



BLACK MIRROR

Playtest

Datos del Capítulo

El capítulo se llama Partida (Playtest), el cual, es el capítulo 2 de la 3ra temporada y tiene una duración de 57 minutos. El escritor del capítulo (y de la serie) se llama Charlie Brooker y el director es Dan Trachtenberg. Para la banda sonora se ocupó Bear McCreary.

Personajes secundarios:

Elizabeth Moynihan ----- Madre de Cooper

Jamie Paul ----- Rick Peters

Jessica Nell ----- Mujer asustada en el avión

Reparto



Wyatt Russell
(Cooper Redfield)



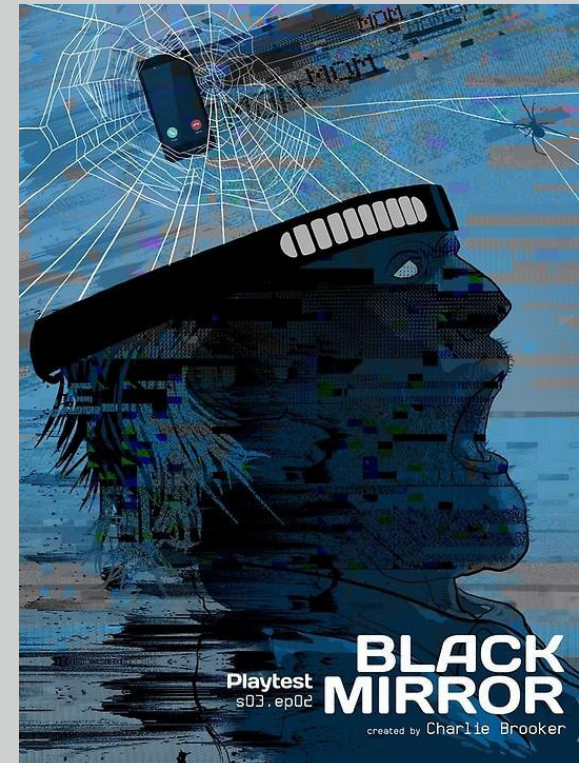
Wunmi Mosaku
(Katie)



Hannah John-Kamen
(Sonja)



Ken Yamamura
(Shou Saito)

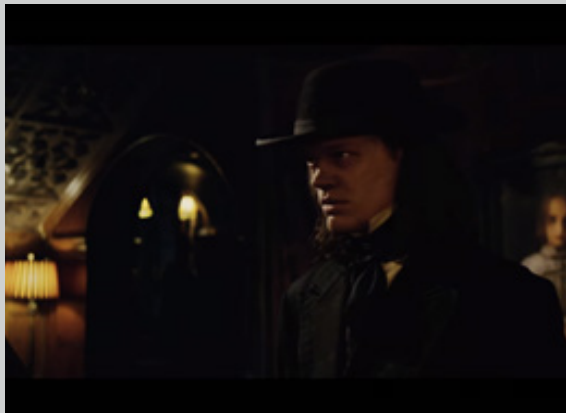


Escenas mas Relevantes

En esta escena, ya estando bajo influencia del videojuego, el juego comienza a desarrollar los **miedos mas atemorizantes** de Cooper (el protagonista), este caso, el juego saca a relucir su segundo miedo. Su primer miedo fue la araña, ya que, es el miedo menos amenazador, el juego comenzó mostrando ese temor para entrar en calor.

Este segundo miedo, es un miedo muy profundo de hace mucho tiempo en la vida de Cooper, que ni él mismo sabía que tenía y lo sorprende verlo en el juego.

Como el juego está **conectado a su cerebro** mediante el "hongo", éste puede indagar en lo más profundo de su ser y Cooper no puede esconderlo. Este "miedo" que le aparece de pronto, era un bravucón de su adolescencia que lo molestaba, en ese entonces, en la secundaria, este estaba oculto en su inconsciente. Pero los miedos nunca lo dañan, solo lo perturban, por lo que él los toma como inofensivos. Y es aquí donde comienza a subestimar el videojuego ya que cree que éste no puede hacerle ningún daño.



