

## La soledad del espectador serial: notas sobre algunas características de las prácticas espectatoriales actuales

The loneliness of the serial viewer:  
Notes on some characteristics of current spectatorial practices

**Joaquín Ginés**

Universidad de la República  
Montevideo, Uruguay  
ginesjoaquin@gmail.com

### Resumen

El presente artículo reúne algunas reflexiones sobre nuevas formas de espectadorialidad que se producen en el contexto del visionado de series en computadores y demás tecnologías de las pantallas, diferentes a la televisión, comprendiéndolas como prácticas complejas que afectan y se ven afectadas por los soportes y la producción. A partir de *Bandersnatch*, un episodio de la serie *Black Mirror* en que el espectador es invitado a tomar decisiones y construir su propia historia, se analiza en primer lugar el vínculo difuso entre el universo diegético y extradiegético. En segundo lugar, se explica cómo el espectador se vincula con ese universo a partir de la utilización de gestos, y contacto físico con la pantalla y adquiere un carácter de jugador de videojuego. Por último, se anota que este tipo de productos audiovisuales necesitan de un espectador se encuentre en soledad y se propone que esto constituye una característica de las nuevas prácticas espectadoriales, que problematizan la presencia de otro en la interacción con el producto comunicacional.

### Palabras Claves

Bandersnatch;  
series; pantallas;  
prácticas  
espectatoriales;  
soledad

---

Recibido: 31/12/2018 - Aceptado: 19/04/2019

TOMA UNO (N° 7): Páginas 111-120, 2019

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico) | <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/index>  
Esta obra está bajo Licencia [Creative Commons BY-NC-ND 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/).



cine y tv



facultad  
de artes



UNC

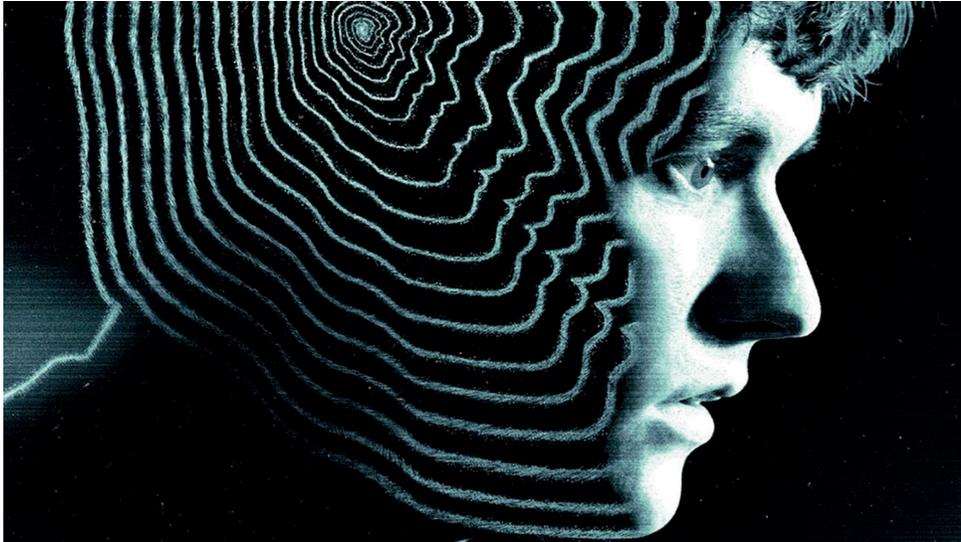
Universidad  
Nacional  
de Córdoba

## Abstract

**Key word**

Bandersnatch;  
series; screens;  
spectatorial  
practices;  
loneliness

This article gathers certain reflections on new ways of spectatoriality produced under the context of series' watching on computers and other screen technologies, that differ from television. These are understood as complex practices that affect and are affected by supports and production. Taking *Bandersnatch*, an episode from the series *Black Mirror* where the spectator is expected to take decisions to build their own story, as a departure point, we analyze firstly the blurry relation between the diegetic and extradiegetic universe. Secondly, we endeavor to explain how the spectator relates to universo by using gestures, physical contact with the screen and they show certain videogame player's characteristics. Finally, it is noted that these kind of audiovisual products need a lonely spectator and this is a characteristic of new spectatorial practices, that problematize the presence of an other in the interaction between the spectator and the communicational product.



