

Metaficción y espejos narrativos en la saga *Black Mirror*

Metafiction and narrative mirrors in the *Black Mirror* saga

Miguel Ángel Galindo Núñez

Universidad de Guadalajara

Asociación de Literaturas especializadas

galindonmiguel@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8068-6556>

Artículo enviado: 10-09-25

Artículo aceptado: 15-11-25

Resumen

Este trabajo analiza *Black Mirror* como un espacio donde la metaficción aparece como un recurso posmoderno. A través de sus juegos intertextuales, la serie de Charlie Brooker funciona como un espejo distorsionado que devuelve al público su propia imagen, cuestionando la credibilidad de lo narrado y mostrando el carácter construido de toda historia audiovisual. Episodios como “White Bear” (2013) y “Demon 79” (2023) usan signos recurrentes —como el árbol de decisiones— para crear un universo expandido a partir de símbolos con múltiples significados. La película interactiva *Bandersnatch* (2018) lleva este recurso al extremo con una narrativa ergódica que obliga al espectador a elegir entre opciones que —aunque parecen libres— siguen un guion ya diseñado. De forma semejante, “Joan is Awful” (2023) propone una *mise en abîme* audiovisual que multiplica las representaciones, desde la protagonista original hasta sus versiones dramatizadas, revelando realidades superpuestas y dinámicas de control algorítmico. *Black Mirror* muestra cómo las pantallas —como metáfora y soporte— moldean una subjetividad atrapada en redes narrativas. Este artículo plantea que la metaficción es una forma de hacer coherente la unión entre contenido y forma en la narrativa posmoderna. **Palabras clave:** Metaficción; literatura ergódica; intertextualidad; *Black Mirror*; *streaming*.

Abstract

This paper analyzes *Black Mirror* as a space where metafiction emerges as a postmodern device. Through its intertextual games, Charlie Brooker’s series acts as

a distorted mirror that reflects the audience's own image, questioning the credibility of the narrative and exposing the constructed nature of every audiovisual story. Episodes such as “White Bear” (2013) and “Demon 79” (2023) employ recurring signs—such as the decision tree—to create an expanded universe built from symbols with multiple meanings. The interactive film *Bandersnatch* (2018) pushes this device to the extreme with an ergodic narrative that forces the viewer to choose among options that—though seemingly free—follow a predesigned script. Similarly, “Joan is Awful” (2023) introduces an audiovisual *mise en abîme* that multiplies representations, from the original protagonist to her dramatized versions, revealing overlapping realities and dynamics of algorithmic control. *Black Mirror* demonstrates how screens—both as metaphor and medium—shape a subjectivity trapped in narrative networks. This article argues that metafiction serves as a way to make coherent the union of content and form in postmodern storytelling.

Keywords: Metafiction; ergodic literature; intertextuality; *Black Mirror*; *streaming*.

Introducción: el hito de la ciencia ficción en el *streaming*

Casi cualquier persona asidua a la ciencia ficción, conoce la serie antológica británica *Black Mirror*. Con el guion de Charlie Brooker, desde su estreno en 2011, ha explorado los peligros de la tecnología en futuros cercanos, realidades alternativas muy parecidas a nuestra propia realidad. Al tener capítulos autoconclusivos, cada episodio plantea una historia independiente —a veces con ciertos detalles intertextuales— donde se muestra una realidad distópica. A partir de esta fragmentariedad de relatos, *Black Mirror* construye espejos narrativos que desestabilizan al aparato diegético de cada capítulo: ésa es la metaficción que analizaremos a lo largo de este artículo (Zavala, 2005, Veres Cortés, 2010).

Si lo pensamos, el nombre de *Black Mirror* alude a las pantallas que nos han acompañado desde hace tiempo y que ahora tenemos hasta en nuestras muñecas. Al reflejarnos ahí, nos volvemos parte de ese constructo televisivo: somos personajes que aparecen en la pantalla; somos cocreadores de una historia en desarrollo.

Durante la Pandemia de COVID-19, Charlie Brooker anunció que pondría *Black Mirror* en pausa porque, en sus palabras: “At the moment, I don’t know what stomach there would be for stories about societies falling apart” (Desta, 6 de mayo de 2020). Brooker señaló en esta entrevista que no tenía claro cuándo sería el momento

adecuado para volver a continuar la serie. Lo que sí, este *hiatus* se rompería con la temporada 6 estrenada en 2023, y más tarde en 2025 estrenaría la séptima temporada.

Originalmente transmitida en la cadena británica Channel 4, el destino de la serie pasó manos de Netflix en 2016 a partir de su tercera temporada. Esto le permitió tener temporadas con más episodios y se volvió, junto a *Love, Death & Robot* (2019-2022), en un hito de la ciencia ficción del *streaming*. Otras producciones que se beneficiaron de esto fueron *Tales from the Loop* (2020), *Severance* (2022), *Scavengers Reign* (2023) y *3 Body Problem* (2024), entre muchas otras: la ciencia ficción televisiva tiene una herencia indudable de historias del pasado —como *Twilight Zone*—, pero *Black Mirror* es un referente obligado en nuestros tiempos.

Tal ha sido su relevancia que la serie, sus especiales y película han sido objeto de análisis académico desde múltiples enfoques. Están por ejemplo Díaz Gandasegui (2015), en “*Black Mirror*: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología”; Gunagama (2019), en “Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture”, analiza la arquitectura especulativa como proyección de futuros distópicos habitables; la tesis doctoral de Carole Santini (2022), *Dehumanization in Black Mirror*, revisa la deshumanización y el posthumanismo como ejes temáticos centrales de la trama; por su parte, Esteban Ierardo (2020) estudia la tecnodependencia en su libro *Sociedad pantalla*. Nuestro estudio tratará de revisar la saga —usando este término para referirnos a todo lo que lleva el nombre de “*Black Mirror*”— desde un ámbito hasta ahora no tan frecuentado por la crítica: la metaficción. Quizá, lo más próximo en el análisis sea “Escoge tu aventura: Audiencias inmersivas. El caso de estudio de *Black Mirror: Bandersnatch*” de Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor y Manel Jiménez-Morales (2023).

Estos enfoques —éticos, arquitectónicos o poshumanistas— pueden enriquecer nuestro panorama; sin embargo, cabe recalcar que escasean las lecturas donde se atienda la especularidad y el juego de niveles narrativos: ésa es la laguna que este ensayo pretende cubrir al mostrar cómo *Black Mirror* usa la metaficción para desestabilizar la relación entre espectador y relato. Para abordar esto es necesario subrayar que la metaficción en esta saga no opera como un simple artificio posmoderno ni como un guiño complaciente al espectador atento; más bien, funciona como un mecanismo para fracturar las jerarquías entre creador, dispositivo y receptor, revelando cómo la pantalla misma —en tanto medio y metáfora— se convierte en una extensión de nuestras ansiedades contemporáneas. Aquí interesa atender cómo la forma audiovisual produce un efecto reflexivo que interpela el lugar del espectador dentro del relato. Este fenómeno —intensificado en el contexto cultural postpandémico y de hiperconsumo

mediático— crea un espejo distorsionado que devuelve de forma atípica el acto de mirar y ser mirado.

