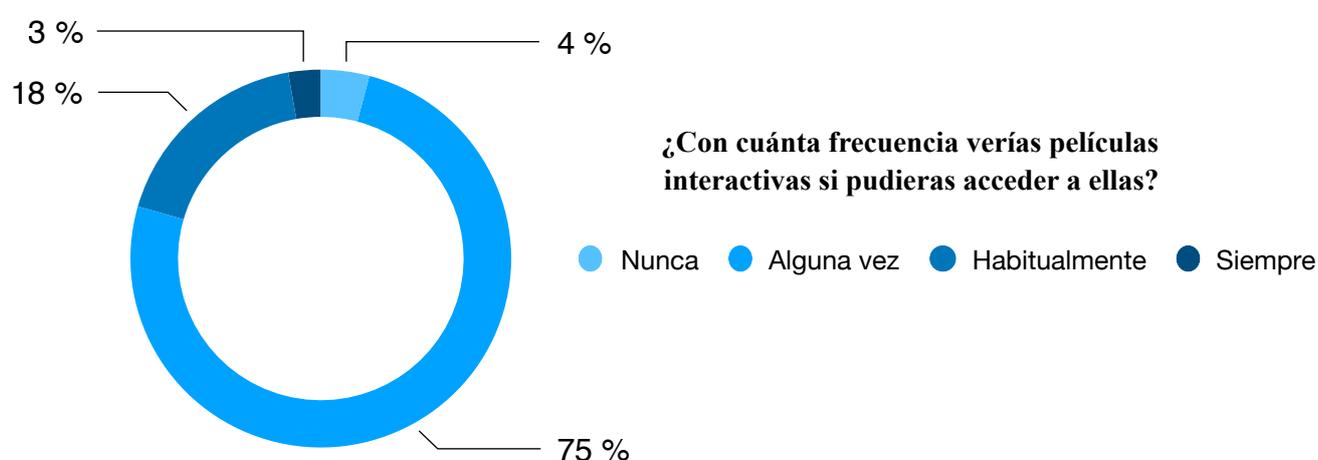


Gráfico 8: Frecuencia con la que los participantes verían películas interactivas

Fuente: elaboración propia

3. Sobre *Black Mirror: Bandersnatch*:

Puesto que el caso de estudio de esta investigación es sobre la película *Black Mirror: Bandersnatch*, en la tercera sección de esta encuesta se pregunta si los participantes han visto la película y, en caso afirmativo, qué nota le pondrían a esta película como formato.

A la primera pregunta de esta sección, ‘¿Has visto la película *Black Mirror: Bandersnatch*?’, respondieron de forma afirmativa 32 personas, lo que supone el 44% de la muestra, frente al 56% que respondió que no había visto este film. Si nos fijamos en la pregunta registrada en la Tabla 3, podemos observar que 39 personas habían visto alguna película interactiva. Esto quiere decir que al menos 32 personas de esas 39 que habían visto alguna película interactiva han visto, como mínimo, *Black Mirror: Bandersnatch*, y que las 7 personas restantes han visto otra película interactiva.

¿Has visto la película <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> ?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	32	44 %
No	41	56 %

