

## **BLACK MIRROR Y EL POSTCINE DESDE LA PERSPECTIVA RIZOMÁTICA**

### **BLACK MIRROR AND POST-CINEMA FROM THE RHIZOMATIC PERSPECTIVE**

Samuel García Torrero

Universidad de Córdoba

garciatorrerosamuel99@gmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5843-2549>

#### **Resumen**

Este documento tiene como objetivo establecer vínculos entre las teorías de la estética posmoderna desarrolladas por Gilles Deleuze y Felix Guattari y las teorías del postcine. Desde la introducción de los términos empleados por Deleuze como rizoma, concepto que utiliza como metáfora para explicar un pensamiento transversal, se implantan nexos de unión entre estas teorías y la película desarrollada por Netflix y *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018). Las perspectivas del postcine son de gran utilidad para comprender el contexto en el que se gesta esta película. La crisis de la imagen y la irrupción del cine digital, así como de Internet y las plataformas streaming, suponen un cambio en el paradigma del cine y del espectador, este deja de ser un sujeto pasivo y pasa a ser un sujeto activo. Mediante un análisis retórico se analiza la obra, atendiendo a los presupuestos establecidos previamente por las teorías de Deleuze y Guattari. Concluyendo *Bandersnatch* como una obra que busca una continua consumición, atrayendo al espectador que busca una mayor participación y el visionado de las múltiples opciones que brinda la cinta.

## Abstract

This document aims to establish links between the theories of postmodern aesthetics developed by Gilles Deleuze and Felix Guattari and post-cinema theories. Since the introduction of the terms used by Deleuze such as the rhizome, a concept that he uses as a metaphor to explain a transversal thought, links have been established between these theories and the film developed by Netflix and *Black Mirror: Bandersnatch*. Post-movie perspectives are very useful to understand the context in which this film is created. The image crisis and the emergence of digital cinema, as well as the Internet and streaming platforms, represent a change in the paradigm of cinema and the spectator, who ceases to be a passive subject and becomes an active subject. Through a rhetorical analysis, the work is analyzed, taking into account the assumptions previously established by the theories of Deleuze and Guattari. Concluding *Bandersnatch* as a work that seeks continuous consumption, attracting the viewer who seeks greater participation and the viewing of the multiple options offered by the film.

## Palabras clave

Esquizoanálisis; Rizoma; Estética posmoderna; Crisis de la imagen; Nuevo espectador

## Keywords

Schizoanalysis; Rhizome; Postmodern aesthetics; Image crisis; New viewe

## 1. Introducción

El objetivo de estas páginas busca arrojar cierta luz a una posible vinculación teórica entre uno de los fenómenos mundialmente conocidos: se trata de *Black Mirror: Bandersnatch* (Netflix, 2019) y la teoría del rizoma de Gilles Deleuze y Felix Guattari, recogida en su libro conjunto *Mil Mesetas (Mille Plateaux, 1980)*. Y es que dicha hipótesis de partida surge tras un proceso de observación y reflexión, en el que se establecieron aparentemente vínculos que sugerían un acercamiento a la serie *Black Mirror* desde una nueva e innovadora perspectiva, de inclinación posmoderna. En este sentido, será necesario

comenzar por una introducción al marco teórico de la filosofía de Gilles Deleuze y Felix Guattari. Centrada en dos conceptos concretos, el esquizoanálisis y el rizoma. Esta teoría la desarrollan Deleuze y Guattari codo con codo, y ofrece una alternativa, un camino disyuntivo a partir de la metáfora, empleando términos de la botánica como árbol, raíz, raicilla, rizoma, etc. De esta forma, comprendiendo las multiplicidades y las conexiones, podremos movernos a través de este mundo complejo y ponerlo en relación con el visual.

Así pues, se debe abordar el fenómeno *Black Mirror* desde las perspectivas del postcine, atendiendo a aspectos como la muerte del cine, los diferentes cambios que se han aplicado al modo de realización, producción, distribución y consumo del cine, la crisis de la representación. Para ello, debemos entender aspectos como la "imagen-pantalla" y el sujeto posmoderno, es decir, el nuevo espectador. Comprender el modelo del nuevo espectador significa comprender la irrupción de nuestro objeto de estudio. Tras la muerte del cine y la llegada de las plataformas digitales se plantea un abanico de nuevas posibilidades donde tienen cabida estas mutaciones del cine. En este contexto, *Bandersnatch* se presenta como una obra experimental; supone otro capítulo dentro de la serie, a pesar de no ser presentado como tal. En este panorama se gesta nuestro estudio, tratándose de una aproximación al pensamiento deleuze-guattariano; pensamiento repleto de ramificaciones caóticas, de formas flotantes, siempre dispuestas a bifurcarse en otras formas, que «tiene una estructura rizomática: o sea que es estructural pero nunca está definitivamente estructurada» (Eco, 2016: 62), y ver cómo se desenvuelve frente a una obra atípica de tal calibre, en la que es el espectador quien decide qué camino escoger, cómo construir su historia.

## **2. Deleuze y Guattari y la ruptura de la representación**

Para introducir el marco teórico de la filosofía de Deleuze y Guattari, presentaremos dos conceptos expuestos por ambos autores en *Capitalismo y esquizofrenia*: El esquizoanálisis y el rizoma como categorías estéticas, nos referimos más concretamente como categorías de la estética posmoderna. Con la aproximación a estos conceptos del esquizoanálisis y del rizoma se persigue proporcionar cierta herramienta conceptual que describa los procesos

de las prácticas artísticas actuales que rompen con la dependencia mimética. En otras palabras, facilitar los métodos para acercarnos a las obras artísticas que nos rodean en nuestra era, textos que como hemos mencionado, rompen con el carácter de mimesis, representación, reproducción y narrativa lineal que se da en el arte tradicional. Este es el caso de *Bandersnatch*, una obra que se establece en un momento en el que parece que el cine tal y como lo conocíamos se encuentra en decadencia. Tratamos con conceptos característicos de la estética posmoderna que reflejan el tipo de relaciones que en el arte y en la realidad se fijan (antijerárquicas, multiplurales, no lineales, no estructuralizadas, caóticas). En definitiva, relaciones muy diferentes de las arborescentes en las que reside el arte clásico, inspirado en la teoría de la mimesis o, en palabras de Deleuze y Guattari, en procedimientos de calco.

