

Del Barco de Vapor a las Ficciones Interactivas: cómo lo vive el espectador

NUEVAS TENDENCIAS AUDIOVISUALES

PAULA MARÍA RODRÍGUEZ VILLAR – 4º CAV GR. 42

ÍNDICE

1.	ABSTRACT.....	2
2.	DEFINIENDO LA TELEVISIÓN INTERACTIVA	3
1.1.	PAI (PROGRAMAS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS).....	4
3.	CONSTRUCCIÓN DEL RELATO ¿CÓMO AFECTA AL ESPECTADOR?	5
4.	NETFLIX Y <i>BLACK MIRROR: BANDERSNATCH</i> (CHARLIE BROOKER)	8
4.1.	TIPO DE PROGRAMA INTERACTIVO Y ESTRUCTURA DE CONFIGURACIÓN DE LA HISTORIA	9
4.2.	ESPECTADOR COMO ESCRITOR Y VÍCTIMA DE LA PROPIA FICCIÓN.....	9
5.	BIBLIOGRAFÍA	12

1. Abstract

La creación de contenidos audiovisuales es cada vez más fluida y con constantes innovaciones técnicas y narrativas. Este flujo de cambio da lugar a cuestiones formales como la aparición de **ficciones interactivas** que trasladan la idea de «*Elige tu propia aventura*» de la literatura al sector audiovisual. Esta idea fue introducida por Borges a principios de los 40, aunque no fue hasta los 80 cuando esta idea comenzó a estar en auge¹.

La última noticia que nos remite a la interacción en la ficción, de la que luego hablaremos, viene por parte del espectador es Netflix. La plataforma ha optado por innovar y ha anunciado que en la quinta temporada de *Black Mirror* el espectador podrá ir eligiendo el desarrollo de los episodios². Pero, esta no es la primera vez que la plataforma OTT (Over The Top) realiza este tipo de contenido. Anteriormente ha experimentado con ficciones de animación infantiles como: *El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico*; *Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile*; *Stretch Armstrong: The Breakout*; y, el próximo 7 de noviembre de 2018 estrenará *Minecraft: Modo historia*³. A pesar de su experimentación, Netflix no es ni de cerca la primera en haber hecho esto. Por ello, me gustaría partir desde qué es la ficción interactiva, cómo funciona, por qué aparece; y, por supuesto, **cómo afecta en el espectador**.

¹ Rodrigo De Diego, Isidro, and Fandos Igado, Manuel. "Elige Tu Propio Aprendizaje: Ficción Interactiva Y Pedagogía." *EduTec: Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, no. 44 (2013) pp. 1. Issue 44.

² Elidrissi, Fátima, "Los espectadores de Netflix podrán elegir el desarrollo de un capítulo de Black Mirror", *El Mundo*, 3 de octubre de 2018, <http://www.elmundo.es/television/2018/10/03/5bb3b16622601daf1f8b4603.html>

³ Netflix, "Historias interactivas en Netflix: Elige que sucede después", *Netflix: Centro de Prensa*, 20 de junio de 2017, <https://media.netflix.com/es/company-blog/interactive-storytelling-on-netflix-choose-what-happens-next>

2. Definiendo la Televisión Interactiva

La interactividad en el mundo audiovisual comienza a aterrizar con la llegada de la web 2.0⁴, pero no es hasta la integración de la Televisión Digital Terrestre (TDT) cuando comienza a despuntar la TVI⁵ (Televisión Interactiva) en todo su esplendor. La TVI se basa en la idea de que el espectador podrá realizar determinadas «...acciones sobre los contenidos audiovisuales y/o a acciones de dichos receptores con el aparato televisivo»⁶.