Tabla 7: Participantes que han visto *Black Mirror: Bandersnatch*

Fuente: elaboración propia

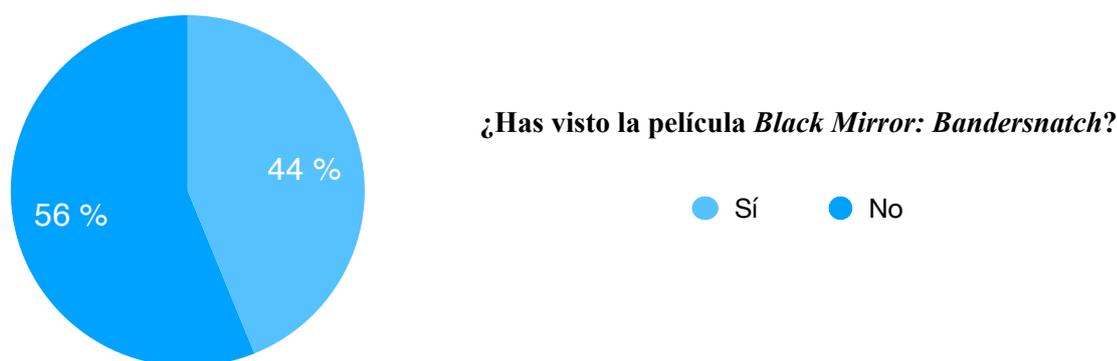


Gráfico 9: Participantes que han visto *Black Mirror: Bandersnatch*

Fuente: elaboración propia

Para la última pregunta de esta encuesta, solo contestaron aquellos que habían visto la película *Black Mirror: Bandersnatch*, es decir, 32 participantes de los 73 que componían la muestra total. En esta pregunta se intenta averiguar el grado de satisfacción de la película como formato a través de valores numéricos, siendo el 1 la nota más baja y el 5 la más alta.

¿Qué nota le pondrías a la película como formato?	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0 %
2	4	13 %
3	7	22 %
4	12	38 %
5	9	28 %

Tabla 8: Calificación a la película *Black Mirror: Bandersnatch*

Fuente: elaboración propia

Como podemos ver, la mayor parte de los encuestados le da una calificación positiva a este formato tal y como es tratado en esta película en específico. El 66% le da una nota notable o sobresaliente (el 38% le otorga 4 puntos y el 28%, 5 puntos); el 22% suficiente y por último, el 13% lo califica con 2 puntos, por debajo de la media.

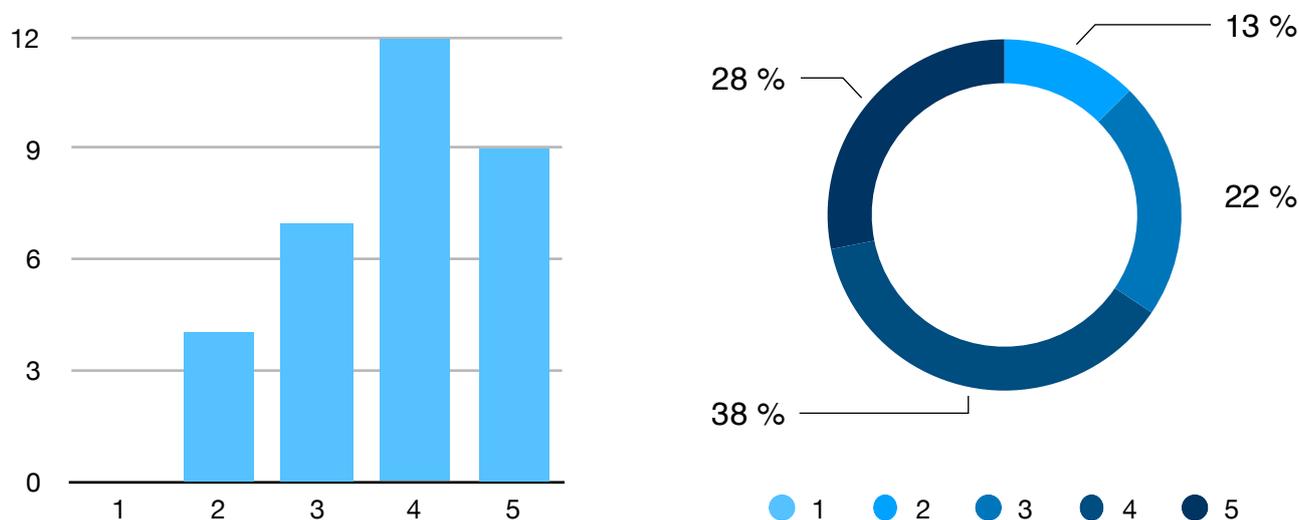


Gráfico 10 y 11: Calificación a la película *Black Mirror: Bandersnatch*
Fuente: elaboración propia