En primer lugar, la obra de Deleuze se agrupa en una serie de estudios sobre autores clásicos de la filosofía. La otra serie de sus textos se centra en autores literarios o del campo del arte. En cuanto a esta última serie, Deleuze nos habla sobre la noción de la creación de lo múltiple, de los acontecimientos, de los no-sentidos, en otras palabras, crear algo nuevo mediante la alteración, el desorden y la conexión. De esta forma, los personajes de los grandes relatos, según Deleuze, no paran de murmurar. Por ejemplo, la fórmula de Bartleby "preferiría no hacerlo" implica que este personaje deja de transcribir, de reproducir, dando lugar a la indeterminación. «Lo que cuenta en las novelas de Lewis Carrol no es el pobre contenido, sino el juego del "sentido" indisolublemente relacionado con nonsens (literalmente no-sentido, lo absurdo), con "un irracionalismo superior", es el juego con las paradojas lógico-lingüísticas como afirmaciones de dos sentidos opuestos simultáneamente» (Vaskes, 2008: 251-252). Deleuze critica a estos autores por la falta de los no-sentidos, echando en falta la multiplicidad en la creación. "¿Por qué tendría que verse obligado el novelista a explicar el comportamiento de sus personajes, y a exhibir sus razones, cuando la propia vida jamás da explicaciones y mantiene tantas zonas oscuras, indiscernibles, indeterminadas en sus criaturas, zonas que desafían toda aclaración? La vida justifica, no tiene necesidad de ser justificada" (Deleuze & Guattari, 1999: 78-79).

En la actualidad, el exceso de subjetividad está pasando por un mal momento, un momento crítico. En cuanto a esta línea, nadie lanzó la piedra tan lejos como

Deleuze, quien planteando un escenario completamente alternativo "máquinas deseantes" pone en el punto de mira el tradicional imperio del sujeto y la representación. Ver las cosas de esta manera no es tarea sencilla; en el lenguaje de nuestra cultura se divide en sujetos y predicados; los predicados suceden a los sujetos porque estos existen, los humanos, las plantas, los animales... Nuestra lógica está basada en esta fragmentación. Sin embargo, lo que plantea Deleuze, es lo contrario. Esta lógica no se apoya en los sujetos sino en los predicados, en el verbo hecho sujeto. Es decir, lo importante es lo que pasa, lo que cambia; el predicado. Según Deleuze, la lógica de la vida no es una lógica del ser sino del devenir.

Contra aquellos que piensan "yo soy esto, yo soy aquello", ...hay que pensar en términos de incertidumbre y de improbabilidad: yo no sé lo que soy. ...El problema no es ser esto o aquello como ser humano, sino devenir inhumano, el problema es el de un universal devenir animal: no confundirse con una bestia, sino deshacer la organización humana del cuerpo (Deleuze & Guattari, 1999: 21-22).

A partir de 1972, cuando comenzó una nueva etapa para el pensamiento de Deleuze tras su colaboración con Guattari, las disputas y problemáticas planteadas en *Diferencia y repetición* (1968) y *Lógica del sentido* (1969) fueron totales cuando presentaron sus dos volúmenes *Capitalismo y esquizofrenia: El Anti-Edipo* (1972) y *Mil mesetas* (1980). En ellos aparecen los conceptos: "esquizoanálisis" y "rizoma".

En *El Anti-Edipo*, se establecen unos conceptos que podemos catalogar de poco comunes para la práctica filosófica, como "las máquinas deseantes", "flujos del deseo", "líneas de fuga", "cuerpo sin órganos, figuras del "viajero" y "nómada", etc. Como afirma Irina Vaskes en *La axiomática Estética: «Esquizoanálisis y Rizoma: Hay que acercarse a El Anti-Edipo como nos acercamos al arte donde el entendimiento no mediatiza el acceso; es decir, debemos observar si nos sentimos atraídos, contagiados por sus conceptos, y si estos provocan cierto estímulo en nuestro pensamiento que le provoque moverse o intensificarse»* (Vaskes, 2008: 256).

Aquellos que consideran que se trata sobre un libro difícil se encuentran entre quienes tienen una mayor cultura, especialmente una mayor cultura psicoanalítica. Dicen: ¿Qué es eso del cuerpo sin órganos? ¿Qué quiere decir "máquinas deseantes"? Al contrario, quienes saben poco y no están corrompidos por el psicoanálisis tienen menos problemas, y dejan de lado alegremente lo que

no comprenden. ...No hay nada que explicar, nada que interpretar, nada que comprender. Es una especie de conexión eléctrica (Deleuze & Guattari, 1999: 16).

El esquizoanálisis aparece como crítica y revisión del psicoanálisis freudiano, que armó a los hijos contra sus padres y se enfocó en falsos problemas de la vida. No cabe duda de que el psicoanálisis supuso un gran descubrimiento del inconsciente, no obstante, según Deleuze y Guattari, Freud enfocó dicho principio en una dirección incorrecta, es decir, descubrió la enorme potencia de lo inconsciente y lo hundió con el triángulo edípico (padre, madre, hijo) suponiendo un aparato de la represión de las máquinas deseantes.

El inconsciente como fábrica fue sustituido por un teatro antiguo; las unidades de producción del inconsciente fueron sustituidos por la representación; el inconsciente productivo fue sustituido por un inconsciente que tan sólo podía expresarse (el mito, la tragedia, el sueño...) (Deleuze & Guattari, 1998: 31).

El objetivo del esquizo análisis, por ende, se plantea como un método alternativo al psicoanálisis, deshacerlo del gran cimiento del padre-madre.