Algunos informes realizados por la **Independent Television (ITC)**, la **Canadian Radio-Television and Telecommunications Commission (CRTC)**⁷ coinciden en la siguiente forma de interacción del espectador con los contenidos: *Enhanced program services* (informa al espectador en determinados momentos del consumo). Pero, también tendrán otro tipo de clasificaciones que incluyen: *Dedicated interactive services* (ITC), cambiando el contenido que se ofrece en pantalla; *Non traditional stand-alone ITV services* (CRTC), aquellos servicios que no son accesibles a través del televisor convencional -ofrecidos a través de website o virtual channels-; *Internet over TV services* (CRTC), esta categoría diferenciaba las dos formas de acceso al contenido – contenidos de internet y contenidos parecidos a los de internet pero ofertados a través de la plataforma.

A pesar de la existencia de estas tipologías y otras que veremos más adelante, nosotros nos centraremos en la descrita por la ITC como ***Dedicated interactive services*** o **Programas Audiovisuales Interactivos (PAI)**⁸, donde el espectador reconfigura el contenido con sus acciones. Pero antes tenemos que saber qué aspectos son necesarios para que se produzca la interactividad y qué tipos de interacción existen.

⁴ Lacalle, Charo. "La Ficción Interactiva: Televisión y web 2.0." Ámbitos, revista andaluza de comunicación, no 20 (2011), pp. 87-107, ISSN: 1139-1979

⁵ Franquet, R; Prado, Emili; Soto, M^a Teresa; Ribes, Xabier and Fernández Quiada, David. "Tipología de la televisión interactiva y de las aplicaciones de interacción con el televisor." Revista Zer, vol. 13 no 25 (2008) pp. 11-35. ISSN: 1137-1102.

⁶ Ibid.,

⁷ Ibid., p. 14.

⁸ Ibid., p. 19..

1.1. PAI (Programas Audiovisuales Interactivos)

La reciprocidad viene implícita en la idea de interactividad⁹, por tanto, se requiere una participación por parte de los dos agentes que intervienen. Sin embargo, como bien dice Pagani¹⁰ «... en la comunicación mediada no se dan las mismas condiciones porque las características de la tecnología condicionan los atributos». Por tanto, para que un programa se considere interactivo tiene que existir como mínimo una **interactividad situacional** (tanto si hay vía de retorno como si no) que se puede lograr a través de otros medios como RRSS, Apps...

De esta forma llegaríamos a la siguiente clasificación¹¹, en la que nos centraremos sobre todo en los PAI (Programas Audiovisuales Interactivos) -más concretamente en los PAIS (Programas Audiovisuales de Stock)-, pero también hablaremos de los SIAP (Servicios Interactivos Asociados a Programas) como forma de interacción externa (sin vía de retorno propia).

Tabla 1. Articulación de servicios dentro de un sistema de televisión interactiva

Servicios de televisión interactiva	SIA: Servicios Interactivos Autónomos	
	SIAP: Servicios Interactivos Asociados a Programas	
	PAI: Programas Audiovisuales Interactivos	PAIF: Programas Audiovisuales Interactivos de Flujo
		PAIS: Programas Audiovisuales Interactivos de Stock
Servicios de telecomunicaciones	SN: Servicios de Navegación	
	SCE: Servicios de Comunicación Electrónica	

Los **Servicios Interactivos Asociados a programas**, como bien dice su nombre están ligado a programas de televisión convencional. Estos servicios otorgan un valor añadido al contenido original. Los hay en diferentes tipos de contenidos: Servicios de información, educación, comercio electrónico, juegos, apuestas y participación -el más conocido por todos por programas como Gran Hermano, La Voz, Operación Triunfo etc-.

⁹Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones...

¹⁰ Pagani, Margherita. "Interactive Television: A Model of Analysis of Business Economic Dynamics". The International Journal on Media Management ***

¹¹ Franquet, R; Prado, Emili; Soto, M^a Teresa; Ribes, Xabier and Fernández Quiada, David. "Tipología de la televisión interactiva y de las aplicaciones de interacción con el televisor." Revista Zer, vol. 13 no 25 (2008) p. 19. ISSN: 1137-1102.

