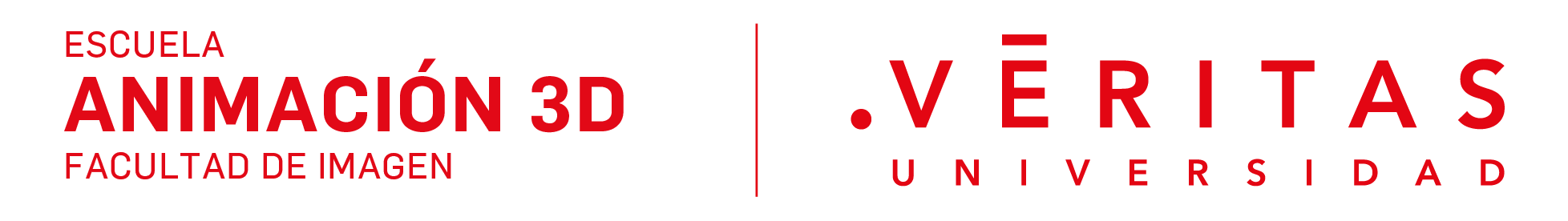
Ensayo reflexivo de Black Mirror: Bandersnatch y su discurso filosofico

Juliana Montes de Oca Chacón

201910344

Pensamiento, estética y representación

2019



Introducción

Black Mirror es una serie de televisión británica de ciencia ficción estrenada en 2011(Escandell, 2018). Trata mucho los temas de control y poder junto con el uso de la tecnología. Presenta realidades de ciencia ficción que no son tan lejanos a la realidad de hoy en día. Bandersnatch es el episodio interactivo de la serie que estreno el 28 de diciembre de 2018 en la plataforma de Netflix (Alonso, 2018).

El episodio interactivo es un “choose your own adventure” (elige tu propia historia), en donde el espectador toma decisiones por el protagonista y esto le lleva a distintos finales. Esto todo ocurre en tiempo real y uno tiene diez segundos para elegir un camino. Hay un total de 5 finales distintos. La trama de justamente es sobre un joven programador llamado Stefan que esta desarrollando un nuevo videojuego bajo esta misma premisa. Poco a poco con el desarrollo de la película vamos viendo como el personaje principal comienza a darse cuenta de que esta siendo controlado por alguien más.

En este trabajo voy a hacer alusión a distintos elementos de este material audiovisual analizando su relación con los conceptos de moda, simulacro, control/poder, y lo sublime en la estética del videojuego de acuerdo con las lecturas realizadas en clase. Primero voy a explicar algunos aspectos de la trama general, tanto del episodio, como de la serie *Black Mirror* en sí, y analizar su relación con los conceptos mencionados anteriormente. También hablare de la premisa general del juego que es “Choose Your Own Story”, que le otorga este elemento interactivo y distinto al episodio, y las implicaciones que esto tiene para el espectador. Por último, hablare del impacto cultural que este ha tenido desde que fue estrenado, y las posibles implicaciones que puede tener a futuro dentro nuestro contexto cultural.

Desarrollo

En si los episodios de Black Mirror desde un principio siempre han contribuido a crear este sentimiento de involucramiento del público o espectador dentro de la historia. Todo, desde la manera en que es grabado, la inmersión por medio del sonido, el tipo de dialogo que se maneja, contribuye a que el espectador se sienta como parte de la realidad que está siendo presentada. Hasta los escenarios que se presentan son lo suficientemente “realistas” o cercanos a la realidad que tenemos en la actualidad, que contribuyen a esta misma inmersión. Ahora con Bandersnatch se ha incluido este factor de interacción o intervención en el desarrollo de la historia, y esta es la parte que mas ha llamado la atención del público.

La premisa de “Choose Your Own Story” no es algo nuevo, pues se ha visto en muchísimos libros y videojuegos, por tanto estamos acostumbrados a ello. Pero la inclusión de esto dentro de Netflix

El hecho de que haya sido lanzado en Netflix, de alguna manera ayuda a “individualizar” y democratizar la experiencia interactiva. Ya que no es necesariamente a

La interacción entre el espectador y la pantalla en tiempo real es el principal atractivo de la película Bandersnatch, ya que de alguna manera esto provoca que la toma de decisiones se sienta como algo mas crítico para el público.