Para comprender la naturaleza de lo inconsciente es necesario rehuir de las connotaciones del psicoanálisis, que sólo trata de asociarlo a la familia; y tratar de verlo como una máquina, una máquina productora de deseos, mientras que por el contrario lo inconsciente es la máquina esquizofrénica que se caracteriza por ser infinitamente productiva y creativa, la máquina deseante no es, para nada, compatible con ninguna representación que la reprima, precisamente lo que hacía el psicoanálisis. «Aquí cabe advertir que el inconsciente concebido de esta manera, o sea, en su realidad primaria y esencial, ya no es un inconsciente psicológico y/o psicoanalítico, como lo era en Freud, sino un inconsciente ontológico, la fuerza pre-subjetiva» (Vaskes, 2008: 257). La máquina deseante adquiere un carácter más compatible con el acto creativo y el esquizoanálisis como el método que lo describe. En otras palabras, la tarea del esquizoanálisis como método de descripción de los fenómenos culturales, es la de destruir aquellos obstáculos que chafan a las máquinas deseantes, hablamos de la ilusión del "yo", el Edipo, el "super-yo".

En *Mil mesetas* (Deleuze & Guattari, 2004), los autores presentan una imagen todavía más precisa para describir las máquinas deseantes, afirmando esa multiplicidad y la diferencia. Deleuze utiliza el término rizoma, proveniente de la botánica, para definir un tipo de pensamiento contrario al tradicional, un

pensamiento sedentario que está establecido semejante al de un árbol, y que da réplica a la linealidad de partir de una raíz específica, planteándose un crecimiento horizontal del conocimiento y de las esencias, partiendo de unas conexiones que motivan el propio desarrollo y crecimiento del conocimiento.

El rizoma, por tanto, es una raíz subterránea, aunque instalada en la superficie, es decir, no crece hacia abajo, sino que tiene un crecimiento transversal. En primer lugar, parte del principio de conexión y heterogeneidad, es decir, una diversidad de conexiones heterogéneas. Otro principio característico del rizoma es el de multiplicidad. Rizoma es siempre sinónimo de multiplicidad, no está hecho de unidades sino de direcciones quebradas. Cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, estableciendo así una red de vínculos continua. Esta conexión no sucede en el árbol, siendo el rizoma un punto de puntos, un punto que no tiene principio ni final, a diferencia del árbol, sino que siempre está en medio, siempre se encuentra produciéndose y creciendo, conectándose con otros puntos en un continuo internexo. No se trata de partir de un punto y llegar a una conclusión, sino de estar en el trayecto y ver cómo se van produciendo los frutos. «Un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en el medio, entre las cosas, inter-ser, intermezzo. El árbol es filiación, pero el rizoma tiene como tejido la conjunción "y...y...y" (Deleuze & Guattari, 2004: 29). Una secuencia cortocircuitada entre distintos puntos en un mismo plano, que no atiende a ningún tipo de jerarquías de verticalidad.

Entonces, el rizoma es un sistema, o antisistema, sin centro, un sistema plano donde los puntos nodales individuales pueden y están conectados entre sí de forma no jerárquica. Principio que establece rupturas significantes: el rizoma está sujeto a las líneas de fuga que siempre apuntan a direcciones nuevas, que pueden ser rotas, interrumpidas en cualquier parte y en cualquier momento. «La avispa y la orquídea, en tanto que heterogéneos, hacen rizoma en que no hay imitación ni semejanza, sino surgimiento, a partir de dos series heterogéneas, de una línea de fuga compuesta de un rizoma común que ya no puede ser atribuido ni sometido a significante alguno» (Deleuze & Guattari, 2004: 16). Y un principio de cartografía y de calcomanía; por el cual el árbol responde a una lógica de calco y de la reproducción, a diferencia del rizoma que no responde a este modelo estructural, sino que ha de verse como un mapa, es decir, un sistema abierto y susceptible a cambios constantes, puede verse alterado y

adaptado a distintos montajes, responde a un modelo productivo y experimental, capaz de resistir a la identidad y el mimetismo.

Según Deleuze y Guattari, el arte contemporáneo está mucho más próximo al modelo rizomático que a la ordenación jerárquica del árbol. Lo cierto es que la idea clásica de mimesis como adecuación a la percepción natural del ojo lleva tiempo trastocada por las vanguardias del siglo XX que se plantearon como movimientos anti-representativos; por ejemplo, la abstracción que trata de salirse de lo figurativo a través de un medio espiritual. Para Deleuze "hay dos maneras de superar la figuración: o bien hacia la forma abstracta, o bien hacia la figura. A esta vía de la Figura Cézanne le da un nombre sencillo: la sensación. La figura es la forma sensible relacionada con la sensación" (Deleuze, 2002: 41).

No cabe duda, el arte actual se ha transformado, dejando a un lado la homogeneidad cerrada y abandonando lo estático en el arte tradicional, que se ha tornado en algo mucho más heterogéneo, más abierto y dinámico. La multiplicidad y la variedad de estilos y movimientos que con cada vez más frecuencia rompen con esa dependencia mimética y el espacio figurativo, dificulta la comprensión de un "sentido" del arte contemporáneo, a veces incomprensible, a veces rechazado por el público. Y es que el arte de hoy es laberíntico, no hay hilo conductor, donde todo sentido se ve encriptado, y casi imposible de verse desvelado. El esquizoanálisis y el rizoma es esta respuesta que nos da las herramientas conceptuales para eventualizar las rupturas artísticas.

Imaginar el aparato conceptual estético como un buffet libre donde puedes tomar el plato que quieras, sirve para localizar el rizoma. El rizoma se presenta como un instrumento para trazar mapas en condiciones de caos o desorden. En palabras de Vaskes:

La herramienta conceptual tan necesaria para describir especialmente los fenómenos inefables como son los estético-artísticos donde el caos creativo forma parte de su naturaleza y donde las reglas rígidas de la jerarquía arborescente y su control excesivo se convierten en empeños evidentemente abusivos. (Vaskes, 2008: 266).

### 3. Crisis de la imagen

En este contexto del sujeto rizomático y de la ruptura de sentido, tiene especial relevancia considerar la crisis de la imagen que se produce en paralelo. La imagen digital supone la última crisis de representación, que repercute directamente en el cine y en el mundo del audiovisual, dando lugar al "cine digital", también llamado en ocasiones "cine posmoderno" o "postcine". Si hablamos de imagen digital, podría definirse como un sistema que permite crear la simulación del efecto fotográfico a partir de datos informáticos de naturaleza binaria. En palabras de Ángel Quintana, la huella del mundo físico pierde toda su legitimidad en el mundo de los píxeles informáticos por lo que es preciso volver a la creación de imágenes sin huella (Quintana, 2011). Así surgen nuevos parámetros de realidad, nuevas formas de conocimiento. La imagen digital trae consigo una materialidad nueva, al ser digital está construida sin forma, el cine digital tiene una superficie, pero sin nada en el interior. La ruptura se encuentra, por tanto, en que tenemos una imagen sin negativo, una imagen molde sin interior. A pesar de que la huella del mundo físico haya perdido legitimidad, esta imagen digital que parte de la "nada" sigue muy apegada a crear una ilusión de realidad indicial.