Por ello, este análisis se pregunta por qué *Black Mirror* no sólo nos muestre futuros distópicos, sino que nos obliga a reconocer la naturaleza ficcional. Nuestro objetivo será rastrear los dispositivos narrativos que desestabilizan la experiencia de recepción, haciendo que la ficción revele su propia condición de construcción, desdibujando los límites entre realidad, relato y espectador.

El espejo de la metaficción

Los estudios sobre la metaficción usan frecuentemente la metáfora del espejo para hablar de esta reflexión especulativa: hallamos una práctica narrativa que mira su propia condición de artificio y pone en crisis el contrato de verosimilitud al que estamos acostumbrados. Lucien Dällenbach, en *Le récit spéculaire* (1977), acuña la idea de “relato especular” para describir cómo una obra contiene —dentro de sí misma— otra obra semejante, generando un efecto de *mise en abîme* que desorienta y fascina al lector. Por su parte, Lauro Zavala rescata esta dinámica de la especularidad y la reelabora proponiendo que la metaficción es, esencialmente: “una intertextualidad cuyo pretexto (el texto al que cita, plagia, etcétera) es el mismo texto que se está leyendo” (2018, 182). Es decir, en lugar de remitir a una obra ajena, la metaficción actúa como un eco que se reproduce a sí mismo, cancelando la barrera entre autor, narrador y personaje, e invitando al lector a tomar conciencia de su propia posición en el juego narrativo.

Desde esta perspectiva, la metaficción cuestiona la relación entre ficción y realidad, a la par que despliega una doble función: por un lado, invita a la reflexión sobre la naturaleza del relato —su forma y sus reglas—, y por otro, se erige en un espacio lúdico donde el lector, al reconocer las huellas del artificio, se convierte en coautor de la obra. Así, la metaficción —esa ficción que se mira al espejo— se revela como un acto consciente de autorreflexión literaria que, a través de la especularidad, pone en tensión el fondo y la forma en un diálogo permanente. En este sentido, como sugiere Veres Cortés (2010), las escrituras fragmentarias —propias de los textos autoficcionales o especulares— revelan un desplazamiento de la linealidad hacia una lógica de discontinuidad: la metaficción es un acto consciente de autorreflexión.

La metaficción debe ser entendida como un dispositivo narrativo que obliga al lector a reconocer las costuras del texto. Escribir sobre la escritura —como quien observa un espejo reflejándose en otro: *mise en abîme*— implica desmontar el contrato tácito entre narrador y receptor para evidenciar que todo relato será una construcción verosímil hasta que el creador lo decida. Linda Hutcheon lo describe

como: un “discurso narcisista” que, al replegarse sobre sí mismo, se vuelve consciente de sus límites y de su poder (1980, 3). De esta manera, el lector no sólo contempla la historia narrada, sino que participa del juego metaliterario, convertido en testigo de la maquinaria interna del relato y en cómplice involuntario de la ficción que se confiesa como tal. No obstante, esta autorreferencialidad no es un simple gesto ornamental; se trata de una estrategia para cuestionar la relación entre realidad, lenguaje y representación, desestabilizando cualquier certeza de lo narrado. Como advierte Robert Alter (1975), la *novela autoconsciente* opera como un laboratorio donde se ensayan las posibilidades mismas del género narrativo, problematizando sus convenciones y desdibujando la frontera entre el autor empírico, el narrador inventado y el lector que completa el sentido. En este juego especular, lo que se narra deja de ser lo primordial; lo fundamental es cómo se narra y cómo ese acto, aparentemente inocente, revela la fragilidad de las estructuras que usamos para sostener lo real.

Para entrar al terreno audiovisual, debemos apoyarnos de Jesús González Requena (1995), quien advierte que la experiencia del espectador no puede reducirse a una recepción pasiva, todo relato cinematográfico o televisivo implica un dispositivo que interpela, captura y reorganiza la mirada. El encuadre, el montaje y la puesta en escena funcionan como operaciones simbólicas que, al estructurar el flujo de imágenes, sitúan al espectador en un lugar preciso: hay una identificación y un extrañamiento por igual. Así, la pantalla convierte al espectador en un intérprete y un coautor. En esta era donde predomina lo digital, el espectador ya no es un receptor pasivo: queda situado en una red simbólico-social que media su experiencia. Un consumidor audiovisual deviene en un descifrador semiótico, pues interpreta los mensajes a partir de la codificación cultural en turno (Blanco Pérez, 2020). Justamente, tenemos un mundo donde se trata de desestimar la realidad, por eso debemos tratar de estar conscientes de nuestro papel en los relatos verosímiles. Para decodificar muchas series complejas de nuestros tiempos, debemos pensar en función del código al que estamos respondiendo: la saga *Black Mirror* lo hace magistralmente.

Este marco nos resulta especialmente útil para pensar cómo en *Black Mirror* problematiza y se rompe el contrato narrativo tradicional: en la película *Bandersnatch* (2018), el espectador no es más que un mero testigo, sino que se convierte en un agente narrativo con decisiones sobre la historia; por mencionar un ejemplo antes del análisis formal. Así, —continuando con Manuel Blanco Pérez y González Requena— mostraremos huellas visuales que revelan la posición que el relato construye para quien lo observa. Aquí es importante plantear cómo el fondo y la forma se interconectan de maneras coherentes. *Black Mirror* es lo que es porque se transmite en una pantalla;

un libro no sería la *forma* adecuada para trabajar sus problemas de *fondo*. Hablemos para esto de los medios, y sobre todo del concepto de “*remediation*”. La remediación se define como el proceso por el cual un medio nuevo adopta, refuerza y a la vez refuta las formas y contenidos de un medio anterior, creando así una coexistencia y tensión entre ambos formatos (Bolter y Grusin, 2001, 45). Un ejemplo de esto sería *Archive 81*, en su podcast original (2016), seguía a un experto en audio que recuperaba las cintas de Melody Pendras, mientras que Netflix hace la adaptación audiovisual (2022) y convierte al protagonista en un restaurador de vídeo y añade cámaras de seguridad, además de la videocámara de Melody. Esto nos muestra cómo el paso de lo sonoro a lo visual está supeditado por el medio. Así, el mensaje final se enfatiza; sobre todo si hay un metamensaje o una metanarrativa en torno al soporte mismo.

