

***Black Mirror: Bandersnatch* o el ejercicio de la narrativa fragmentada**



FOTO: Internet

Colaboración Especial

Por Andrés Hiraes

La Paz, Baja California Sur (BCS). El escritor argentino **Ricardo Piglia** comentó en alguna ocasión que **narrar** es existir. La sentencia, además de acercar la **literatura** al hecho mismo de la vida, obliga a suponer que continuamente se **narra** aquello que nos conforma: las vivencias, los recuerdos, los ideales; incluso el acto mismo de pensar se resuelve en el

hecho **narrativo**. **Narrar** es, entonces, una necesidad ontológica del ser humano, paráfrasis de la máxima descartiana.

*El cine recurre de igual manera a la **narración**. En las películas se suceden cuadros que conforman escenas; las escenas devienen secuencias y las secuencias, al final, se traducen en una totalidad de sentido que pretende la total autonomía. El orden de las acciones está de antemano dispuesto y, sin importar cuantas veces se repita la misma película, su desarrollo no cambia de una reproducción a otra. Al permanecer inmutable, su sentido se afirma.*



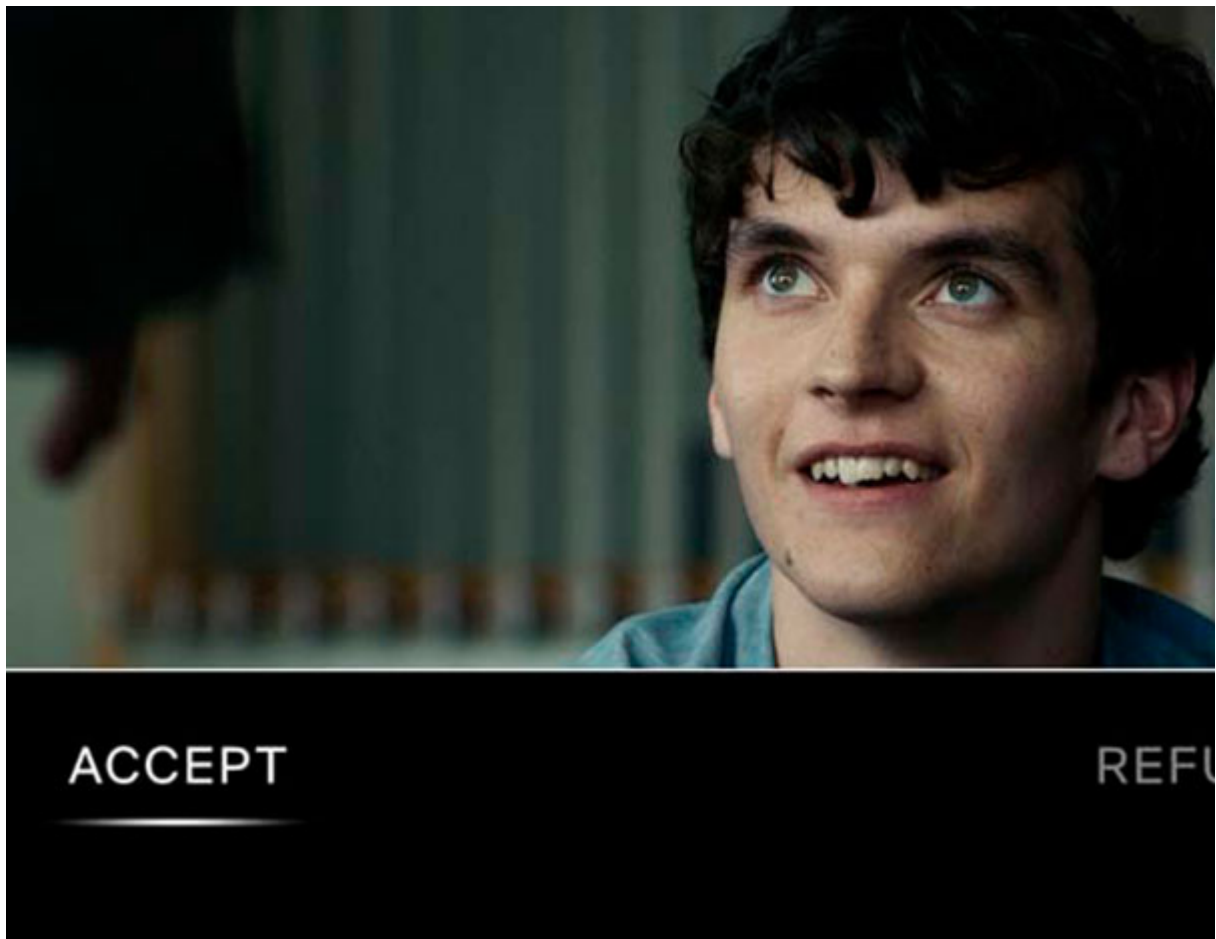
También te podría interesar: [El camino: el bueno, el malo y Jesse Pinkman](#)