## Introducción

El visionado de series se ha vuelto una práctica extendida, especialmente en plataformas que albergan una amplia gama de productos audiovisuales disponibles en línea. Algo que se comienza a producir de forma casi natural es la producción pensada para el visionado en ordenadores, teléfonos celulares y demás dispositivos que dejan a un lado el gran lugar antes ocupado por la televisión. Dado este movimiento, se ha producido un cambio bastante brusco en el lugar, el momento y la forma de consumir productos audiovisuales seriales.

Así, si bien la serialidad puede ser definida y taxonomizada –y esto comporta un gran valor–, más interesa aquí comprenderla como una práctica espectatorial. Es decir que la pregunta no será, en este caso, ¿qué es la serialidad? O ¿cómo es la serialidad? Sino, ¿qué implica la serialidad? Los cambios en las formas de espectatorialidad, estas deformaciones del espectador, los soportes y sus entornos, suponen cambios en las formas de producción; por este motivo, pensar orgánicamente estos elementos parece el criterio más prudente. Sin órdenes jerárquicos, este muy breve análisis en forma de notas sobre nuevas prácticas espectatoriales intenta ver cómo se conjugan estos elementos sin ponderar ninguno de ellos ni establecer relaciones de tipo causa-consecuencia.

A partir de un capítulo de la serie *Black Mirror* (Brooker, 2011-2018), se intentarán mirar retrospectivamente ciertas prácticas que ya estaban puestas en marcha en la forma de mirar series, al menos en plataformas de streaming como *Netflix*, pero que se ven encarnadas con mayor claridad en una propuesta nueva que invita al espectador a tomar decisiones por el personaje del episodio.

Desde una perspectiva que retoma ciertas teorías del lenguaje, se abordan tres puntos que se encadenan y dan lugar uno al otro sucesivamente: la inestabilidad

de los límites entre realidad y ficción, y la consecuente inclusión del espectador en el universo ficcional; el vínculo del espectador con el soporte en que ve las series y con el universo ficcional; y, por último, las condiciones en las que el espectador ve o debe ver las series y las implicancias que esto tiene en un cambio de prácticas espectatoriales en la actualidad.

## El espejo turbio y las imágenes del mundo contemporáneo: umbral de lo real

*Black Mirror* es una serie televisiva que se encuentra disponible en la plataforma *Netflix* y que ha producido hasta el momento cuatro temporadas que no superan los seis capítulos cada una. La temática general que cose los capítulos –que no tienen ni los mismos personajes, ni siguen una misma trama– es la vinculación que se genera entre las tecnologías en incesante desarrollo (robótica, inteligencia artificial, genética, entre otros) y los seres humanos (sus vidas privadas y públicas, sus universos internos, sus miedos, fantasías y experiencias vitales).

Bajo la premisa central de la serie, se construyen diégesis distópicas que no se sitúan demasiado lejos de nuestra vivencia cotidiana y nuestra vinculación con las últimas tecnologías, pero que sí guardan cierta distancia gracias a la hiperbolización propia del universo ficcional. Un pequeño desfasaje temporal impide la superposición de lo diegético y lo extradiegético; la serie se anuncia doble: por un lado “esto ya es”, y por el otro, “esto aún no es”. El tinte ominoso recrudce en esta ciencia ficción por su parecido con la actualidad, más que por su carácter predictivo. Esta proximidad –inquietante desfasaje temporal– la explica el creador, Charlie Brooker (1 de diciembre de 2011), que anuncia con respecto a los capítulos:

son todos acerca de la forma en que vivimos hoy y la forma en que podremos estar viviendo en diez minutos si somos torpes (...) Y si hay algo que sabemos sobre la especie humana, es esto: por lo general somos torpes. [they're all about the way we live now – and the way we might be living in 10 minutes' time if we're clumsy (...)] And if there's one thing we know about mankind, it's this: we're usually clumsy.]

A tres días de terminar el 2018, *Black Mirror* lanza *Bandersnatch* (Slade, 2018) en *Netflix*; un nuevo capítulo que se presenta como una reedición del clásico formato literario “crea tu propia aventura”, en que el lector (ahora espectador) debe tomar decisiones por el personaje principal, que lo llevará por diferentes caminos y finales. El franqueamiento de los límites entre realidad y ficción son un común denominador en *Black Mirror*, que busca siempre provocar un efecto especular y de acercamiento con el espectador, e interpelarlo con imágenes de un mundo plagado de tecnologías demasiado cercanas al hombre. No obstante, en este caso se comete un exceso en la cercanía cuando el personaje de la historia comienza a advertir que hay alguien que lo está haciendo tomar ciertas decisiones y su psiquiatra especula sobre la posibilidad de un delirio esquizoide. El espectador se ve convocado a ser el centro de la trama, y el descubrimiento del personaje es precisamente la existencia de un

espectador perverso que se está vinculando con una trama de forma irresponsable: no se toma demasiado tiempo en decidir, puesto que se trata solamente de una ficción. La riqueza creativa es que el personaje principal termina siendo el espectador y la historia trata sobre cómo éste está vinculándose con el soporte del film (ya sea su teléfono móvil, su computadora, su Tablet, Smart TV, etc.): una *mise en abyme* que desestabiliza el balcón voyeurista del espectador.