Este pequeño paréntesis sirve para poner en perspectiva un fundamento de la metaficción: es “meta-”, es decir, tiene un componente importante en torno a que su mismo soporte —o *medio*— nos ayuda a transportar esta ficcionalidad a un nivel más complejo. La saga se llama *Black Mirror* y necesita de las pantallas para dar su mensaje sobre el uso de éstas. Este estudio reposa en este supuesto y en cómo se establecen los niveles metaficcionales. Esto ya se planteaba desde 1987 con la perspectiva sociológica de Jesús Martín-Barbero: los dispositivos mediáticos son matrices culturales que reorganizan las formas de percepción y sociabilidad. Un dispositivo audiovisual —y sobre todo un *mass media*— no es neutral pues es una herramienta de subjetivación. Esto se puede relacionar con el artículo “Algorithmic Intimacy, Prosthetic Memory, and Gamification in *Black Mirror*” (Kim, 2021), en donde justamente, se habla de cómo todo aquello que veíamos hace cuarenta años, está siendo una realidad, y que de “ficción”, ya no le queda mucho a esta saga. Ya no sólo son historias distópicas, es una *mise en abîme* de nuestro propio rol como espectadores, interpelados por el dispositivo subjetivante.

En este punto, conviene mencionar los distintos niveles de metaficción que pueden existir y que he explorado en los últimos años. En algunos casos es una exploración abierta de la naturaleza de la ficción, dejando al descubierto sus propias reglas internas y procedimientos narrativos. También puede enfocarse en el diálogo con otros textos, retomando citas, parodias o ecos literarios que reafirman su conciencia de ser un discurso dentro de un entramado más amplio. En estos casos, la ficción se mira a sí misma, se interroga y revela su carácter construido, invitando al lector a participar activamente en esa conciencia narrativa, pero, sobre todo, es un modo en que el fondo y la forma interactúan coherentemente para desarrollar problemáticas de su propio medio.

A partir de esto veremos cómo es que se configura la metaficción en esta saga y la manera en que llega a correlacionarse el fondo y la forma con el mensaje que quiere dar. En definitiva, hablar de metaficción es hablar de un espejo que no sólo devuelve una imagen, sino que multiplica los reflejos hasta *ab nauseam*. La narrativa —sea literaria, audiovisual o transmedia— se convierte así en un territorio inestable donde el fondo y la forma se contaminan, revelando que toda representación es, al mismo tiempo, construcción y desmontaje. *Black Mirror* evidencia las ansiedades contemporáneas sobre la tecnología y el futuro; pero también interpelan al espectador acerca del medio mismo que consume, haciendo que la pantalla —ese *espejo negro*— sea el soporte y la metáfora de su discurso.

El árbol de las decisiones

La discusión sobre la metaficción —enfocándonos en la particularidad intertextual— puede iniciar con un icónico símbolo: la *Y invertida* del árbol de decisiones aparecido por primera vez en “White Bear” (2013), correspondiente al segundo episodio de la segunda temporada. Reconocida por el pasamontaña que portará el antagonista-justiciero de la historia, Baxter (Figura 1) y algunos otros personajes (Figura 2).



Figura 1. Fotograma (05:55) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dirigido por Carl Tibbetts (2013). Netflix.



Figura 2. Fotograma (27:14) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dirigido por Carl Tibbetts (2013). Netflix.

La protagonista, Victoria —sin que sepa realmente su nombre— despierta sin recuerdos en una habitación. Es grabada desde distintos ángulos por personas con celulares —incluso algunos tienen a sus hijos con ellos— y de pronto es perseguida por el hombre del balaclava. El símbolo que tiene dibujado en el pasamontaña ya había aparecido anteriormente en la pantalla que recibe a Victoria (ver Figura 4); pero había salido de forma muy sutil en la interferencia que se muestra al inicio (Figura 3).



Figura 3. Fotograma (00:32) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dirigido por Carl Tibbetts (2013). Netflix.

La sensación de extrañamiento es total: la mujer sin nombre está siendo capturada en las pantallas de los demás, pero también intentan matarla o capturarla. Los recuerdos aparecen de poco a poco, pero de forma inconexa

y atípica. El signo del árbol de decisiones aparece recurrentemente, como si estuviera rodeándola: es una muestra de lo que debe sobrellevar (Figura 5).



Figura 4. Fotograma (02:48) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dir. Carl Tibbetts (2013). Netflix.



Figura 5. Fotograma (27:43) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dir. Carl Tibbetts (2013). Netflix.

Al estar rodeada del glifo, se abalanza el final sorpresivo: ella dispara la escopeta que aparece en la Figura 5 y de pronto es transportada a lo que parecería ser un programa de televisión. Todo ha sido falso, es un entretenimiento para la gente que visita el White Bear Justice Park. Reconocemos por fin a Victoria y cómo es que ella grabó los últimos minutos de vida de una niña, la cual había sido secuestrada por Iain Rannoch, fiancé de Victoria. En su nuca, tenía un tatuaje distintivo:



Figura 6. Fotograma (30:13) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dir. Carl Tibbetts (2013). Fuente: Netflix.

El episodio termina explicando que esto durará por cien años y que es una iniciativa para traerle justicia a la menor secuestrada y asesinada, Jemima Sykes. “White Bear” es una bomba de giros narrativos pues nos volvemos parte de este espectáculo. Los créditos inician, pero la acción no se detiene —como le sucederá a Victoria—, pues vemos cómo se prepara todo para volver a iniciar, las instrucciones que recibimos junto a los visitantes al White Bear Justice Park. En este espectáculo retorcido, la penitencia parece deshumanizante e incluso más cruel que el asesinato de una niña. Pero la balanza no la hacemos nosotros, sino el público, a través de sus celulares y a través de este cierre.

No se puede saber si en el guion original de Charlie Brooker ya estaba concebida esta Y invertida del árbol de decisiones como un símbolo que tendría las resonancias semióticas que hemos visto en *Black Mirror*; su uso apabulla a la par de que inquieta. Un espectador se preguntaría muchas veces qué es ese signo y por qué está ahí. Se supone que Brooker ideó este glifo (Desta, 2020), pero lo que fue un solo episodio, se volvería un ícono para el resto de la saga. Este signo de la bifurcación no es un mero recurso visual. Esto se torna un elemento relevante para la saga. En términos peirceanos, es *ícono* —por su semejanza con una encrucijada— y *símbolo* —culturalmente cargando un significado— y sirve como metáfora visual de la falsa libertad del espectador. Quizá por ello está incrustada en varios otros productos de la saga. Además de algunos *Easter eggs*, este símbolo toma relevancia en otros productos de *Black Mirror*: por ejemplo, en “Demon 79”. El personaje de Nida Huq encuentra un talismán que termina manchando con su propia sangre para liberar al demonio Gaap —el presidente del Infierno según la demonología del *Ars Goetia del Rey Salomón*—.