En esta escena, Cooper ya no quiere seguir jugando, dijo la palabra de seguridad, pero no funciona, el juego no se detiene. Ya no tiene a donde huir, quiere que el juego se detenga a toda costa.

Pero el juego le está jugando una **mala pasada**, él cree que esto ya no es parte del juego, que es real. Le pide ayuda a Katie cuando logra reconectar la comunicación, entonces, Katie le dice que, si quiere terminar con el juego, tiene que ir a un punto de acceso en el piso de arriba.

Pero, cuando llega a dicho punto, este no existe. Entonces Katie comienza a preguntarle cosas sobre él, pero no logra recordar nada. Katie comienza a decir que el juego ha descargado tanta información de su cerebro, para **crear las cosas que le dan miedo**, que termina descargando toda su memoria. Ya no sabe quién es, ni como era su madre, ni es capaz de reconocerse a sí mismo en el espejo. Pero eso es lo que él cree, cuando en realidad el juego solo le está mostrando otro de sus miedos, su mayor y más atemorizante miedo, terminar con **la enfermedad alzheimer** como su padre.



Esta imagen forma parte de la última escena, la cual, es donde se muestra a Cooper sentado en la primera sala donde tuvo contacto con el videojuego de terror, la sala blanca. Donde se muestra que en realidad nunca paso por la oficina de Shuo, ni la casa antigua donde se realizó el juego de terror. Sino que fue **todo parte de una simulación** en su cabeza, que transcurrió en un periodo de 0,04 segundos. Y él es regresado a la realidad del "juego de la casa" porque su teléfono comienza a sonar durante la simulación, era su madre llamándolo.

Esta llamada es lo que causa una interferencia en la simulación del videojuego en la computadora que la controlaba, generando así, un cortocircuito en el aparato en forma de bincha conectado a su cerebro. Cooper ante esta interferencia muere a causa de una BLACK MIRROR, su teléfono. Su muerte **se podría haber evitado** si Cooper hubiera llamado a su madre y haberle explicado que necesitaba tiempo y espacio para poder procesar la muerte de su padre y que no quería ser molestado moleste.



Críticas

"TEN UN BUEN FINAL Y TENDRAS UN GRAN EXITO."

"Ten un buen final, y tendrás un gran éxito. Esto nos decía nuestro profesor de guion. Y ojo, no es que los múltiples giros de guion no sean buenos o sorprendentes, es que el último, el que pone el broche final al capítulo, te deja un sabor agri dulce.

Creo en mi humilde opinión que le quitan la sorpresa absoluta al desvelar esta posibilidad en la escena anterior, es decir, cuando se despierta en el despacho de Ken Yamamura. Ya de por sí era algo esperable, pero que haya dos escenas con el mismo trasfondo, le quita toda la gracia.

Y no solo eso, es que sentir que toda la trama principal del capítulo pende de un accidente tan tonto como dejar el móvil dentro de la sala, al lado del tipo y que el detonante sea un "ups, que me he dejado una hoja del contrato, que tonta soy jijiji" es bastante decepcionante.

Aún así, me ha gustado la idea (aunque el método de contarla esté más que mascado) me ha parecido muy acorde a la temática Black Mirror, (aunque el principio no tenga una conexión bestial con el tema principal del capítulo) y los primeros tiritos de Black Mirror por el terror y el suspense, que no están nada mal (aunque el protagonista se esfuerce en romper cualquier clímax)."

Gaspi19, Madrid (España), 23 de octubre de 2016

Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/ve/user/rating/639018/642451.html>



"HISTORIAS CERCANAS Y PROFÉTICAS II"

"El segundo: "Playtest", dirigido por Dan Trachtenberg (Calle Cloverfield 10), sobre un joven mochilero que se ve envuelto en hacer parte de un juego macabro para conseguir algo de dinero para volver a casa, es inquietante y hay una sensación de peligro y susto en cada escena. Aunque me hizo apartar la vista en más de una vez, juega con varios clichés del género, y aun así resulta un poco flojo en su cuadro general, sin dejar de generar un gran impacto."