Netflix propone un logo con forma estrellada que, como explican en la propia página web, indica que se trata de una experiencia interactiva. Esto da cuenta de que existe por lo menos cierta expectativa, sino una certeza, de que podemos esperar más producciones de este tipo. Aun si así no fuera, sigue siendo interesante comprender que esta experiencia se enmarca en la lógica de la serie *Black Mirror* precisamente por su naturaleza liminal: a medio camino entre realidad y ficción, a medio camino entre literatura y cine,<sup>1</sup> a medio camino entre film y videojuego.

El espectador de *Bandersnatch* se vuelve operador, y el creador del episodio se vuelve programador. Él mismo lo señala en una reciente entrevista: “tuve que aprender un lenguaje de programación sólo para escribir el esqueleto de la historia” (El Tiempo, 28 de diciembre de 2018). Roman Guebern (1996) prevé esta situación: distingue un nuevo tipo de espectador-operador que se ha vuelto centro móvil en un *laberinto digital*, que es obra producida por un artista-programador a través del dominio del *imagineering*; aleación de las técnicas pictóricas más clásicas y la ingeniería informática. Las distancias entre la imagen y el código quedan salvadas,

---

1 La división en capítulos es, en términos generales, más propia del libro que del film, y la fuente de inspiración de *Bandersnatch* proviene de la literatura de “elige tu propia aventura”. También en la diégesis, el personaje principal está intentando adaptar una historia de este tipo del soporte libro al computacional, para producir un videojuego que se titula igual.

y la difuminación de los límites vuelve complejo el discernimiento: obnubilados nos preguntamos, ¿hasta dónde el cine y hasta dónde el juego?

## Del ojo al dedo: la vuelta al gesto

El jugador oprime, toca, clikea: se vincula con sus manos con el universo ficcional. Quizá allí la diferencia más evidente y simple, pero por más, la más esencial, entre un videojuego y un film. Los ojos han de ceder lugar a la mano y la sensocracia visual se ve interrumpida por el tacto. La pantalla se vuelve un espacio de vinculación con el universo de ficción que no se restringe solamente a las problemáticas de la mirada. Si bien la pantalla se hace pantalla, es decir que desvía la atención (visual) para no ser advertida, como señala acertadamente Block de Behar (2009), su desaparición se suspende en tanto es superficie de contacto físico con el espectador. La naturaleza representacional del símbolo consiste en que haya siempre una distancia entre el signo y su referente (Cassirer, 1944); cuando esta distancia es descartada, abandonamos el dominio de lo simbólico para entrar en el terreno de lo deíctico.

El señalamiento (deixis), superado por el hombre gracias al lenguaje articulado (ibídem), y la copresencia temporo-espacial, también superada gracias a la escritura, quedan en interrogación cuando el dedo aparece nuevamente como actor del proceso comunicacional y el silencio sobreviene. Y lo silencioso, aquello tácito que está presente en todo signo: silencio del acuerdo, del pacto en un vínculo arbitrario (Saussure, 1995 [1916]), se encoge en tanto pacto con el otro, al avistar un carácter *indicial* –en el sentido peirceano–, un vínculo por contacto que marca el universo narrativo, que tiene acción en el tiempo sobre él, deja traza y lo traza. A medida que el gesto avanza, la palabra se disuelve: el espectador de *Bandersnatch* es interpelado por el protagonista de la historia: “¿Quién me está haciendo esto?” “Sé que hay alguien allí. Dame una maldita señal” (Slade, 2018). La señal sólo puede ser dada con el dedo: como el contacto divino que imagina sobre la Capilla Sixtina (1508-1512) Michelangelo Buonarroti, el espectador toca la pantalla y se hace carne en la ficción. A través de un gesto, divino, el espectador se vuelve sobre la fantasía omnipotente del creador, que paradójicamente, es creado por su creación: como el axolotl de Cortázar, el espectador queda atrapado. Empero, no es a través de la mirada que se abre el puente entre el mundo y sus imágenes, entre la palabra y la cosa, sino, en este caso, a través del tacto.