Se produce un replanteamiento de una mimesis en consecuencia de la representación. Un pintor realista que trata de captar lo que ve a través de sus ojos de la manera más fiel posible. Este sistema de representación basado en la mimesis que busca realizar una copia lo más fiel posible tiene una crisis con la aparición de la fotografía.

La cámara fotográfica aporta una captura mucho más rápida y fiel de la realidad, pero pueden seguir produciéndose crisis de representación cuando el arte contemporáneo replantea la mimesis al proponer objetos que copian la realidad o cogiendo objetos de nuestro entorno y ponerlos en obras de arte. En *La fuente* (1917) Duchamp ya no está representando y a la vez sí, siendo el proceso de imagen virtual o conceptual. Esto, cada vez se va elaborando con más profundidad hasta que la referencia externa y su imagen, experimentará distintas fases de identificación, de pérdida de la realidad para ser progresivamente representada por la propia representación.

Como Roland Barthes explicó, la fotografía es una *emanación del referente* que atestigua çà-a-été: esto era; tuvo una existencia espacial que perduró en el tiempo. [...] Las imágenes generadas por computadora, alternativamente, se

crean totalmente a partir de funciones algorítmicas. La analogía existe en función del reconocimiento espacial, por supuesto, pero ha perdido sus anclajes tanto de la sustancia como de la indexicalidad. [...] Debido a que las artes digitales carecen de sustancia y, por lo tanto, no se identifican fácilmente como objetos, ninguna ontología específica del medio puede fijarlas en su lugar. Las artes digitales hacen que todas las expresiones sean idénticas, ya que todas son reducibles en última instancia a la misma notación computacional. La base de toda representación es la virtualidad: «abstracciones matemáticas que hacen que todos los signos sean equivalentes independientemente de su medio de salida. Los medios digitales no son visuales, ni textuales, ni musicales: son simulaciones» (Rodowick, 2007).

Esta crisis de representación ha planteado a su vez una crisis ontológica de gran envergadura. El cine analógico pierde su sustancia en tanto que índice y da paso al arte digital o imagen digital, quien pone las bases de una representación virtual en su totalidad. El modo de representar el cine ahora es exclusivamente virtual, por lo que ahora podemos prescindir de la representación de una realidad actual, la naturaleza de este cine es la de representar virtualidades, es decir, realidades que no existen o que no son referenciales. La intencionalidad de imitar digitalmente el referente, la realidad externa, hace que ya no se trate de hacer una representación realista, visto que, al no haber vinculación al referente, lo que queda es un hiperrealismo, siendo más real que la propia representación. En el momento en el que el cine deja de ser fotográfico, sigue siendo cine, pero el cine tal y como lo conocíamos muere, su finalidad deja de ser la de índice de la realidad para pasar a producir realidades de la nada.

Pensar el cine hoy es, de manera creciente, concebir un mundo social que se ha vuelto al mismo tiempo apantallado e hiperespectacular. Desde siempre se ha dicho que no podemos reflexionar sobre el cine sin remitirnos a la aventura de los tiempos modernos; pues ahora estamos en los tiempos hipermodernos y no se puede reflexionar sobre su proliferación de pantallas sin el prisma del cine. [...] El cine, que siempre ha sido una técnica de ilusión, se dedica ahora a explotar lo virtual con un desenfreno inagotable (Lipovetsky, 2009).

Una característica muy importante para comprender la muerte del cine es la idea de imagen-pantalla, un tipo de imagen que ha dado muerte a la que conocíamos hasta ahora, que cada vez es más omnipresente, es decir se

encuentra en continua multiplicidad. Estas pantallas están presentes en todas partes, pululando por cada esquina de la sociedad. Una sociedad que se rige por las pantallas de TV, ordenador, cine, móvil, tablets, etc. «la pantalla de cine fue durante mucho tiempo única e insustituible; hoy se ha diluido en una galaxia de dimensiones infinitas» (Lipovetsky, 2009).

La pantalla está presente en todos lados, lo reproduce todo, es una pantalla multimediatca y planetaria. Hasta ahora solo existía una pantalla, la de cine, que dominaba y regía, ahora, ha perdido ese estatus con la aparición de la multipantalla. La técnica, la condición posmediática y la poscinemática son ideas que se han de comprender para empezar a pensar en el cine después del cine. «La todopantalla no es la tumba del cine, que hoy más que nunca da muestras de su diversidad, su vitalidad y su inventiva. [...] Lejos de la proclamada muerte del cine, un naciente espíritu del cine recorre el mundo» (Lipovetsky, 2009). La todopantalla es la nueva pantalla, hablamos de muerte del cine, pero en un sentido metafórico, el cine como tal no ha muerto. La todopantalla aporta un impulso creativo, un nuevo tipo de cine creador de virtualidades, es decir, no enterramos al cine, todo lo contrario, abre mil caminos de posibilidad para la creación.

Otro de los factores de esta muerte del cine es el cambio en los hábitos de consumo. Se genera una transformación en ese consumo del cine, en el que se sustituyen las salas por el sofá de casa, se sustituye la gran pantalla por el monitor de TV o el ordenador. Y es que la revolución tecnológica ha cambiado los métodos de almacenamiento, reproducción, difusión y exhibición. La evolución de la pantalla, la posibilidad de estar conectados en cualquier parte del mundo con el teléfono móvil, las descargas, etc. Ha cambiado por completo el hábito de visionado y por ende, su consumidor.