Figura 7. Fotograma (12:23) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Netflix.



Figura 8. Fotograma (21:41) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Netflix.

En diégesis de este episodio, se supone que el signo tenía en un inicio dos ramificaciones, pero después se muestra que tiene tres al hacer un pacto con Gaap (Figura 8). Algo muy similar a la imagen aparecida en el *Ars Goethia* como el sello de invocación de Gäap.

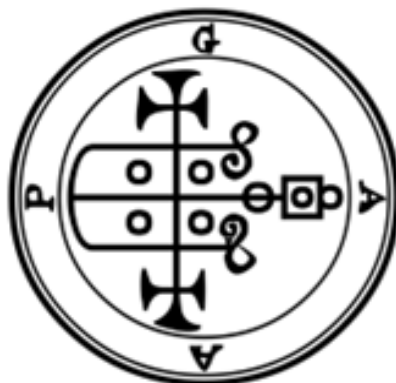


Figura 9. Sigilo de Gaap (Salomon, *The Book of the Goethia*, p. 22).

Este elemento relacional va de la mano con la intertextualidad necesaria en todo acto metaficcional. Como ya mencionábamos: debe existir una relación con el mundo extratextual, pero también con el interno. Quizá esto es una deconstrucción del círculo salomónico; pero es una interesante manera de remarcar la posibilidad de que esto sea real y no una alucinación de Nida.



Figura 10. Fotograma (00:52:12) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Netflix.

En este mismo episodio vemos el destino fatalista si el político Michael Smart se volviera primer ministro (Figura 10). En sus banderas ostenta este mismo signo y hace —como vemos en las visiones de Nida— iniciativas como los perros mecánicos del episodio “Metalhead”, quizá —considerando que nos enfrentamos a un universo expandido— inspirado en el videojuego de la compañía de Tuckersoft. Estos perros aparecen en el capítulo “Metalhead” (Figura 11) y reaparecen en un póster dentro de la película de *Bandersnatch* con el nombre ligeramente cambiado (Figura 12), para reaparecer en “Demon 79” (Figura 13). De

forma extra al análisis, nótese que en todas tienen el referente de blanco y negro, agregando más puntos a este intertexto y remarcándolo ya como ícono de la serie.



Figura 11. Fotograma del episodio “Metalhead” (Temporada 4, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. David Slade (2017). Netflix.



Figura 12. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.¹

¹ Dado que *Bandersnatch* es una película interactiva con múltiples ramificaciones, las escenas varían según las decisiones del espectador. Por tanto, no se incluye una marca de tiempo específica y se citará como se haría con un videojuego. A pesar de ser una película, el elemento lúdico explicado anteriormente hace imposible especificar en qué minuto de la película ocurren las cosas



Figura 13. Fotograma (00:52:14) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Fuente: Netflix.

Hasta ahora, todos estos ejemplos sirven para hablar de cómo en la serie se retoma un elemento icónico para expandir su significado fungiendo como un detonante metaficcional autorreferencial. Hay metaficción porque habla de sí misma pervirtiendo un poco el significado que ya conocíamos de “White Bear”. La recurrencia del símbolo en episodios aparentemente aislados activa una lógica de intertextualidad interna que articula el universo expandido de *Black Mirror* y convierte al espectador en un archivista involuntario, obligado a reconocer ecos entre *los relatos*. El glifo ya no le pertenece solamente a “White Bear”, sino al entramado de la saga. Cada aparición resignifica las anteriores, creando un efecto de bucle narrativo.

Esta digresión me permite profundizar en este mismo glifo como lo que terminó convirtiéndose: un signo de toma de decisiones. Como podremos observar en la Figura 11, la marca en rojo está sobrepuesta a muchas otras donde se ramificaron las historias, para esto debemos hablar de *Bandersnatch*.

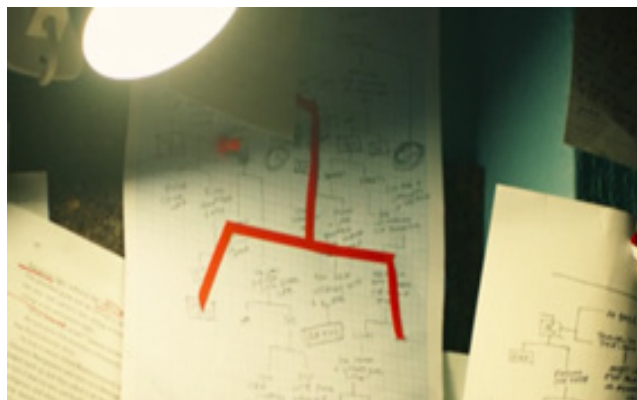


Figura 14. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Fuente: Netflix.

Precisamente, es en la película *Bandersnatch* donde este signo de bifurcación se convierte en metáfora literal de nuestro poder de elección, confirmando el papel metaficcional de la cocreación.

Let's play this movie

Hablemos ahora de un proyecto interesante en el mundo de *Black Mirror*, y me atrevería a lanzar la hipótesis de que fue uno de sus primeros intentos de crear una interconexión entre los diversos capítulos autoconclusivos a modo de *universo expandido*. *Bandersnatch* es una película interactiva sobre un programador —Stefan Butler—, quien adapta una novela de fantasía homónima del tipo *elige tu propia historia* en un videojuego. La metatrama de esta novela es relevante, sobre todo la historia de cómo se confeccionó, pues Jerome F. Davies creó un mamotreto de más de 500 páginas con tantas decisiones que era imposible seguirle el paso. Tras la muerte de su madre, Stefan usa la copia de ella para programar un videojuego y venderlo a la compañía Tuckersoft.

Colin Ritman —quien aparece magistralmente en el penúltimo episodio de la séptima temporada— es un joven visionario creador de su propia compañía de videojuegos y quien incitará a Stefan —o no, si es que *decide* rechazar la oferta— a realizar este proyecto. Aunque también le guiará al mundo de los alucinógenos, lo cual desencadenará parte del final trágico de la película.

El subtítulo presente en nuestro trabajo tiene mucho que ver con el concepto en inglés “to play”, que indica tanto al “jugar” como el “reproducir”. Al ser una película interactiva se entiende mucho mejor este concepto, porque el espectador no puede quedarse pasivamente a observar la historia, debe participar, como indican las reglas al inicio de la película (Figura 15).