Por otro lado, encontramos los **Programas Audiovisuales Interactivos** -en adelante PAI- que son la piedra angular de este ensayo. Estos Programas se caracterizan por la acción del espectador sobre la propia estructura del contenido visionado. Los PAI se dividen en dos categorías: **Programas Audiovisuales Interactivos de Flujo** -en adelante PAIF- y, **Programas Audiovisuales Interactivos en Stock** -en adelante PAIS-, nosotros nos centraremos en el estudio de un caso de esta última.

- **PAIF.** En el caso de los PAIF el tiempo de consumo y difusión es el mismo. Este tipo de programas la interacción es mucho más complicada, aunque la encontraremos por ejemplo en la selección de distintos ángulos de cámara en eventos deportivos dependiendo del objeto de interés...
- **PAIS.** Sin embargo, los PAIS pueden ser consumidos por el espectador cuando sea y donde quiera, aunque siempre van a necesitar una vía de retorno. Estos tipos de programas son realmente costosos por lo que de momento no está explotada. Tan solo imagina que tienes que rodar un capítulo de Black Mirror (que normalmente duran una hora). Para incluir las variaciones del capítulo se tendrá que grabar una hora extra más, es decir dos, para poder así tener al menos dos opciones por cada momento clave del capítulo. Por lo tanto, el tiempo se duplica y también el coste de rodaje del capítulo. ¡Imagina que para las películas del señor de los anillos hubieran hecho esto! ¡Avatar o GOT! ¡Sería una completa locura y, desde luego, nada rentable!

3. Construcción del relato ¿Cómo afecta al espectador?

La percepción del espectador ante la participación en este tipo de ficciones puede variar dependiendo del área en la que se sitúe. Pero, idílicamente y, sobre todo desde el punto de vista de la educación¹², se considera que la introducción de este factor de interactividad -elección del futuro de los personajes- produce

¹² Rodrigo De Diego, Isidro, and Fandos Igado, Manuel. "Elige Tu Propio Aprendizaje: Ficción Interactiva Y Pedagogía." Edutec: Revista Electrónica De Tecnología Educativa, no. 44 (2013) p. 3. Issue 44.

un factor de empatía con los personajes, que puede llevar al espectador a tomar las decisiones como si fuesen reales. Incluso, pudiendo pasar a formar parte de la experiencia del propio espectador. Además, estas decisiones pasan a formar parte de su experiencia de aprendizaje y mejoran la comprensión de tres ámbitos¹³: el mundo intrapersonal, el mundo interpersonal y las estrategias para resolver situaciones y conflictos.

Según Stephen Wilson¹⁴ muchas teorías sugieren que las informaciones dadas a través de los interactivos multimedia (en el aprendizaje y la información) son mejor recordadas, utilizadas e integradas. Por tanto, si lo extrapolamos al terreno artístico o de entretenimiento (que es el que aquí nos confiere) las ficciones interactivas pueden llegar a ser más profundas y emocionantes que las no interactivas.

Sin duda las ficciones interactivas asumen un interesante papel en la absorción de conceptos o conexión que puede crear con el espectador. Sin embargo, la construcción del relato se va a ver dificultada por la necesidad de mantener una cierta coherencia en el relato¹⁵, sin dejar de otorgar un papel “activo” al espectador. Por eso, se suele buscar una estructura coherente de construcción del relato que nos permita realizar una decisión u otra de manera coherente sin provocar la desorientación del público.

Pero, antes de entrar en las diferentes estructuras me gustaría hacer hincapié en que su objetivo general. Las estructuras permiten una navegación interesante individualmente y también en su conjunto. Es decir que lo que se busca es que tanto el destino final como los distintos puntos de giro sean importantes narrativamente, pero sobretodo desde el punto de vista de la interacción¹⁶.

¹³ Rodrigo De Diego, Isidro, and Fandos Igado, Manuel. "Elige Tu Propio Aprendizaje: Ficción Interactiva Y Pedagogía." *EduTec: Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, no. 44 (2013) p. 3. Issue 44

¹⁴ Wilson, Stephen (1994) "The aesthetics and practice of designing interactive computer events", *Multimedia* 94,

¹⁵ Orihuela, J. Luis. "Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital". *Palabra Clave*, no 2 (1997) pp. 41.