Como se explicó anteriormente, la trama de Bandersnatch

La trama de la historia trata sobre un joven que crea un videojuego con la misma premisa de Choose Your Own Story, en donde dependiendo de las opciones que elija el espectador .. Uno toma las decisiones por el personaje, y esto tiene influye en el final que obtiene. Esto todo ocurre en tiempo real.

Al ser una historia realizada en live-action, es possible que hay cierto bloqueo o desconexion entre el public y la experiencia, como se

Voy a estudiar los coc

Netfix es una plataforma de video que tiene un muy grande y amplio publico, y ahora ha comenzado a sacar muchisimas peliculas y series de television

El principal atractivo de Netflix es en si la accesibilidad, el hecho de poder ver una pelicula, corto o serie de television en cualquier lado y ademas a un precio menos costoso que el cable o la television normal, el ir al cine, o comprar una pelicula.

Contribuye a la democratizacion de este tipo de experiencia, y ha convertido a esta empresa

Ambien de cierta manera la idea de choose your own story, ayuda a dar la idea que es una experiencia unica o distinta para cada “individualiza la experiencia” para el espectador. Ya que a pesar de que esta viendo la misma pelicula en la misma plataforma,

Democratiza en si el acceso a la experiencia y a la vez la individualiza. Esto todo forma parte de lo que se hablaba en el imperio de lo efimero. En si el episodio de bandersnatch es una claro ejemplo de este ideal democratico capitalista e individualista. Los individuos tienen libre acceso al episodio, que a la vez es una experiencia “unica”, y al mismo tiempo estan contribuyendo a las masas de consumo y el ideal capitalista

El hecho de que el episodio haya sido estrenado para usuarios de Netflix, contribye a la accesibilidad y de alguna manera democratizacion de esta experiencia interactiva a un publico mas amplio. Esto ha contribuido a la popularidad del programa en si, y el hecho de que haya causado tanta bulla en los medios de comunicacion. Por un largo tiempo, bandersnatch fue un tema increiblemente discutido en las redes sociales. Esto, claro, en parte puede deberse en si a la novedad de la idea de una experiencia interactiva con una pelicula y el slogan “choose your own story”.

En cuanto a la est{etica del videojuego y la contribucion del episodio a la experiencia de lo sublime.

Black Mirror siempre ha posicionado al lector en una situación de una realidad falsa muy parecida a su realidad pero con una diferencia. Unos posible razón por la cual ahora nos cuesta experimentar esa sensación de lo sublime dentro del área tecnológica , es que generalmente lo que vemos es algo a lo que estamos acostumbrados. Hay ciertas cosas que son partes del conocimiento compartido en el mundo, y además se han vuelto tendencia o moda de cierta manera. Aquello que en algún momento puede haber parecido increíblemente innovador y ocasionado impresión en el publico, eventualmente se comienza a reproducir y se vuelve moda (se coloca dentro del mercado), y lo comenzamos a ver tanto que nos deja de parecer innovador. En algún momento

Estetica en el videojuego

En la retórica de Arpa y López, publicada a finales del siglo XIX, este nos indicaba que lo sublime, para nosotros como seres humanos, debe entenderse como *la belleza en su más alto grado, y dependerá ese desequilibrio, entre su fondo y su forma, de la dificultad que el hombre tiene y realmente existe, de dar forma externa adecuada a la grandeza de la concepci[ó]n* (27).

Planteamiento de Longino

El planteamiento original de Longino, en cualquier caso, nos abre la posibilidad a la experimentación de lo sublime por la contemplación, pero también mediante la narración y la belleza poética.

Bibliografía

<https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25705594/black-mirror-bandersnatch-netflix-significado/> Mireira Mullor, 29/12/2018

<https://www.elle.com/es/living/ocio-cultura/a22598569/black-mirror-pelicula-estreno-trailer/>

Begoña Alonso