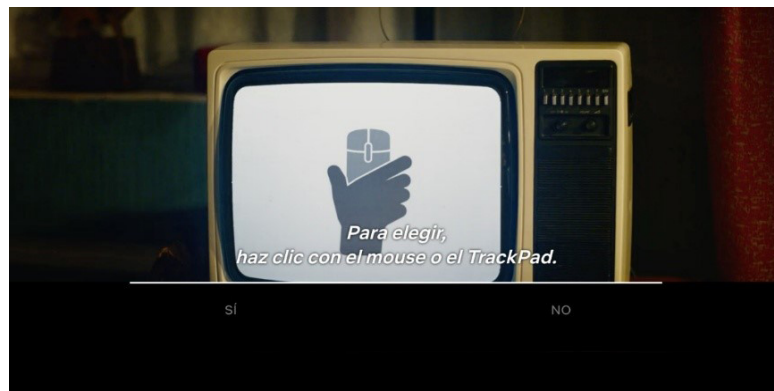


Figura 15. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

El verbo “play” —jugar y reproducir— condensa en sí mismo la ambigüedad de la experiencia lúdica en *Bandersnatch*: no se juega libremente, sino dentro de un marco reglado que simula elección. Como advierte Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938), todo juego está atravesado por reglas que delimitan su campo de acción; en *Bandersnatch*, esas reglas son invisibles pero absolutas, revelando que incluso el acto lúdico está subsumido en una lógica algorítmica que no permite una verdadera ruptura del guion preestablecido. Actualizando las palabras de Huizinga, el cambio en los hábitos de consumo audiovisual, impulsado por la tecnología y la competencia entre plataformas, ha modificado tanto a la producción como a la narrativa. Pero a pesar de que estas narrativas transmediáticas abran muchas dimensiones para las ramificaciones, las dos opciones que nos da la película interactiva son limitadas —“Nothing we do matters” menciona una mujer en un documental durante uno de los tantos finales de la película—; sin embargo, siguen siendo experiencias innovadoras (Lopera *et al.*, 2023). Tener una película que cambie según nuestras decisiones es una enorme posibilidad.

La propuesta interactiva de *Bandersnatch* se inscribe en lo que *Espen Aarseth* denomina *literatura ergódica*: textos que exigen del lector —o en este caso del espectador— un esfuerzo no trivial para construir el sentido. Sin embargo, esa libertad aparente está guiada por una arquitectura narrativa cerrada: por más que el espectador elija —Umberto Eco le llamaría *lector-modelo*—, no puede escapar de los límites programados por el creador. Es así como: “recae en el lector la tarea de continuar el trayecto del relato por medio de su interacción con la historia. De esta forma, el texto narrativo del videojuego depende de la intervención del inmersor para llegar a su desenlace” (García Hernández, 2018, 13). Si bien el concepto de “ergódico” se aplica más en los videojuegos, queda claro que esta película es un punto medio para hablar de fondo y forma por igual. Sobre todo, si hubo una remediación del libro al videojuego; y a la película, como podríamos suponer al darnos cuenta de que lo que estamos haciendo es un trabajo de Pearl Ritman para llevar la historia de *Bandersnatch* a los servicios de *streaming*, supuestamente Netflix por lo que veremos después de las dos siguientes figuras.



Figura 16. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

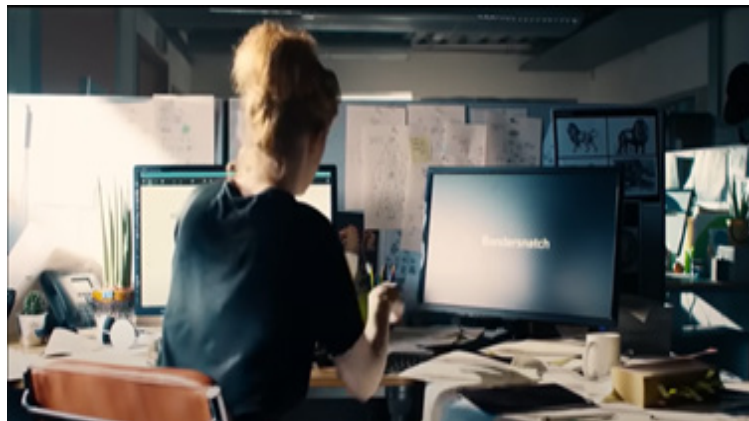


Figura 17. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

Esta narrativa ergódica alcanza su punto más radical cuando la obra rompe la cuarta pared y permite al espectador revelar a Stefan que es observado desde Netflix, convirtiendo a la plataforma en personaje y al público en una entidad diegética. Ese gesto desestabiliza todos los niveles narrativos: ya no se trata solo de una historia interactiva sobre un programador atrapado en una trama laberíntica, sino de una ficción que revela su propio dispositivo de distribución, desenmascarando la pantalla como mediadora y al espectador como pieza activa, pero atrapada, de un sistema que la excede.

Como hemos advertido, la obra juega con la idea de autoría: ¿quién genera esta película? Si bien Charlie Brooker es quien creó el guion y sus ramificaciones, en la película sabemos que Pearl Ritman —hija de Colin Ritman— está realizando *un filme* donde aparece Stefan. ¿Acaso es un artificio aún más complejo como se menciona en otro final donde descubrimos que el padre de Stefan y su terapeuta han

estado experimentando con él? *Bandersnatch* se sabotea a sí mismo para dar una explicación; y la única respuesta es la que daría Gertrude Stein en su famoso poema —parodiando— *Bandersnatch es Bandersnatch es Bandersnatch es Bandersnatch*.

Podemos advertir que esta obra debe *jugarse* de forma activa —ergódica—, convirtiéndonos en un espectador-cocreador en todo momento. Si bien las decisiones tienen minutos entre ellas, no es un videojuego donde el personaje reacciona directamente al botón presionado a cada instante: podemos *disfrutar* de la historia que hemos cocreado. *Bandersnatch* no busca simular un entorno plenamente interactivo; más bien, impone pausas que obligan al espectador a aceptar la linealidad de cada ruta, revelando que sus elecciones no abren caminos infinitos, sino que siempre regresan al mismo tronco narrativo. Esa interactividad enfatiza que seguimos habitando un relato filmico que tolera bifurcaciones; pero no admite fuga real del sistema programado: esto es un recordatorio constante en la película pues el mismo Colin Ritman, Mohan Thakur, la mujer del documental y la psicóloga de Stefan lo remarcan en todo momento.