Black Mirror: Bandersnatch, es un ejercicio que atenta contra esa **narrativa** unilateral al permitir que el espectador incida en el desarrollo de la trama. La anécdota es sencilla: un joven programador (**Stefan**) intenta recrear la experiencia de

lectura de una novela llamada ***Bandersnatch***, en forma de videojuego. La novela, con su complejidad estructural, presenta la opción de *recorrer* uno de los muchos caminos posibles en dependencia de las decisiones que se tomen en momentos específicos de la historia: si se lucha contra un monstruo, se desbloquea el camino A. Así, en lugar de luchar el lector prefiere huir, se desbloquea el camino B. De tal modo, cada nuevo pasaje a su vez presenta dos núcleos de acción, lo cual a la larga configura un intrincado laberinto.

Esta fórmula ha sido utilizada con éxito por varios videojuegos desde hace décadas. ***Black Mirror: Bandersnatch***, constituye el primer intento de la plataforma de streaming *Netflix*. El ejercicio, sin embargo, ya había sido ejecutado anteriormente en el mundo de los largometrajes; quizá el producto que más se le parezca sea *Late Shift*, película que cuenta con más de cuatro horas de contenido y que se basa en la misma dinámica de historia, cuya trama diverge en dependencia de lo que el espectador elija como núcleo de acción para las escenas. No obstante, debido a que *Netflix* goza actualmente de una popularidad avasallante, es posible que ***Bandersnatch*** se vuelva el referente inmediato si este tipo de filmes continúan produciéndose en el futuro.

Cabe la pregunta: ¿será que, con la apertura de esa puerta, de ahora en adelante más películas y series jueguen con el modelo electivo por parte del usuario? Frente a las opciones, elijo la respuesta sí. ¿Qué hay detrás de esa puerta?



Los comentarios hacia la película de **Black Mirror** han sido diversos. Más allá de si gusta, repudia o pasa indiferente para algunos espectadores, la realidad es que la interacción usuario-filme sí evoca la pretendida sensación de estar jugando un videojuego de naturaleza optativa (no se tiene el control pleno de los personajes, sino que se toman algunas decisiones por ellos). La implementación de este recurso a nivel **narrativo** resulta más que acertada si se considera el objeto a tratar dentro de la película: los videojuegos donde el usuario *elige su propia historia*” Es decir, en una suerte de cámara ecoica, el **Bandersnatch**-filme adopta la estructura del videojuego que desarrolla **Stefan**, el personaje principal, a partir del **Bandersnatch**-libro.

*Sin embargo, la sorpresa y maravilla inicial del modelo **narrativo** van en detrimento conforme los distintos finales se suceden. Las variables presentadas no son tantas como para recrear con efectividad los intrincados caminos que se abren*

a los ojos de los personajes del videojuego y de la novela homónima.



Sumado a esto, algunos de los *finales* afectan el desarrollo de las demás líneas de tiempo, cuando cada línea debería responder más bien a un tronco común, que se alarga y diversifica conforme distintas decisiones son tomadas; pienso en la desaparición de **Colin** luego de que éste se suicida en una de las realidades, al saltar desde el piso donde vive con su esposa e hijo. Además, la cantidad de detalles que se siembran como activadores potenciales de sentido y que al final no cumplen función alguna (el perro que ve el padre de **Stefan** en el jardín, la presencia de la esposa y el bebé de **Colin**, por mencionar algunos) entorpecen la cinta más que consolidarla.



Hay otro punto de seria discusión: ¿resulta prudente evidenciar en el contenido de la película la existencia misma de *Netflix*? Cuando **Stefan** está frente a su computadora y pretende entender la desesperada situación que vive, al usuario, quien hasta el momento había operado los puntos nodales de la trama, se le ofrece la posibilidad de decirle a **Stefan** que es precisamente *Netflix* quien toma las decisiones y él sólo las lleva a cabo. El quiebre de la cuarta pared es incuestionable; sin embargo, la jugada resulta, a mi juicio, contraproducente ya que se anula el pacto de ficción establecido en primera instancia: la presencia de la mano resta autonomía a la obra por ella pintada.

Con todo, ***Bandersnatch*** brilló durante la primera semana al aire y rápidamente se convirtió en tendencia. A menos de un año de su estreno, vale la pena insistir en la pregunta de su legado.

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, esto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.