Al mismo tiempo, la atropellada sucesión de estas altas tecnologías ha creado un nuevo universo de consumo del cine, un consumidor de tercer tipo, un hiperconsumidor que busca películas de sensacionalismo creciente, una estética high-tech, imágenes impactantes y sensoriales que desfilan a gran velocidad. Con las películas vistas por ordenador, el cine que se avecina será ciertamente una "mutación del régimen escópico". ¿Anuncian estas sacudidas la muerte del cine? La Hipertecnología, con la modalidad de hiperconsumo que suscita, ¿es la tumba de la creación, como se oye decir a menudo? Es evidente

que no. Baste señalar que la historia del cine es también la historia de sus tecnologías [...] (Lipovetsky, 2009).

Hablamos, entonces, de transformaciones. entendemos el cine según su técnica; no muere, ni se entierra, sino que el cine se transforma, avanza junto con la tecnología y es esta la que determina el cine de nuestra época. Susan Sontag publicó en 1996 *The Decay of Cinema* en *New York time*, (Sontag, 1996). En este texto reflexiona sobre la muerte de la cinematografía enfocada a esa relación entre el espectador y el cine, que da lugar a una red de códigos culturales que llamamos *cinefilia*. La cinefilia la considera una forma de comprender de manera simbólica y cultural la realidad, en esta medida se entiende que no ha muerto el cine sino la cinefilia. Hoy en día, se ha sustituido la cinefilia por una seriefilia, en la que el espectador elige el momento de visionar el capítulo del día y cómo consume la temporada. Esa aura de la que hablaba Walter Benjamin se ha enfriado y transformado en un aura de consumo (Benjamin, 2019).

En resumen, el término muerte del cine viene acuñado por una serie de características que marcan el fin de lo que para nosotros es el cine. Es decir, define de forma emblemática la situación actual tal y como hemos conocido el cine. Así afirma Gérdad Lenne en *la muerte del cine*, 1974. El agotamiento de las formas estéticas por parte de lo televisual, esto es, cuando aparece la televisión, se entiende que el cine se encuentra en un aprieto. Los cambios de hábito en el visionado suponen otro factor importante, desaparece la experiencia cinematográfica en las salas y surge esa transformación digital que crece con mucha rapidez. Y, por último, la aparición de un nuevo espectador, que tiene para sí una carta personalizada con una gran cantidad de títulos para consumir, dejando atrás ese antiguo fanatismo por la sala de cine, la magia y el intimismo de esta, dando paso a las series como nuevo hábito de consumo para el espectador, convirtiéndose en un sujeto activo que decide cuándo detener o reanudar el visionado. Por ello, se entiende como la muerte del cine de forma metafórica, muere el cine tal y como lo conocemos, pero da paso, a su vez, a un nuevo cine con muchas posibilidades.

#### **4. Black Mirror**

Como veníamos mencionando con anterioridad, las pantallas conviven con nosotros. Decimos adiós a la única gran pantalla del cine tradicional y damos la bienvenida a la multipantalla, omnipresente en la sociedad de nuestros días. Estas características forman parte del caldo de cultivo que da lugar a obras pertenecientes a este nuevo cine, un cine que se reinventa. La tecnología avanza a pasos agigantados, transformando, mutando, cambiando la cultura. La tecnología digital es omnipresente en toda sociedad, la gran mayoría de las personas usa Internet, o tiene acceso a smartphones. Es ahí donde surge *Black Mirror* (Netflix, 2011), serie que explora los posibles efectos negativos de las nuevas tecnologías digitales. El título, *Black Mirror* significa *espejo negro* que se refiere a las pantallas de nuestros televisores, tablets, smartphones, y otros dispositivos cuando están apagados (Brooker, 2011). El creador del programa, Charlie Brooker, se cuestiona sobre si las nuevas tecnologías son una droga, y en ese caso, ¿cuáles son sus efectos secundarios? *Black Mirror* se centra en las consecuencias negativas de estos, no se trata de una crítica a la tecnología, sino de qué es potencialmente capaz de hacer el ser humano con la tecnología. La primera temporada de *Black Mirror* comenzó a transmitirse en diciembre de 2011 y la segunda en febrero de 2013. La serie se estrenó cuando los sitios web, redes sociales, smartphones, y la ubicuidad de los medios se establecieron. El mensaje es pertinente y a medida que avanzan y se desarrollan las tendencias tecnológicas actuales, se comprueba que su pertinencia está todavía más justificada.

Algunos investigadores están de acuerdo con *Black Mirror* en que los dispositivos móviles, las redes sociales, Internet y los medios desconectan a los usuarios entre sí. A pesar de que, cuando apareció Internet, Sherry Turkle era de aquellos optimistas que pensaba que los usuarios experimentarían con la identidad en línea y que mejoraría su vida cuando se desconectarán y regresaran al mundo real (Moyers, 2013). Lo cierto es que la conexión a Internet y las tecnologías digitales desconecta a los usuarios de aquellos que les rodean. Deresiewicz afirma que la constante conexión entre personas a través de internet arruina la capacidad de los usuarios para la soledad; soledad significa estar cómodo mientras se está solo, pero hay quienes se sienten solos e incómodos al desconectarse de internet (Deresiewicz, 2011: 307-317). No obstante, lo importante de la conexión a internet está en el uso que se les da a estas

plataformas digitales. Un mal uso o un uso excesivo para el usuario supondría una amenaza para la salud de la persona. Por ello, cómo las personas usen las tecnologías determina si los efectos son positivos o negativos.

*The entire history of you*, episodio 3 de la primera temporada de *Black Mirror*. Plantea una reflexión desde este mal uso de la tecnología. La historia se centra en el matrimonio de Liam y Fiona Foxwell. Ambos viven en un universo idéntico al actual, excepto por un avance tecnológico: los implantes cerebrales. Un dispositivo que es implantado detrás de la oreja y registra todas las experiencias proyectadas a través del ojo, el usuario puede verlas en sus ojos o proyectarlas en las pantallas. Este episodio demuestra los beneficios potenciales de una tecnología más avanzada que brinda la capacidad de tener una memoria confiable que pudiera ser útil en temas judiciales o debates o revivir experiencias pasadas. Aunque, en lo que se centra el capítulo es cómo el uso de los implantes conduce al usuario a anclarse al pasado, a sus recuerdos, y olvidar el presente. Internet o las redes sociales, de igual forma, desconectan a las personas. Un ejemplo claro de desconexión es el momento en el que Fiona y Liam tienen sexo. Ambos tienen los ojos grises y están manteniendo relaciones desapasionadas mientras reviven un recuerdo de sexo apasionado. Un mal uso o un uso excesivo de la tecnología puede amenazar aquello que nos importa (Moyers, 2013). Aquello que fue creado para beneficiar al ser humano se convierte en problema, Liam termina por arrancarse su implante cerebral.