Es aquí cuando la idea del *árbol de decisiones*, el signo mencionado al hablar de la serie cobra relevancia: el público no sólo toma el papel ergódico a modo de coautor en el destino de Stefan, sino que es llevado a la metaficción y a la inmersividad: este signo aparece en la narrativa cinematográfica cuando Stefan se enfrasca en su habitación para generar el juego sin ningún tipo de error. Es entonces que en su pantalla —curioso recurso considerando que pasamos detrás de la pantalla a estar *en* una metapantalla— aparece un rescaldo de nuestra presencia. Es aquí cuando las decisiones que tomemos pueden llevar a que le podamos decir la verdad a Stefan con alguna de las dos decisiones desplegadas en la Figura 18.

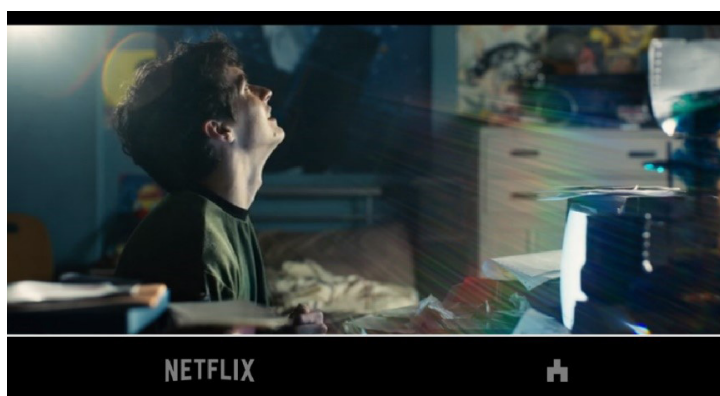


Figura 18. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

Ambas posibilidades son poderosas. Por el lado derecho podemos optar por repetir el patrón del *árbol de decisiones* y mostrarnos como una deidad del tamaño

de Pax —demonio leónido que perseguía a Jerome F. Davis y, en consecuencia, a Stefan y a Pearl Ritman—. Curioso que el nombre “Pax” aluda a la “paz” en latín, pero que sólo se les haga presente a los individuos en un estado de estrés o en el final *screamer* al colocar “PAX” en la caja fuerte —sacar este final, ciertamente, es muy estresante—. Por el lado izquierdo se puede decidir confesarle a Stefan que estamos viéndolo en Netflix y que tomamos las decisiones por él: “I AM WATCHING YOU ON NETFLIX. I MAKE DECISIONS FOR YOU. [...] IT’S LIKE TV, BUT ONLINE. I CONTROL IT.” (Brooker & Slade, 2018), dirá el monitor si tomamos ciertas decisiones antes de apagarse y dejar a Stefan aún más contrariado. Esto demuestra que hay una realidad a la que no puede alcanzar; nosotros tampoco, pues dependemos de lo que *Bandersnatch* nos permita hacer.

Así, la película deja al espectador frente a una paradoja: creer que decide mientras ejecuta caminos ya escritos. *Bandersnatch* convierte la libertad en simulacro y exhibe, con ironía, que incluso en la narrativa interactiva seguimos atrapados en un bucle de control disfrazado de elección.

Streamberry y el metaNetflix

A diferencia de la película que acabamos de mencionar; en la serie, los espectadores tenemos un papel más receptivo: debemos unir puntos con las diversas intertextualidades hacia fuera y hacia el mismo texto. Pero aquí cabría mencionarse que la parodia también está incluida en los discursos de la metaficción. Tal es el caso de un elemento creado desde la sexta temporada: Streamberry.

Streamberry es un sistema de *streaming* que aparece dentro de la serie para hablar con más soltura del papel de las plataformas de entretenimiento sin morder la mano que les da de comer. De hecho, contiene referencias directas e indirectas a otros episodios de *Black Mirror*. Nos centraremos en el análisis de “Joan is Awful”, pero es curioso cómo aparecen elementos de la saga; en las Figuras 19 y 20 podemos reconocer *The Callow Years*, referencia al primer episodio de la serie donde el primer ministro Michael Callow debe tener sexo con un puerco, *Finding Ritman*, un documental sobre este famoso programador. Además de esas menciones también podemos encontrar el documental *Loch Henry* —siguiente capítulo de la serie— y *Sea of Tranquility* —alusión a *Beyond the Sea*—. Está la inclusión de *Juniper Dreaming*, un nombre bastante recurrente en la serie, no limitándose al episodio “Saint Junipero”, sino apareciendo también como al lugar que Stefan visitaba en *Bandersnatch* o al hotel que frecuenta la pareja de “Common people” —aludida en la Figura 20 como *Average People*—.

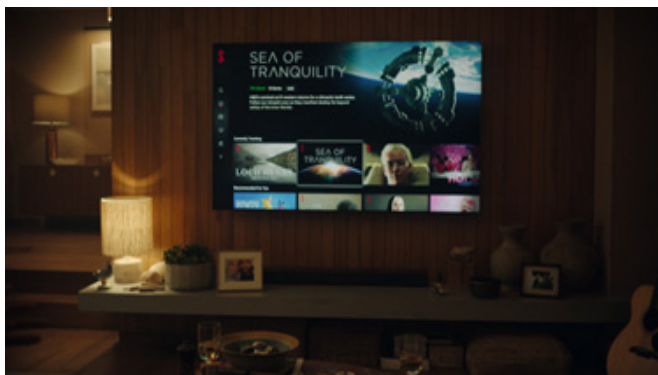


Figura 19. Fotograma (00:11:40) del episodio “Joan is Awful” (Temporada 6, episodio 1) de *Black Mirror*, dir. Ally Pankiw (2023). Netflix.

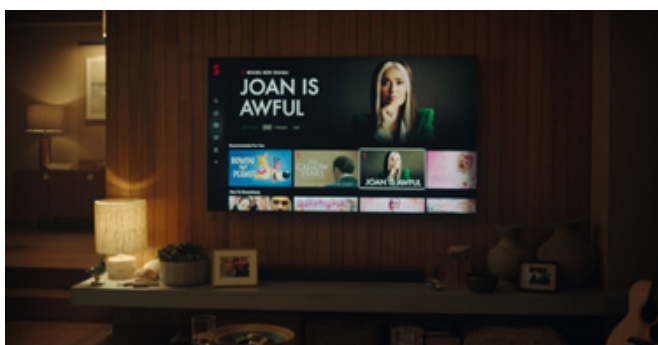


Figura 20. Fotograma (00:11:57) del episodio “Joan is Awful” (Temporada 6, episodio 1) de *Black Mirror*, dir. Ally Pankiw (2023). Netflix.