¹⁶ Berenguer, Xavier. "Escribir programas interactivos". *Formats*. 2012

Habr  interactivos que tengan un mayor grado de control¹⁷ (con mundos abiertos) mientras que habr  otros en los que los caminos est n restringidos y prefijados (teniendo diversas opciones).

Las categor as de estructura de la historia narrada o **pautas de interacci n** son las siguientes¹⁸:

- **Lineal**: sucesi n predeterminada de escenas
- **Lineal ramificada**: elecci n de algunas escenas alternativas ligadas a la acci n principal
- **L neas paralelas**: varias versiones de la historia se desarrollan simult neamente. Elecci n del personaje desde el cual quieres vivir la historia.
- **Ramificada jer rquica**: Fractura de la linealidad, la direcci n de la historia est  en manos del usuario.
- **Collar de Perlas**: Conjunto de estructuras unidas por tareas
- **Entorno de estado variable**: El entorno se configura el entorno y se modifica en funci n de sus decisiones anteriores.

Tambi n podemos encontrar una serie de patrones b sicos de la narrativa no lineal¹⁹.

- **Descubrir la historia**, la historia se representa como un enigma que el espectador debe ir descubriendo salvando los obst culos que se le presentan.
- **Secuencias alternativas**, se ofrecen argumentos alternativos
- **Representaci n de roles**, hay una serie de instrumentos o cualidades bajo el control del espectador/jugador
- **M ltiples versiones**, la historia se va descubriendo al elegir entre diferentes puntos de vista

¹⁷ Berenguer, Xavier. "Escribir programas interactivos". Formats. 2012

¹⁸ Orihuela, J. Luis. "Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital". Palabra Clave, no 2 (1997) pp. 42.

¹⁹ Berenguer, Xavier. "Escribir programas interactivos". Formats. 2012

Construir la trama, evoluciona según una serie de recursos de partida.

Todos los términos citados anteriormente los usaremos en el siguiente análisis de caso para defender y ver si la idea de interactividad y los aspectos positivos en su relación el espectador que tiene se cumple en la esperada ficción interactiva de Black Mirror.

4. Netflix y *Black Mirror: Bandersnatch* (Charlie Brooker)

Black Mirror nace en 2011 de mano del británico Charlie Brooker. Se trata de una serie antológica que gira en torno a la tecnología y como esta afecta a nuestras vidas, aunque desde un punto de vista futurista y aparentemente lejano, pero no tanto. La serie llega hasta nuestros días con un total de cuatro temporadas finalizadas, una en proceso de filmación, y un largometraje interactivo (objeto de este análisis).

El largometraje interactivo de Black Mirror recibe el nombre de Black Mirror: Badersnactch. «En 1984, un programador comienza a cuestionar la realidad mientras adapta la novela de fantasía a un videojuego. Un cuento alucinante con múltiples finales».

La película cuenta con múltiples combinaciones y muchas formas de terminar, aunque solo cinco finales te activan los créditos finales.

Los cinco finales son:

- El amigo del siglo XXI, el personaje confiesa a su psiquiatra que cree estar siendo controlado por alguien en el siglo XXI. Se plantean dos opciones: pelear con la psiquiatra o saltar por la ventana. Si pelea contra ella el padre intervendrá y cuando saca a su hijo de la consulta se escucha al joven gritar contra su amigo del siglo XXI.
- Nasa es real. Es la otra elección del final anterior. Si decide tirarse por la ventana se descubrirá acto seguido que todo es una película.
- Pearl Ritman, en este final Stefan ha asesinado a su padre.

- Stefan va a la cárcel. Stefan comete un asesinato, mata a su padre o mata a Colin.
- Reunión con su madre. El personaje se reúne con su madre en una especie de sueño para alterar la línea temporal y que él encuentre el peluche el día que su murió. Muere en esa realidad y a su vez muere repentinamente en la consulta de la doctora.