En *15 million merits*, vemos un escenario completamente diferente, donde una sociedad futurista vive bajo tierra y gana méritos al pedalear en bicicletas que mantienen encendidas las pantallas de televisión. El programa principal es *Hot Shot*, que promete la oportunidad de saltar a la fama si compran el boleto por 15 millones de méritos. Bing, el protagonista, consigue comprarle un boleto a Abi, para que cumpla su sueño de ser cantante, pero los jueces no están interesados en su voz. Quieren convertirla en una estrella de un programa porno. Bing trata de vengarse, comprando otro boleto de *Hot Shot*. Cuando está en el programa, se coloca un cristal en la garganta obligando a todo el mundo a escuchar su discurso en contra del sistema. Finalmente, Bing se acaba integrando en el sistema, teniendo un programa propio donde le permiten transmitir su contenido. Lo interesante de este capítulo es como se puede aplicar la lógica de *Hot Shot* a la de las redes sociales.

*Hot Shot* es un híbrido de los medios de comunicación y las redes sociales. Los espectadores ven el programa, pero sus dobles están entre el público e imitan los movimientos de los espectadores a tiempo real. El anuncio afirma que *Hot Shot* empodera a los espectadores, sin embargo, el espectáculo interactivo define la popularidad de manera que beneficia a la industria cultural (Boren, 2015: 15-24).

En definitiva, es una visión cínica de en lo que la cultura puede convertirse, o quizás ya lo sea. Los elementos de la lógica de las redes favorecen la industria y a la imposibilidad de resistirse a ella. Esta retórica implica que incluso *Black Mirror* es parte de la industria cultural, proporcionando diversión intelectualizada para ayudar a las personas a afrontar la situación (Horkheimer & Adorno, 2011).

*Black Mirror*, creada por Charlie Brooker y actualmente producida y distribuida por Netflix, lleva a sus espaldas cinco temporadas, un especial de Navidad y una película. Los episodios no responden a ninguna conexión entre la trama, pero lo cierto es que sí existe una temática conductora en todos los capítulos y temporadas de la serie. La tecnología, su uso y la progresiva incursión en nuestras vidas, que evidentemente altera nuestra cotidianeidad. El objeto de estudio se centra en la película interactiva que produce junto a Netflix, *Bandersnatch*. Netflix ya probó esta tecnología de formato interactivo en 2017 con la película infantil *El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico*, que ofrecía a los más jóvenes trece finales diferentes. Veremos en qué se basa *Black Mirror: Bandersnatch* a través de un análisis retórico y su vínculo con la filosofía del rizoma, diseñada por Gilles Deleuze y Felix Guattari.

La forma en la que la audiencia consume los contenidos ha evolucionado en las últimas décadas, buscando poco a poco mayor participación del espectador. A su vez, los dispositivos también han sufrido un notable cambio, dando lugar a móviles, tablets, smart TVs, como soportes interactivos de consumo. Esta consolidación de las plataformas que ofrecen contenidos en streaming ha desplazado el concepto tradicional de televisión. De ver la TV en grupo de forma pasiva frente al dispositivo, ahora se impone el consumo individual a través de múltiples medios que permiten la interacción con las piezas audiovisuales. Este desarrollo ha supuesto un importante avance en lo que respecta a los espectadores, que, a su vez, se han transformado en usuarios y productores de contenidos que demandan ser parte del proceso narrativo.

«Una de las principales estrategias para crear una narración innovadora se basa en idear formas de involucrar al espectador de forma activa en el desarrollo de la historia» (Peña-Acuña, 2020: 3-27). La idea se basa en buscar y experimentar las diversas formas de contar historias que sean capaces de romper con la linealidad de las historias tradicionales, involucrando y sumergiendo al espectador en el universo que se plantea. El espectador demanda esto, y la interactividad adquiere un papel fundamental en este desafío. La narrativa interactiva ofrece al usuario unos contenidos abiertos, fragmentos audiovisuales destinados a ser reconstruidos por el propio usuario. Francisco García se refiere a estas estructuras hipernarrativas cuando se construyen a partir de una «doble capa». Por un lado, en la primera capa, se refiere a aquella que afecta a la interfaz a través de la cual el usuario accede al contenido. Y la segunda que influye directamente en el contenido. En otras palabras, el espectador deja a un lado su posición como sujeto pasivo y se le da poder puntualmente en el relato para seleccionar diferentes itinerarios, creando su propia historia. Al usuario se le brinda la posibilidad de elegir su propio montaje a partir de las ofertas del campo de producción, en una interpretación más o menos personal de la historia. La facultad de elegir qué opción tomar está controlada por el autor que previamente diseña los posibles caminos, para ello, supone un enorme trabajo idear y hacer una historia con varias posibilidades en su desarrollo, con la finalidad de ofrecer diferentes alternativas (Peña-Acuña, 2020: 3-27).

La intervención del espectador puede realizarse desde dos perspectivas. Por un lado, desde fuera del relato como lector-autor. El término lector-autor lo explica Isidro Moreno en *Narrativa Hipermedia y Transmedia*, refiriéndose a los sistemas multimedia interactivos que permiten al usuario elegir entre unas propuestas definidas (participación selectiva). El usuario pasa a ser lectoautor en aquellos productos en los que se le ofrece al consumidor la posibilidad de transformar el contenido o construir otro nuevo, puesto que pasa a ser coautor del relato. El lectoautor o lector-autor reivindica cada vez más un grado de autoría, pues cualquier obra en soporte digital es abierta en cierta medida, pasa a ser hipermedia, aunque su previa concepción haya sido con una idea lineal. Según Barthes (Barthes, 1994: 65-71), cuando un hecho pasa a ser relatado, el autor entra en su propia muerte, comenzando la escritura y dando paso al lectoautor

en términos actuales. La significación de que un autor conciba una obra es menos trascendente que la interpretación, la transformación o la reconstrucción de los propios lectoautores (Moreno, 2012: 21-40).