Fuera de estas imágenes también podemos encontrar *Mad Mind*, un documental sobre el escritor del libro de *Bandersnatch*; vemos también *Space Fleet*, saga en la que se inspiró el personaje de Robert Daly para crear el juego de realidad virtual *Infinity*. Hasta aquí hay elementos intertextuales como mencionábamos en el tercer apartado de este trabajo. Pero, lo que destaca es *Joan is Awful*, una serie sobre una tal Joan que odia la comida de su *fiancé*, despidió a una empleada sin muchos escrúpulos, se besa con su exnovio y llega a su casa para ver una serie en Streamberry. El problema aquí es que Joan es quien está viendo esta serie sobre ella misma. En la misma Figura 20 podemos ver el marco de una pared que engloba la televisión, y es que durante el episodio vemos la pantalla de forma diegética: no se corta para darle un zoom protagonístico, sin que estemos mirando todo como si fuéramos espectadores de aquello. Quisiera detenerme en este punto para remarcar la importancia de que en vez de hacer un *insert short* o un *cut-in*, tenemos un plano compuesto con la pantalla que miran Joan y su marido enmarcada en el discurso cinematográfico. El televisor —y lo que vemos ahí dentro— es un objeto diegético. Y el hecho de que tengamos una pantalla dentro de una pantalla cobrará total relevancia

en este análisis. Este recurso ya se había utilizado en *Bandersnatch* para retomar las dos decisiones a las cuales podrías volver en la pantalla de créditos al tener un final que no querías: como las dos pantallas que tenía Stefan en su escritorio.



Figura 21. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Fuente: Netflix.

La pantalla dentro de la pantalla en “Joan is Awful” condensa lo que Fredric Jameson (1991) identifica como la lógica cultural del posmodernismo: una proliferación de superficies autorreferenciales donde el signo ya no remite a un referente externo, sino que se repliega infinitamente sobre sí mismo en una *mise en abîme*. En ese juego de enmarques sucesivos —Joan viendo su vida dramatizada, que a su vez es observada por otra Joan en otro nivel— la representación se vacía de toda pretensión de realidad y se convierte en pura hiperrealidad, donde sólo importa el espectáculo de la mediación.

Este exceso de pantallas no es algo baladí; Shoshana Zuboff en *La era del capitalismo de la vigilancia* (2019) ya nos hablaba de las plataformas digitales como una manera de modelar una experiencia de quienes las consumen, convirtiendo cada *acto de visionado* en un dato más dentro de la maquinaria del control algorítmico. Así, Streamberry parodia a Netflix mientras revela su poder: produce narrativas y produce sujetos que viven atrapados en ellas. Son personajes-espectadores como nosotros fuimos espectadores-personajes en *Bandersnatch*.

En “Joan Is Awful” se construyen cuatro niveles de realidad que desdibujan los límites entre creador, protagonista y espectador. En el primer nivel al que nos enfrentamos, Joan Tait es interpretado por Annie Murphy. Esta Joan mira en Streamberry su vida dramatizada por Salma Hayek. Pero siguiendo la lógica de la puesta en abismo, debe haber un tercer nivel: este se descubre cuando Joan (Salma Hayek) encuentra la serie de “Joan is Awful” interpretada por Cate Blanchet. Hasta aquí ya es complicada la comprensión de los niveles metadieгéticos, aunque realmente la Joan (Cate Blanchet) puede ser irrelevante porque sólo aparece unos segundos en un doble enmarcado dieгético de pantalla.

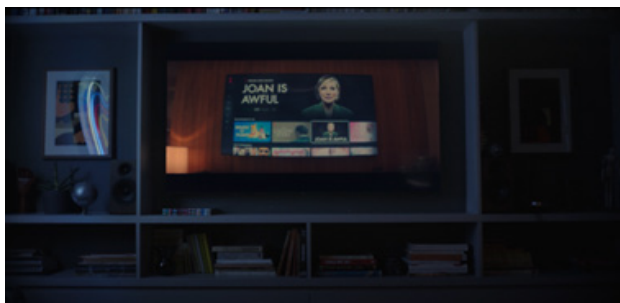


Figura 22. Fotograma (00:20:37) del episodio “Joan is Awful” (Temporada 6, episodio 1) de *Black Mirror*, dir. Ally Pankiw (2023). Netflix.

La pista para comprender el cuarto nivel narrativo la da Beppe —interpretado por Michael Cera— quien resulta atípico en una serie que no recurría al *Star-System* —el empleo de celebridades para atraer audiencia y potenciar producción con excepción de Miley Cyrus para el papel de Ashley O durante la quinta temporada—; esto constituye una excepción deliberada: se explota su imagen preexistente para generar un extrañamiento metaficcional. Porque es él quien nos presenta que hay una Joan Prime [Joan Base] (interpretada por Kayla Lorette), cuya vida sirve de materia prima para todas las demás. JoanPrime, Joan1, Joan2, Joan3: cada una representa un nivel narrativo dado por los servidores cuánticos de Streamberry que pueden crear realidades completas basándose en las acciones de alguien más y modificada por una IA que remplace a los actores.

Podemos pensar que estas pantallas enmarcadas no están colocadas de forma gratuita: tienen un ser en la historia a tipo de *matrioska*. En este sentido, si la metaficción tiene un elemento de cocreación —como lo mencionamos en *Bandersnatch*—, aquí los personajes son cocreadores de una historia. Joan1 toma las riendas de su destino para irrumpir en una iglesia gritando obscenidades y defecando copiosamente durante una boda. Cuando Joan2 realiza esto, Salma Hayek se indigna al grado de buscar la demanda. “But I was trying to get your attention” (*Black Mirror*, “Joan is Awful”, 40:56), es lo único que puede hacer Joan1 en su vida ahora que le pertenece a Streamberry.

Estas capas narrativas no se habían visto así de complejas desde los episodios “White Christmass” y “Black Museum”, capítulos con similitudes en cuanto a metadiscursos, pero donde cada uno tenía historias variadas que terminaban colindando en un solo foco. En “Joan is Awful” tenemos diversos niveles, pero todos tienen la misma historia, la cual, abisalmente, contiene a su historia nuevamente. Es quizá por esto que al romper el servidor cuántico de Streamberry, Joan1 es liberada y vemos a JoanPrime haciendo exactamente lo mismo.

El episodio logra desnudar su propio artificio, dejando claro que la historia que consumimos, como la de Joan, es un constructo de niveles donde somos nosotros mismos quienes le damos sentido a esa historia coescribiéndola. La narración perturba por lo cercano que se ve a nuestra realidad, pero es también una crítica a la manera en que, constantemente, creamos contenido para ser reconocidos. Recordemos los presupuestos de la posmodernidad: el capital democratizó la cultura; por ello, tener dinero te permite publicar. En estos días, tener un celular, te vuelve creador; pero no a todos les vuelve estrellas. ¿Acaso ya somos parte del espectáculo al estar incrustados en una historia de la que no podemos zafarnos legalmente?