4.1. Tipo de Programa Interactivo y estructura de configuración de la historia

En cuanto a su calificación dentro de las Ficciones Interactivas, el largometraje de Brooker se corresponde con el modelo de PAIS por su consumo no vinculado a un espacio o tiempo determinado.

En cambio, su estructura en cuanto a las pautas de interacción es mixta, mezcla diferentes estructuras: la **lineal ramificada**, **ramificada jerárquica** y **entorno de estado variable**.

La idea de entorno de estado variable queda clara, las decisiones que va tomando el espectador configuran el entorno y la historia. Esto a su vez se corresponde a la idea de ramificada jerárquica puesto que dependiendo de la elección se dirigirá a un camino u otro, pero todas ellas están construidas de manera jerárquica; y, por último “lineal ramificada” cuando la propia ficción te permite volver hacia atrás para configurar escenas alternativas (finales) de la acción principal.

En cuanto a los patrones básicos de la narrativa no lineal nos encontramos principalmente ante un claro ejemplo de **Múltiples Versiones**, **Descubrir la Historia** y **Secuencias Alternativas**. Obviamente al haber una serie de finales alternativos nos encontramos ante una ficción con múltiples versiones y secuencias alternativas que iremos descubriendo a medida que interactuemos con la ficción.

4.2. Espectador como escritor y víctima de la propia ficción

En *Black Mirror: Bandersnatch* encuentro una serie de elementos curiosos. En primer lugar, me gustaría señalar **cómo la propia forma** (la interactividad) lleva

al **espectador a ser parte del juego perturbador** que la tecnología cobra en los capítulos lineales de la serie, es decir, el espectador pasa a ser el agente que lleve al protagonista a un final devastador. Pero, además la propia ficción va a **encarnar en el protagonista el desconcierto** (a un nivel extremo) que puede llegar a producir en el espectador las diferentes opciones que puedes elegir. El espectador empieza a dudar, al igual que el personaje lo hace de la realidad, y se da cuenta de que jamás podrá salvar al personaje porque sus diferentes posibles destinos ya están decididos y en ninguno parece estar la. Digamos que el **espectador** es a la vez **escritor** (del destino) y **victima** (de la propia ficción).

Esta hipótesis la he contrastado con diferentes amigos o conocidos ayudándome a respaldar la idea de unión o responsabilidad del espectador respecto a las elecciones de la que he hablado en el punto anterior. Algunos me comentan que se sentían un poco responsables por si sus elecciones generaban resultados negativos en el resultado de la película. Además, añaden que con los capítulos lineales habían sentido una sensación de “paranoia”, pero que la idea de tener control cambia totalmente la percepción e implicación estando mucho más atento a la narrativa. Pero, también les provoca una sensación de doble desorientación: el personaje parece saber qué estás ahí y tú sabes que eres el “culpable” de su desorientación.

A pesar de todo esto muchos me confirman que, aunque si aumenta el nivel de atención en cuanto a la trama, no creen que se vea incrementada la sensación de paranoia o desconcierto que muchos afirman haber sentido con los capítulos lineales. Bien es cierto que todos están de acuerdo que el largometraje ha sido un experimento interesante en cuanto a interactividad se refiere pero que sin duda prefieren los capítulos convencionales.

Aunque, como hemos citado a lo largo de este ensayo, la ficción interactiva se debe cuidar de no producir desorientación en el espectador uniendo los acontecimientos de forma que tengan sentido. *Black Mirror Bandersnatch* se salta en cierta medida este elemento, pero no importa realmente, porque los seguidores de la serie saben que ese desconcierto o desorientación es parte de la marca de la serie y no sería lo mismo son ella.

En cuanto a la idea central de la ficción interactiva como medio de aprendizaje e interiorización de conceptos no creo que realmente esté presente en esta película debido a su carácter de entretenimiento. Pero, si que encontramos presente esa idea de que la interactividad produce una mayor atención por parte del espectador, sintiéndose curioso a cada nueva elección.

