

IV Congreso Internacional **COMUNICACIÓN Y PENSAMIENTO**

**EXPERIENCIA TRANSMEDIA E INTERACTIVA EN LAS SERIES DE
FICCIÓN TELEVISIVA CONTEMPORÁNEAS**

El caso de *Bandersnatch* (Charlie Brooker, Netflix: 2018)

María José Higuera Ruiz

mhiguer@ugr.es

Contratada Predoctoral FPU

Dpto. Información y Comunicación



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

communicav

GRUPO DE INVESTIGACIÓN PAIDI SEJ-585
Procesos de creación, producción y postproducción
audiovisual y multimedia

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las **nuevas tecnologías** ha propiciado un conjunto de novedades en la **producción y desarrollo** de la ficción televisiva en la era digital. En este caso, incidimos en las **opciones transmedia** y **posibilidades interactivas** que presentan determinadas **series de televisión**.



OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivos



La presente propuesta de investigación tiene el **objetivo** de conocer el proyecto de *Bandersnatch* desde la perspectiva de la **experiencia transmedia e interactiva que proporciona.**

Metodología cualitativa



- Se emplea una **metodología cualitativa** basada en una revisión bibliográfica que presenta la aproximación contextual y conceptual al objeto de estudio.
- La citada base teórica permite el estudio del proyecto de *Bandersnatch* tras su **visionado crítico-analítico.**

CONTEXTO

Plataformas de *streaming* o de *VOD* (Vídeo bajo demanda)

En este contexto, los servicios de *streaming* –Netflix, Hulu, Amazon Prime– proponen nuevas formas de creación y consumo de ficción televisiva (Sanz y Crosbie, 2015).



Convergencia mediática- Narrativas Transmedia

La convergencia mediática, esto es, el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas” (Jenkins, 2008: 14); favorece la interacción de los usuarios con el contenido televisivo y sus creadores a través de las narrativas transmedia (Scolari y Establés, 2017).





“Alterations in the production process –the practices involved in the creation and circulation of television– including how producers make television programs, how networks finance them, and how audiences access them, have created new ways of using television and now challenge our basic understanding of the medium”

(Lotz, 2007: 3)



BANDERSNATCH (Netflix: 2018)

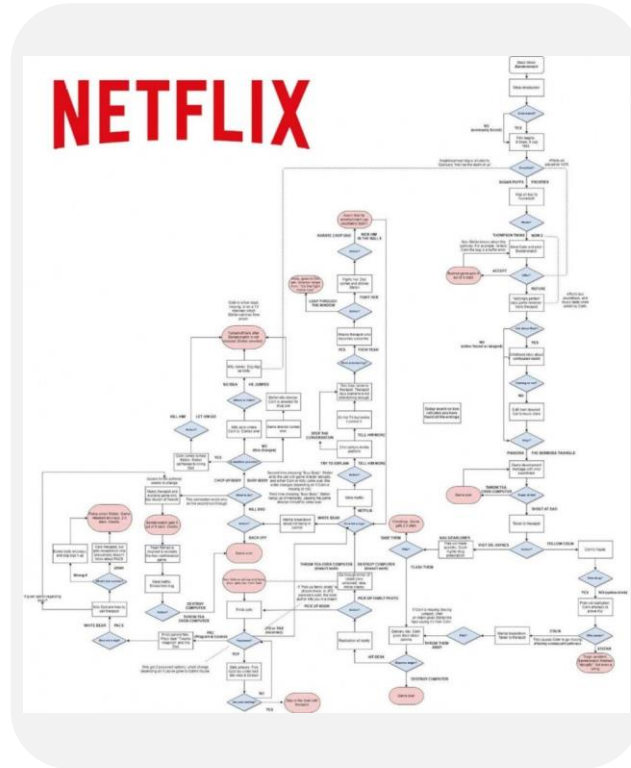
Netflix estrena el capítulo independiente o película de la antología *Black Mirror*; *Bandersnatch*, creada por su *showrunner* Charlie Brooker, dirigida por David Slade y protagonizada por Fionn Whitehead.



La trama, basada en una **historia real**, cuenta una **distopía tecnológica situada en los años ochenta**: Stefan Butler es contratado por la empresa de videojuegos *Tuckersoft* para desarrollar el proyecto de *Bandersnatch*, cuyo origen es una novela del tipo “**elige tu propia historia**” con el mismo nombre.



Bandersnatch destaca por su **naturaleza interactiva**, que permite a la audiencia hacer una **serie de decisiones** en determinados puntos del argumento, dando al espectador 10 segundos para elegir entre dos opciones o, de lo contrario, se tomará una decisión predeterminada.



La cinta presenta **cinco finales** principales alternativos. No obstante, los creadores del proyecto inciden en que hay otras opciones con mayor o menor carga resolutive, dando lugar a **distintos esquemas y hojas de ruta** que han sido compartidas por los usuarios en internet.





Durante el desarrollo de la trama encontramos interesantes referencias a **la literatura de Lewis Carroll**, como el título del capítulo: *Bandersnatch*.

Asimismo, también podemos hallar numerosos *easter eggs* que relacionan este proyecto con **otros episodios de la antología de Netflix**.



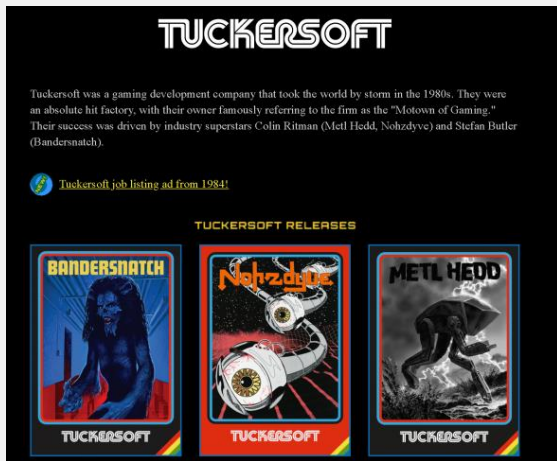


El “misterio” más destacado es un **código QR** que **se incluye en uno de los finales tras los títulos de crédito**: Stefan vuelve a aparecer en el autobús y, en vez de poner una cinta de música, inicia su propio juego, dando lugar a un error en el sistema que presenta un código QR en la pantalla.



Dicho código, que incluye una referencia al capítulo *White Bear* (2013) de *Black Mirror*, permite una **experiencia transmedia** conectada con **el mundo de los videojuegos**, redirigiéndonos a la página web ficticia de *Tuckersoft*, diseñada por el propio equipo de Netflix.





Este sitio incluye **información sobre la empresa** –ofertas de empleo, material complementario, imágenes –, así como un catálogo con la historia de varios videojuegos, incluyendo el de *Bandersnatch*.



La página web permite jugar a **Nohzdyve**, que también forma parte de la narrativa de la ficción, a través de un emulador de *ZX Spectrum* para **mantener la estética de la época**. El juego tiene una mecánica muy simple.



Dicha experiencia da lugar a **diferentes lecturas** que incitan al espectador a volver a visionar *Bandersnatch* en busca de **nuevas alternativas en su argumento** y el desenlace del mismo.

CONCLUSIONES

La experiencia del visionado pasivo y lineal ha sido superada por **nuevas posibilidades de narración e intervención** gracias a la tecnología de internet.

El **espectador interviene** en el desarrollo de la trama y **accede a nuevos universos** que proporcionan nueva información sobre el **producto audiovisual**.

Este fenómeno requiere de la **adaptación** a las **novedades transmediales** de la producción de ficción televisiva en la era contemporánea.

GRACIAS POR SU ATENCIÓN