Pier Paolo Passolini (2006 [1965-1971]) imaginaba al cine como una semiología de la realidad y comprendía que, muy en el fondo, en la lengua de la acción, de la cual el cine emana, lo que resta es indicialidad: un gesto un movimiento, tal cosa es la lengua primera. Existe, así, un fuerte vínculo entre los cuerpos físicos y sus movimientos, y la imagen cinematográfica. Una interacción entre lo digital y lo corporal, hoy, cobra especial valor en forma de encuentro en una superficie lisa que se presta como soporte, no de la ficción, sino también de la realidad. La pantalla se vuelve un espacio bajtiniano de interacciones, que es a la vez naturaleza muerta –soporte– y materia semiótico-orgánica –cultura, signos e interpretación– (Bajtin, 1989 [1975]).

La palabra queda relegada, puesto que cada espectador verá, muy posiblemente, un film diferente. Claro está que, desde una mirada hermenéutica, esto ya era efectivamente así: el lector se introduce en la narración con su historia y contexto, a través de los intersticios silenciosos, los espacios librados a la lectura, a la interpretación (Block de Behar, 1995 [1985]). La diferencia reside en que, mientras que antes un mismo lugar podía convertirse en varios según cada lectura, en *Bandersnatch* existe una pretensión de infinidad sostenida en la bifurcación constante que se concretiza en las tomas de decisiones del espectador.

## La práctica espectatorial de la soledad

Llegados a este punto, entonces, podemos plantear lo siguiente: existe en este producto que se presenta como uno, una serialidad, entendida como secuencialidad, que se produce gracias a las decisiones del espectador. No obstante, esta serialidad está presentada de forma vertical; de tal forma que varios universos se suceden a la vez. *Bandersnatch* no es un episodio, es una serie. Y si bien el movimiento de creación en el lenguaje (visual o verbal) es necesariamente el de las series sintagmáticas (Saussure, 1995 [1916]), es decir, de decir algo *en lugar de*<sup>2</sup> decirlo todo, la pretensión es siempre de que estas series sean asociativas, es decir: que en lo dicho haya un excedente infinito sujeto a quien interpreta (ibídem). En este episodio de *Black Mirror*, las series se vuelven disociativas; esto supone que cada vez que se abren dos caminos posibles, ninguno queda clausurado; ambos continúan su camino a pesar de la elección del espectador, quien puede siempre volver atrás y cambiar de universo, o de capítulo. De la misma forma que el usuario de Netflix o de internet en general, quizá, se mueve con esta autonomía garantizada por la existencia en paralelo de lo posible potencial.

Existe una autonomía del universo ficcional, en tanto el personaje de la serie advierte la existencia del espectador y de su práctica espectatorial (tan particular en este caso). Al producirse este hecho, comienza a producirse fuga de materia (simbólica y física) del universo extradiegético hacia el diegético. Una especie de transportador sitúa al espectador en la narración: le devuelve una imagen de sí que es él mismo en su visionado. El horror se produce al ser descubierto en la intimidad espectatorial.

Aún más, la interpelación de la que hablamos genera una doble angustia en el espectador: en primer lugar, porque es observado observando (miedo del *voyeur*) y ya no puede distinguir quién mira a quién, y, en segundo lugar, porque se encuentra solo en esta situación sin salida. Esto último es especialmente importante.

La espectatorialidad solitaria en *Bandersnatch* se inscribe, aquí propongo, en una serie de prácticas espectatoriales contemporáneas, caracterizadas por la vinculación táctil con la pantalla y por la situación de soledad, que surgen en el visionado de

---

<sup>2</sup> En el sentido estricto de la locución: una cosa que está allí en lugar de la otra. *Aliquid stat pro aliquo*.

series (no) televisivas.<sup>3</sup> La soledad del espectador en este episodio de *Black Mirror* es llevada a su extremo: el visionado de a dos, tan sólo, no sería posible, puesto que el espectador debe tomar decisiones en un lapso de diez segundos. Además, el placer del recorrido se produce precisamente en el carácter de operador que adquiere el espectador en la narrativa seriada: así, podemos afirmar que ella está pensada como proceso individual, no como proyección pública. Reclama un vínculo tacto-visual, impone un régimen solitario. El visionado en común se desvanece en el seno de estas prácticas comunicativas, comienza a volverse improbable, y mucho más llamativo aún, comienza a volverse un problema. Esto está sucediendo en la producción y consumo de series.