C. Análisis de los resultados:

En esta parte de la investigación se emplea un enfoque cuantitativo, con el que poder llegar a conclusiones a partir de asociaciones entre los resultados de esta encuesta. Para elegir la muestra se utilizó una técnica aleatoria simple, donde cualquier miembro de la población puede entrar como participante de la investigación. Se utilizaron las redes sociales para compartir esta encuesta y como podemos observar llegó a parar a más mujeres (73%) que hombres (26%). La muestra total supone 73 participantes.

Con los resultados podemos apreciar que 48 personas (el 66%) afirman saber qué es una película interactiva. No obstante, 58 personas acertaron en escoger la opción donde se busca el significado de película interactiva: es un film donde el espectador elige como se desarrolla la historia. De las 48 personas que afirmaron saber qué es una película interactiva, 6 de ellas escogieron la opción de ‘es una película convencional basada en libros de elige tu propia aventura’ lo cual no es una definición completa de película interactiva y otra persona escogió la opción de ‘es una película donde los personajes interactúan con el espectador’, lo cual es erróneo. Por el contrario, de las 14 personas que eligieron que no tenían claro el qué es una película interactiva, 10 aciertan en su significado. También destacar que de las 11 personas que afirman no saber que es una película

interactiva, 7 aciertan en su significado. De esto sacamos en claro que aunque la mayoría de participantes conocen lo que son las películas interactivas, todavía hay personas que dudan sobre su conocimiento en la materia.

Por otro lado, 58 personas respondieron que existen películas interactivas en la actualidad (el 79% de la muestra total). Sobre estos datos podemos observar que 58 participantes también son los que acertaron en la definición de película interactiva pero aunque numéricamente los datos coincidan, la realidad es otra: de los 50 de 58 encuestados que acertaron en la definición afirman que ya existen películas interactivas; el resto se divide en 7 personas que creen que actualmente no se puede llevar a cabo pero a lo mejor en un futuro si podemos encontrar este género y 1 persona respondió que no se podrá realizar este género nunca.

Otra de las preguntas realizada en la encuesta es si al encuestado le gustaría ver películas donde se pudiera elegir el desarrollo de la historia. Se presentó de esta manera la pregunta para que respondieran desde la misma base tanto los que tienen conocimientos sobre lo que es una película interactiva como los que no. El 75% de la muestra afirma que le gustaría ver películas de este tipo. Sin embargo, el mismo porcentaje reconoce que las verían con poca frecuencia ya que respondieron con la opción de 'alguna vez'. El 18% respondió que las vería habitualmente, el 4% nunca y el 3% siempre. Con estos datos podemos afirmar que el problema de este género no es el desconocimiento de su existencia, sino que el público no está dispuesto a consumir con frecuencia películas interactivas.

Por último, observamos que de los 39 encuestados que habían visto alguna película interactiva, 32 de ellos han visto *Black Mirror: Bandersnatch*. Siete personas han visto otra película interactiva, aunque no quita que estos 32 encuestados también haya visualizado otro film a parte del que se le ha preguntado. Los encuestados tienen una buena recepción sobre *Black Mirror: Bandersnatch*, el 66% le da una nota notable o sobresaliente (el 38% le otorga 4 puntos y el 28%, 5 puntos).

XI. CONCLUSIONES:

Esta investigación se centra en la percepción del público ante el género de película interactiva tomando como referencia la película *Black Mirror: Bandersnatch*. Como se ha expuesto anteriormente, este es un género que comenzó en los años ochenta como hibridación entre el género cinematográfico y el videojuego. No obstante, su recorrido no ha sido siempre exitoso: en sus inicios contaba con el apoyo de ser algo novedoso y original, pero con el tiempo y la falta de innovaciones tecnológicas se volvió algo repetitivo que el público terminó dejando de lado.