La otra perspectiva en la que puede intervenir el espectador es desde dentro, como personaje. La interactividad, centrada en dicha participación se ha convertido en un recurso muy utilizado para el desarrollo de narrativas transmedia. Acuña se centra en dos agentes que participan en el desarrollo de esta extensión narrativa. Las narrativas transmedia buscan elaborar contenidos que enriquezcan y amplíen el universo narrativo de una pieza, por ello, en primer lugar, se encuentran los productores «Los productores definen la estructura básica de un objeto, y editan unos pocos ejemplos, así como herramientas que permiten a los consumidores construirse sus propias versiones, que serán compartidas con otros consumidores» (Manovich, 2001: 280). En segundo lugar, los usuarios, que, de forma espontánea y no planificada, contribuyen a ampliar el universo, participando en foros o generando producciones propias y difundidiéndolas, etc. (Peña-Acuña, 2020: 3-27).

Más allá del aporte que realice el espectador están surgiendo proyectos como el de *Black Mirror: Bandersnatch*, creando un debate sobre cómo el usuario puede involucrarse en la expansión transmedia de una producción, de tal forma que incida en la narrativa, pero sin que el creador pierda el control sobre todo el universo. *Bandersnatch* es el episodio interactivo de *Black Mirror* que involucra al espectador, quien define el camino a seguir de la historia, permitiéndole tomar decisiones que afectarán al protagonista derivando así, un final u otro. *Bandersnatch* centra su historia en 1984, un chico sueña con diseñar un videojuego a partir de una novela fantástica. Él tiene que elegir su propia aventura. En palabras de Todd Yellin, vicepresidente de producto/Netflix, en el vídeo del proceso creativo de la obra, planteaban construir una historia sobre una nueva tecnología que rodeara, a su vez, a una nueva tecnología, (Netflix Latinoamérica, 2019). Es decir, el videojuego que Stefan Butler intenta construir se basa en una tecnología que permite al jugador interactuar con la historia de manera que él mismo la configure según las decisiones que tome. A su vez, *Bandersnatch* parte de esta misma organización. Los creadores planifican itinerarios limitados y el usuario participa configurando la estructura del

storytelling en diferentes momentos, a lo largo de la historia, interviniendo decisivamente en el proceso, y personalizándola según sus intereses.

Aquí se establecería la similitud con el rizoma de Deleuze y Guattari. Aunque las posibilidades son limitadas, se configuran en elecciones binarias. Su estructura se forma en base a ramificaciones, que determinan la continuidad de una historia u otra. El usuario puede elegir la opción que considere o permitir el avance automático con la opción que el autor le ofrece. Por lo que, al espectador no se le permite detenerse, solo avanzar. En ocasiones concretas, al usuario se le invita a retroceder y retomar la historia desde un punto concreto, lo que produce según Acuña un palimpsesto hipertextual. Por ello, el montaje resulta crucial, las escenas se repiten desde diferentes ángulos, manteniendo una continuidad en todas las tramas posibles de la hipernarrativa compuesta. El capítulo permite consumirse desde otro punto de vista, generando nuevas construcciones en cada visionado.

*Bandersnatch* se puede definir como una producción multiperspectiva, que encaja a la perfección con el modelo rizomático diseñado por Deleuze y Guattari. En cuanto al relato, rompe con la narrativa lineal tradicional y con el modelo de Representación Institucional de Noël Burch, debido a que este se configura en el mismo momento de su visionado, ofreciendo al espectador múltiples historias diferentes en base a decisiones importantes o aparentemente banales, como qué cereales desayunar. Así mismo, también rompe con las convenciones de representación del cine clásico y su deseo de mimesis para captar fielmente la realidad (Esqueda-Verano, 2019). La película de *Black Mirror* crea un relato interactivo que irá dando forma en menor o en mayor medida a una historia, aportando una multiplicidad de finales que previamente han sido diseñados por el autor. Se trata de una historia que debe estudiarse como un plano, como un diagrama de flujo o de rizoma en el que la línea temporal se detiene en nodos que abren la posibilidad al usuario de tomar un camino u otro, convirtiéndolo en coautor de la obra, el espectador se convertiría en ese lectoautor que Isidro Moreno definió, (Moreno, 2012: 21-40). El episodio interactivo de *Black Mirror* coincide con el principio de conexión del rizoma, se establece una red de vínculos continuos, que dan forma a *Bandersnatch*, siendo esta obra un punto de puntos; una secuencia cortocircuitada entre distintos puntos en un mismo plano.

Por otro lado, los cambios en el paradigma del cine, así como su muerte metaforizada, la entrada de la imagen y las plataformas digitales, y por ende el cambio de espectador han propiciado un terreno fértil en el que sembrar esta obra. *Black Mirror: Bandersnatch* es un experimento que no deja de ser un producto destinado al consumo. Su construcción secuencial cortocircuitada y la posibilidad de hacer al espectador coautor de la obra, integrándolo en la construcción de esta, favorecen la gestación de una audiencia que cada vez demanda más estos contenidos participativos, teniendo a su disposición un catálogo de preferencias inmenso, como un buffet libre en el que se consume el plato que se desee, las veces que se deseen. En términos formales, la interactividad y su estructura rizomática satisface a un usuario que demanda productos personalizados, potencia la participación y la inmersión del usuario en la película, disparando su curiosidad por conocer cada una de las experiencias posibles según qué bifurcación tome la historia. Presenta una forma mutada de consumir ficción, además de contribuir a un universo transmedia que los propios usuarios expanden por Internet. A través de los portales, redes sociales, foros y páginas web que favorecen datos sobre los posibles caminos y finales.