## Notas finales: para seguir pensando en un cambio de espectadorialidad

Frente a un espectador que cambia sus formas de consumo y de vinculación con las producciones audiovisuales, y frente a un cambio en las formas de producción, pensando en este nuevo espectador, se vuelve menester encontrar los elementos que caracterizan a las prácticas espectadoriales.

Todas las problemáticas presentadas en este trabajo quedan bajo la sombra de una comunicación (como práctica y como disciplina de estudio) agitada, que está especialmente expuesta a la celeridad de estos tiempos, y a los advenimientos tecnológicos con los que se acompasa. Así, sufre una suerte de cambios que la sacuden hasta lo más profundo y trastocan puntos neurálgicos de forma casi inadvertida.

El fenómeno de la plaga de las pantallas no terminó de dar sus últimos coletazos antes de que se volvieran táctiles; a una velocidad similar, el fenómeno de las series vistas en plataformas para computadores aún comienza y ya sufre una variación: la toma de decisiones por parte del espectador en la narrativa ficcional.

Una serie de problemas se despliegan a partir de la nueva espectadorialidad que se gesta, pero la que más ha de ocuparnos desde esta perspectiva, pues sacude los cimientos de la premisa necesaria para toda comunicación, es la problemática de la desaparición del otro. A su vez, la retracción de la palabra frente al resurgimiento del gesto es, cuanto menos, un fenómeno digno de señalar y que también se ve atravesado por el fenómeno de la soledad.

A través del visionado de las series, en estas prácticas espectadoriales sobre las cuales se ha intentado arrojar alguna luz en estas notas, es que surgen interrogantes que invitan a seguir pensando sobre el vínculo con las pantallas (superficies que no han de ser tan prontamente naturalizadas, sin más), con el visionado, con la ficción,

---

<sup>3</sup> No televisivas, porque no están pensadas para el televisor, sino para la computadora y porque ya no se amparan ni en la *tele* (distancia) ni en la *visión*; al menos, no solamente.

con la palabra, con el silencio y con esta soledad, sobre la que aquí he intentado llamar la atención, del espectador, del ser humano.

## Bibliografía

- Bajtín, M. (1989 [1975]). *Teoría y estética de la novela*. Madrid, España: Taurus.
- Block de Behar, L. (1994 [1984]). *Una retórica del silencio. Funciones del lector y procedimientos de la lectura literaria*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno.
- Block de Behar, L. (2009). *Medios, pantallas y otros lugares comunes. Sobre cambios e intercambios verbales y visuales en tiempos mediáticos*. Buenos Aires, Argentina: Katz Editores.
- Brooker, C. (1 de diciembre de 2011). Charlie Brooker: The Dark Side of our Gadget Addiction. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>
- Cassirer, E. (1944). *An Essay on Man. An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. New York, USA: Yale University Press.
- El Tiempo (28 de diciembre de 2018). Los creadores de Black Mirror hablan de 'Bandersnatch'. [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Mgt8cGjRMsY>
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, España: Anagrama.
- Passolini, P. P. (2006 [1965-1971]). *Cinema. El cine como semiología de la realidad*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Saussure, F. (1995 [1916]). *Cours de linguistique générale*. Paris, France: Payot & Rivages.

## Filmografía

- Slade, D. (Director) (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. [serie interactiva]. Reino Unido: Netflix.

## Joaquín Ginés

Nacido en Montevideo, Uruguay, el 11 de marzo de 1994. Licenciado en Comunicación, graduado en la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República de Uruguay en 2018. Actualmente, colabora como docente ayudante (grado 1) en el departamento de Teorías y Metodologías en las asignaturas *Seminario Fundamentos Lingüísticos de la Comunicación* (a cargo de la Prof. Dra. Lisa Block de Behar) y *Semiótica General* (a cargo del Prof. Dr. Fernando Andacht). También forma parte del equipo de trabajo del proyecto de recuperación y digitalización del archivo cultural del pasado uruguayo, repositorio digital *Anáforas* (a cargo de la Prof. Dra. Block de Behar).

ginesjoaquin@gmail.com

---

### Cómo citar este artículo:

Ginés, J. (2019). La soledad del espectador serial: notas sobre algunas características de las prácticas espectatoriales actuales. *Toma Uno*, 7(7), 109-118.