Con la película escogida para esta investigación, *Black Mirror: Bandersnatch*, estrenada en 2018 en la plataforma de vídeo bajo demanda Netflix, se generó gran revuelo en las redes sociales, haciendo de este film algo de lo que hablar y compartir, ya que muchas personas nunca habían visionado una producción audiovisual de este género tan peculiar.

Por ello, la hipótesis principal de esta investigación es si las películas interactivas son satisfactorias para los consumidores. Con los resultados obtenidos en las encuestas se puede afirmar que se cumple esta hipótesis: tanto en los visionados como en la encuesta sobre películas interactivas se obtienen datos positivos sobre el género (el 66% de los participantes le otorgó 4 o 5 puntos a *Black Mirror: Bandersnatch*) y los cinco participantes de los visionados lo calificaron con cuatro puntos también.

Sin embargo, la hipótesis secundaria se debe rechazar. Ésta recogía que las películas interactivas pasan desapercibidas a ojos del público y como se puede observar en la encuesta sobre películas interactivas, no es el caso. Aunque el 75% de los encuestados afirman que les gustaría ver películas donde pudieran elegir la dirección en la que se encamina la trama, la frecuencia en la que verían este tipo de películas es baja. El problema no es que desconozcan este género (un 66% afirma saber qué es una película interactiva) sino que no están dispuestos a que forme parte de su consumo habitual de productos audiovisuales.

XII. BIBLIOGRAFÍA:

Aparici, R. & García Marín, D. (2017). ¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror. Barcelona: Gedisa.

Berejano Petersen, C. (2006). La enunciación, un cierto real. Límites del psicoanálisis frente al análisis fílmico, 6.

Bianchini, A. (1999). “Conceptos y definiciones de hipertexto”. *Depto. de Computación y Tecnología de la Información*, 1, 11.

Estebanell Minguell, M. (2002). “Interactividad e interacción”. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1, 24-32.

García García, F. & Rajas, M. (2011). Narrativas audiovisuales: el relato. Madrid: Icono14.

Hernando Álvarez, M. (2000). Posibilidades teóricas de manipulación del tiempo dramático, 86-96.

Herrero Herrero, M. (2016). “Cine interactivo”. *Miguel Hernández Communication Journal*, 7, 361-371.

Martín Ramallal, P., Bertola Garbellini, A. & Mercán Murillo, A.. (2019). “Black Mirror Bandersnatch, paradigma de diégesis hipermedia para contenidos mainstream VOD”. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 45, 280-309.

Otzen, T. & Manterola, C. (2017). “Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio”. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.

Pérez Parejo, R. (2004). “Modelos de mundo y tópicos literarios: La construcción ficcional al servicio de la ideología del poder”. *Revista de Literatura*, 66, 49-76.

Pérez Rufi, J. (2016). “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: una propuesta desde la narrativa fílmica”. *Razón y palabra*, 20, 32-552.

Pita Fernández, S. & Pértegas Díaz, S. (2003). “La investigación cualitativa y la investigación cuantitativa”. *Investigación Educativa*, 7, 72-91.

Rodríguez Serrano, A. (2005). “Entre el videojuego y el cinematógrafo: Películas interactivas.” *Binaria*, 5, 1-7

Vázquez-Herrero, J. & López-García, X. (2017). “El documental interactivo como formato en los medios audiovisuales: estudio de caso de RTVE y Al Jazeera”. *Anàlisi*, 57, 47.

XIII. NETGRAFÍA:

Definición ‘hipertexto’ - DRAE: <https://dle.rae.es/hipertexto>

Entrevista a Charlie Brooker en Fotogramas: https://www.youtube.com/watch?v=ARrStu_2PnM

Estudio General de Medios (EGM) - Internet: <http://reporting.aimc.es/index.html#/main/internet>

Poster *Black Mirror: Bandersnatch* - Filmaffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film479822.html>