Sin embargo, en cuanto a la empatía por el personaje y la idea de elegir lo mejor para él no sé en cuanto está presente. Algunos espectadores me han confesado que sentían angustia porque sabían que hicieran lo que hicieran no lo iban a salvar, mientras que otros elegían todo aquello que sabía que les llevaría a un destino peor ya que son elecciones que en la vida diaria no elegirían.

En conclusión, a pesar de haber aspectos que no cumple el largometraje por su propia forma y temática, nos encontramos que sin duda se cumplen la mayoría de las características que definen a la ficción interactiva. Aunque quizás a Black Mirror aún le quede mucho que pulir.

5. Bibliografía

PAÍNO, Adriana; FIDALGO, M. Isabel. 2016. "Renovarse O Morir. Los 'docugames', Una Nueva Estrategia Transmedia Que Reinventa Las Formas De Transmitir La Realidad." *La Revista Icono 14* 14 (1): 155-180.
doi:10.7195/ri14.v14i1.908. <https://www.openaire.eu/search/publication?articleId=doajarticles::b18f85779ae7f2772dc02aff3554bc23>.

Berenguer, Xavier. 1997. "Escribir Programas Interactivos". *Formats: revista de comunicació audiovisual*. <https://www.openaire.eu/search/publication?articleId=od613::4fb057280315b1a871a749d8d535f8db>.

Rodrigo De Diego, Isidro, and Fandos Igado, Manuel. "Elige Tu Propio Aprendizaje: Ficción Interactiva Y Pedagogía." *Edutec: Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, no. 44 (2013) pp. 1. Issue 44.

Hernández Aguirre, Martha Isabel. "Televisión digital: contenidos interactivos y publicidad". *Razón y Palabra*, 1. 5. vol., 7. 3. núm., agosto-octubre, 2010 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, and México. *Razón Y Palabra* ISSN: 1605-4806

Lacalle, C. 2011. "La Ficción Interactiva: Televisión Y Web 2.0." *Ámbitos. Revista Internacional De Comunicación*: 107. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16821321005>.

Lacalle, Charo. "La ficción interactiva: televisión y web 2.0". *Ámbitos*, 2. 0. núm., 2011, pp. 87-107 Universidad de Sevilla Sevilla, and España. *Ámbitos* ISSN: 1139-1979

Mayor Mayor, Francesc. "Transmedia Storytelling desde la ficción televisiva serial española: El caso de Antena 3". *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación*, 1. 9. vol., enero-diciembre, 2014, pp. 69-85 ISSN: 1135-7991

Prado Pico, E., Ribes, X., Fernández Quijada, D., Franquet Calvet, R., & Soto, M. T. (2008). "Tipología funcional de la televisión interactiva y de las aplicaciones de interacción con el televisor". *Zer: Revista de estudios de comunicación*, (25), 11-35. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=2885936>.

Soto, María Teresa; Aymerich, Laura; Ribes, Xavier "Interactividad y contenido como factores de disfrute en las ficciones interactivas". *Revista Latina de Comunicación Social*, 1. 2. vol., 6. 4. núm., 2009, pp. 668-681 E-ISSN: 1138-5820

Soto-Sanfi, María T.; Aymerich, Laura; Ribes, Xavier "Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones". *Psicothema*, 2. 2. vol., 4. núm., 2010, pp. 822-827 ISSN: 0214-9915

Tarín-Cañadas, Marta. "El Videoclip Interactivo Como Nuevo Formato En La Red.", last modified Apr 19, <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1760>.

Tur-Viñes, Victoria and Raúl Rodríguez Ferrándiz. 2014. "Transmedialidad, Series De Ficción Y Redes Sociales: El Caso De Pulseras Rojas En El Grupo Oficial De Facebook (Antena 3. España)." *Cuadernos. Info* (34): 115-131.
doi:10.7764/cdi.34.549. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2014000100010&lng=en&tlng=en.

Elidrissi, Fátima, "Los espectadores de Netflix podrán elegir el desarrollo de un capítulo de Black Mirror", *El Mundo*, 3 de octubre de 2018, <http://www.elmundo.es/television/2018/10/03/5bb3b16622601daf1f8b4603.html>