Alejandro, Cartagena (Colombia), 31 de octubre de 2016

Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/ve/user/rating/243120/642451.html>



"GIROS A LA AMERICANA"

"Repetimos como en "Caída en picado" concepto original, interesante. Al menos eso sí que nos recuerda a Black Mirror, tras un inicio de episodio que no lo hace y que, hasta sobra, porque tampoco sirven para darle profundidad al personaje como pretende.

Como gamer y friki me ha tenido enganchado, he disfrutado con algunas referencias (más las de Resident Evil que las demasiado repetitivas pelicularas que te dicen por si acaso no habías caído por ti mismo) y es justo decir que me ha tenido más enganchado, más sin saber por dónde me llevaría, que el anterior. Pero al final, se le vuelve a notar demasiado el giro americano a la serie, algo más light, menos cuidado y que está muy volcado en el tema de giros finales. En realidad, no deja de ser un thriller de concepto original pero simplón, pero se me ha pasado volando."

Turbolover1984, Vila-real (España), 24 de octubre de 2016

Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/ve/user/rating/115148/642451.html>



"JUEGO DE COMPARACIONES"

Entrega lenta en proponer su intención y por eso el espectador apenas encuentra interés durante la primera mitad de proyección.. Sólo el recuerdo de episodios anteriores le hace prestar atención a la pantalla.

Y ni siquiera cuando la acción llega a su punto culminante y el desarrollo argumental cobra todo su significado, el guión propuesto por C. Brooker posee el aliciente que cabía esperar. A pesar de que nos hallamos ante un buen capítulo que posee solidez formal, que se halla bien construido y cuya cadencia de ritmo es la adecuada, la comparación con los anteriores de la serie le deja en mal lugar y por eso resulta decepcionante. Y no resiste el juego de las comparaciones.

España · Soria, 15 de mayo de 2017

Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/ve/user/rating/924191/642451.html>



Personajes



El protagonista de este capítulo **Cooper Redfield** (Wyatt Russell), él pierde a su padre porque muere de alzheimer. Debido a la su muerte, lleva al personaje querer huir, por lo que, se va de viaje dejando a su madre viuda sola.

Con esto Cooper busca **no enfrentar a su madre** porque no sabe cómo hablar con ella sobre el asunto y no le contesta sus llamadas en todo su viaje, porque sabe que sería mejor hacerlo en persona.

Por la muerte de su padre se siente muy triste y va en busca de adquirir **la mayor cantidad de recuerdos** posibles para no terminar como su padre y al querer volver a EE. UU es cuando se desarrolla la trama del capítulo.



El personaje de **Katie** (Wunmi Mosaku) es un personaje secundario que trabaja para Shou Saito (Ken Yamamura) en su empresa dedicada al desarrollo de videojuegos y es la que lleva a cabo todas las pruebas (en realidad la única prueba) de la simulación del juego de terror.

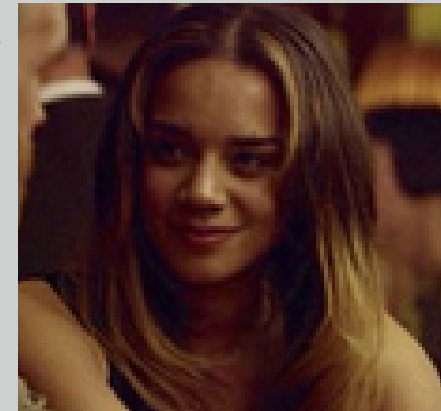
Rick Peters (Jamie Paul) es un miedo del personaje Cooper. Un miedo profundo que ni él mismo sabía que tenía hasta que el video juego lo reveló. Era un compañero de la secundaria de Cooper, el cual, lo molestaba y humillaba.



Shou Saito es un personaje secundario proveniente de china que entiende poco español y que aparece como dueño de una exitosa empresa de videojuegos.

Este personaje le ofrece empleo a Cooper para probar un videojuego de terror, el cual según ellos es inofensivo.

Sonja (Hannah John-Kamen) es una mujer que conoce Cooper en su última parada antes de volver a su país. La cual, lo ayuda cuando se queda sin dinero y lo alienta a tomar el trabajo de voluntario para las pruebas del video juego.