## 5. Conclusiones

A lo largo de este documento se pretende establecer vínculos y puntos de unión entre las teorías de la estética posmoderna, de Gilles Deleuze y Felix Guattari, y las teorías del postcine, teniendo como objeto de estudio la obra experimental de *Black Mirror* para Netflix, *Bandersnatch*. En primera instancia, se realizó un acercamiento a la obra de Deleuze y Guattari, estableciendo los términos pertinentes para su comprensión. Su pensamiento persigue proporcionar cierta herramienta conceptual que describa los procesos de las prácticas artísticas actuales que rompen con la dependencia mimética. Criticando al psicoanálisis de Freud plantearon un nuevo método que bautizaba al inconsciente como una máquina deseante que producía deseos, impulsos eléctricos, desatando esta máquina del triángulo (padre, madre, hijo) donde solo le permitía expresarse. Empleando términos de la botánica, como el rizoma, para definir un

tipo de pensamiento contrario al tradicional, y así, definir y precisar la imagen de las máquinas deseantes. El rizoma parte del principio de conexión y multiplicidad. Un sistema plano que está sujeto a puntos o nodos que se conectan entre sí.

Junto a estas teorías se han incluido términos como crisis de la imagen, imagen digital, imagen-pantalla o nuevo espectador. Estos conceptos explican la transformación que ha sufrido el cine con el salto a la digital, los dispositivos móviles como smartphones, tablets o smart TVs y la conexión a internet. Estos cambios han modificado a su vez al espectador, dando lugar a un nuevo espectador que pasa de ser un sujeto pasivo, que va al cine y ve una película, a un sujeto cada vez más activo que demanda una mayor participación en las obras audiovisuales.

Esta es la tierra en la que se siembran fenómenos como *Black Mirror*. Serie que reflexiona sobre estos cambios tecnológicos, proponiendo distopías que alientan al espectador a la inmersión y consideración sobre el uso de las nuevas tecnologías. *Bandersnatch* es el capítulo interactivo diseñado por esta serie que busca la participación del espectador por medio de la toma de decisiones para la construcción de la película. Los creadores plantean una historia en la que de manera secuencial se establecen nodos en los que el usuario debe tomar una elección, según cual tome, la historia dirigirá un camino u otro. Su estructura rizomática ha dado lugar a un producto destinado a la consumición. El espectador, una vez se topa con uno de los finales, se le redirige, en ocasiones, a un punto concreto de la historia en la que toma la opción opuesta. En definitiva, un producto destinado a una consumición cíclica hasta llegar a ver todos los finales que los creadores proponen. En suma, nos encontramos frente a una obra experimental que sondea las posibilidades narrativas e interactivas en la construcción de historias, gracias a los soportes digitales y las plataformas streaming se pueden gestar productos como este, que no deben pasar desapercibidos. El cine evoluciona según su tecnología, y con él, el espectador. El contexto que vivimos propicia el desarrollo y la presencia cada vez más transversal de las estructuras rizomáticas, desde Internet y la conexión de las redes hasta el sofá de casa.

## Referencias bibliográficas

- BARTHES, Roland (1994), *El susurro del lenguaje*, Barcelona: Ediciones Paidós, pp. 65 - 71.
- BENJAMIN, Walter (2019), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Buenos Aires: Ediciones Godot.
- BOREN, Alex (2015), "A Rhetorical Analysis of Black Mirror: Entertaining Reflections of Digital Technology's Darker Effects", *UCCS*, Vol. 8, 1, pp. 15 - 24.
- BROOKER, Charlie (2011), "Charlie Brooker: The dark side of our gadget addiction", *The Guardian*, Retrieved from <[http://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01 /charlie-brooker-dark-side-gadted-addiction-black-mirror](http://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadted-addiction-black-mirror)> (Fecha de consulta: 14 abril 2021)
- DELEUZE Gilles y GUATTARI Félix (1999), *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona: Ed. Anagrama, pp. 78 - 79.
- DELEUZE Gilles y GUATTARI Félix (1998), *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona: Ediciones Paidós, p.31.
- DELEUZE Gilles y GUATTARI Félix (2004), *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia: Ed. Pre-textos.
- DELEUZE, Gilles (2002), *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, Madrid: Ed. Arena Libros, p.41.
- DERESIEWICZ, William (2011), "The end of solitude". In M. Bauerlein (Ed.), *The digital divide*. New York, NY: Penguin, pp. 307 - 317.
- ECO, Umberto (2016), *La estructura ausente*, Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial SA de CV, p.62
- ESQUEDA-VERANO, Lourdes (2019), "El cine como espejo diferido: el concepto de transferencia en André Bazin y Stanley Cavell". *Palabra Clave*, vol. 22, 3. Disponible en <<https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.4>>
- HORKHEIMER, Max Y ADORNO, Theodor (2011), *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments*, Stanford, CA: Stanford University Press.
- LIPOVETSKY, Gilles Y SERROY, Jean (2009), *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona: Anagrama.
- MANOVICH, Lev (2001), *The language of New Media*, Barcelona: Ediciones Paidós, p. 280.
- MOYERS, Bill (2013), "Sherry Turkle on being alone together". Moyers & company. Retrieved from <<http://billmoyers.com/segment/sherry-turkle-on-being-alone-together/>> (Fecha de consulta 14 abril 2021)
- MORENO, Isidro (2012), *Narrativa hipermedia y transmedia*. in *creatividad y discursos hipermedia*, Murcia: Editum, Servicio de publicaciones universidad de Murcia, pp. 21 - 40.
- NETFLIX LATINOAMÉRICA (2019), 'Proceso creativo de Black Mirror: Bandersnatch | Netflix' [vídeo], Youtube, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=ikijimvc5yi>> (Fecha de consulta: 20 mayo 2021)

- PEÑA-ACUÑA, Beatriz (2020), *Narrative transmedia*, Reino Unido: Intechopen, pp. 3 - 27.
- QUINTANA, Àngel (2011), *Después del cine: imagen y realidad en la era digital*, Barcelona: El acantilado.
- RODOWICK, David (2007), *The virtual life of film (English edition)*, Cambridge: Harvard University Press.
- SONTAG, Susan (1996), "The Decay of Cinema", *The New York Times*, 25 de febrero de 1996.
- VASKES, Irina (2008), "La axiomática estética: esquizoanálisis y rizoma", *Praxis filosófica*, núm. 2, pp. 251 - 252. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=209014644013> (Fecha de consulta: 17 febrero 2021)