Argumento

Cooper (Wyatt Russell) es un joven que decide emprender un viaje alrededor del mundo tras una **dolorosa experiencia familiar**. Después de asistir al fallecimiento de su padre, enfermo de Alzheimer, es incapaz de recomponer los lazos afectivos con su madre pese a los reiterados intentos de ella. Como vía de escape decide embarcarse en un viaje a través de diversos países sin un destino prefijado. En Londres Cooper conoce y pasa la noche con **Sonja** (Hannah John-Kamen) una periodista dedicada a la actualidad tecnológica. Al día siguiente descubre que su tarjeta de



crédito ha sido robada y su cuenta bancaria se encuentra **sin fondos**. Mientras el banco regulariza la situación Cooper pide ayuda a Sonja y busca un trabajo, a través de una aplicación. Una de las ofertas que encuentra llama su atención: una **exitosa compañía de videojuegos**, SaitoGemu, conocida por sus juegos de terror recluta probadores para sus nuevos proyectos de videojuegos virtuales. Ya en la sede de la compañía Cooper es conducido por Katie (Wunmi Mosaku) a una sala blanca destinada a probar la nueva tecnología. A pesar de la enfática advertencia de que

apague su móvil por razones de seguridad, en cuanto Katie se marcha de la sala Cooper lo vuelve a encender para enviarle a Sonja una foto del equipo usado. Cuando Katie regresa a la sala le coloca un dispositivo en miniatura en la parte posterior de su cuello. Durante el proceso de inicialización del dispositivo el móvil de Cooper recibe una llamada de su madre, pero Katie rápidamente cancela la llamada.



Tras el resultado satisfactorio de esta primera prueba Cooper recibe la invitación para participar en el test de una novedosa tecnología en fase experimental. Katie lleva a Cooper a otra habitación y le presenta al **propietario de la compañía**, Shou (Ken Yamamura), quien le informa sobre las características de la nueva aplicación que va a probar: es un videojuego virtual de terror que explora el cerebro de quien lleva implantado el dispositivo y recopila datos e información sobre las cosas que lo asustan. Katie carga el videojuego virtual en Cooper, y lo lleva a una solitaria mansión donde transcurrirá el juego, y le pro-

porciona un auricular como medio para comunicarse con ella. Después de vivir algunos pequeños saltos y darse cuenta que **todo es audiovisual** (no puede tocar lo que aparece para asustarlo), y una confusa y errática comunicación con Katie, Cooper descubre que su auricular no va bien.



Continúan apareciendo sus miedos más profundos hasta que llega a un punto de no querer seguir con el juego de ninguna manera. Kate le dice que si quiere finalizar con el juego tiene que llegar a un **punto de acceso**, el cual resulta que nunca existió. La situación lo va llevando a romper un espejo y con un pedazo de vidrio se quiere sacar el "hongo" del cuello. Entonces aparecen Kate y su jefe y **lo detienen**. Unos minutos más tarde aparece en la oficina de Shou y todo fue parte de la simulación. Toma el dinero de su servicio prestado para la prueba del video juego y vuelve a casa, pero su madre no lo reconoce. Entonces vuelve a aparecer en la sala blanca con Kate y su teléfono (al cual lo estaba llamando su madre) hace interferencia en el sistema del juego y **Cooper muere**.

Colores, luces, tomas y ambientación.

Los colores que predominan en casi todo el capítulo son colores neutros, fríos, sobrios y sin saturación.

Las instalaciones de desarrollo de videojuegos predominan lo moderno, tecnológico y minimalista. En cambio, en la casa, que esta construida y decorada inspirada en el estilo del siglo XIX, predominan los colores cálidos.

En cuanto a **las luces**, predominan mucho las sombras, la oscuridad y la poca saturación, pero también hay escenas en las predominan las luces blancas.

La ambientación de las escenas transcurren en su mayoría en lugares cerrados como: la casa antigua, la sala blanca, el edificio donde desarrollan videojuegos, la oficina de Shou,

ect; solo un par de escenas transcurren en el exterior: como la primera parte del capítulo.

La mayoría de las **tomas** son amplias dejando ver sin dificultad lo que pasa alrededor de los personajes y los efectos especiales que caracterizan el capítulo, pero además, también hay tomas que destacan en primer plano a los actores.