Al final, Streamberry y sus Joan replicadas funcionan como una alegoría del propio consumo cultural: aceptamos los términos y condiciones de las plataformas sin pensar en lo que estamos cediendo. Los niveles narrativos de “Joan is Awful” no juegan con lo que es real y no, sino que hacen que todo lo que existe es real porque se enmarca dentro de otra realidad con más realidades en ella como un Uroboros de Möbius, o una superficie, o botella, de Klein. Por lo tanto, una parte del conjunto sigue teniendo todas las cualidades del conjunto, como lo dicta el principio de herencia.

Conclusiones: el reflejo eres tú

Comentarios en redes sociales mencionaban: “Do you REALLY have a choice?” —o de una forma más profesional el trabajo de Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor y Manel Jiménez-Morales— en torno a *Bandersnatch*. La película adolece de lo que cualquier producto cultural metaficcional: no es una obra abierta, como lo hubiera deseado Umberto Eco, sino una historia ya programada y tenemos una diégesis metaficcional más que una narrativa inmersiva donde podamos tomar todas las decisiones de forma ergódica.

En “Black Museum” (2017), la estructura de relatos anidados no solo funciona como un compendio de artefactos tecnológicos, sino como un verdadero archivo diegético donde *Black Mirror* se observa a sí misma, amplificando la lógica de la *mise en abyme* hasta convertirla en un museo de sus propios horrores narrativos. Cada objeto exhibido contiene una historia previa, pero esa historia no se limita a ser recordada: se reactualiza frente al espectador, borrando la distancia entre el presente de la visita al museo y el pasado de los episodios que lo habitan. Esta autorreferencialidad extrema genera un efecto paradójico: por un lado, produce un cierre autoconsciente de la serie al mostrar que todos sus relatos comparten un mismo universo ficcional; pero, por otro, abre una grieta en la ilusión al reescribirse indefinidamente sin perder su esencia. El acto de mirar —de consumir ficción— es parte del propio mecanismo de dominación propuesto en la saga. El espectador, al recorrer el museo junto a los protagonistas, es

cómplice de los delitos habidos y por haber; el museo deviene un dispositivo narrativo, un espacio cerrado donde cada historia es un espejo que refleja otra historia, y donde el espectador termina atrapado en la curaduría infinita de su propio consumo cultural.

En tanto a lo mencionado sobre el fondo y la forma: en “Mazey Day” (2023) se trata el tema del efecto Mandela, pues: según la IP o el dispositivo desde el que se accediera a Netflix, el capítulo podía variar y dar una realidad donde se le llamara “Barnies” o “Bernies” a un restaurante recurrente de la saga. Ciertos detalles varían según el usuario generando un efecto Mandela en ciertos espectadores que descubren que no tienen buena memoria de dónde trabajaba Kenny en el episodio 3 de la tercera temporada. Este recurso tematiza la distorsión y la (re)produce activamente, haciendo que la plataforma sea cómplice de la narrativa.

Abrevando, esto mismo sucede en “Arkangel” (2017), donde la censura que se esperaba tuviera la protagonista, la vemos también nosotros en la pantalla. Al impedir que la protagonista vea lo políticamente incorrecto, nosotros sufrimos una mediación digital de parte de la narrativa cinematográfica. Podemos mencionar también a “Loch Henry” (2023), donde el uso del estilo de cámara en mano es primordial para unir fondo y forma. La historia trata sobre dos chicos haciendo un documental, se retoma la idea de un *found footage* y encontramos que se están entremezclando diversos niveles narrativos. El especial de 2014, “White Christmas”, se fragmenta en episodios intercalados que, parecerían ser independientes; pero convergen en un desenlace que revela una perversidad horrible de parte de los humanos y cómo aprovechan la tecnología.

Las posibilidades abiertas por *Black Mirror* invitan a pensar su universo como laboratorio narrativo que permite jugar con los distintos modos de hacer ficción en el ecosistema del *streaming*. Así, futuros estudios podrían profundizar en cómo la saga desdibuja las fronteras entre relato, plataforma y recepción, estableciendo un modelo que ponga en práctica nuevas narrativas y creando nuevos paradigmas para la cultura digital. De hecho, gracias a estas narraciones expandidas, se puede pensar que ahora se tiene un campo fértil para indagar en las transformaciones del género en la era del capitalismo de plataformas.

Referencias

- Aarseth, Espen. “A narrative theory of game”. En *Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, 2012, pp. 129-133.
- Aarseth, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Alter, Robert. *Partial Magic: The Novel as a Self-Conscious Genre*. University of California Press, 1975.
- Blanco Pérez, Manuel. “Cine y semiótica transdiscursiva. El cine digital en la era de las pantallas: un nuevo entorno, un nuevo espectador”. *Comunicación y Sociedad*, no. 18, 2021, pp. 1-21. <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.7886>
- Bolter, Jay David, y Richard Grusin. *Remediación: Comprender los nuevos medios*. Paidós, 2001
- Briesewitz, Uta, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 4, “Mazey Day”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Dällenbach, Lucien. *El relato especular*, Visor. 1991.
- Desta, Yohana. “Black Mirror Creator Charlie Brooker Isn’t Writing New Episodes Because Society Is Too Bleak Already.” *Vanity Fair*, 6 de mayo de 2020. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/05/black-mirror-coronavirus-netflix>.
- Díaz Gandasegui, Vicente. “Black Mirror: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología.” *Artefactos: Revista de estudios sobre la ciencia y la tecnología*, vol. 5, no. 1, 2015, pp. 219–227. <https://doi.org/10.14201/art201551219227>
- Foster, Jodie, dir. *Black Mirror*. Temporada 4, episodio 2, “Arkangel”. Emitido en 2018, en Netflix.
- McCarthy, Colm, dir. *Black Mirror*. Temporada 4, episodio 6, “Black Museum”. Emitido en 2018, en Netflix.
- García Hernández, José. “La teoría narrativa del videojuego: intertextualidad, hipertexto y videojuego.” *Revista Laboratorio*, no. 18, 2018, pp. 1–22.
- González Requena, Jesús. *Clásico, manierista, postclásico*. Castilla Ediciones, 1995.
- Gunagama, M. Galieh. “Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture.” *Journal of Architectural Research and Design Studies*, vol. 3, no. 1, 2019, pp. 19–29. <https://doi.org/10.20885/jards.vol3.iss1.art3>
- Haynes, Toby, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 5, “Demon 79”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Ierardo, Esteban. *Sociedad pantalla: Black Mirror y la tecnoddependencia*. Capital Intelectual, 2020.

- Lopera-Mármol, Marta, Iván Pintor, y Manel Jiménez-Morales. “Escoge tu aventura: Audiencias inmersivas. El caso de estudio de ‘Black Mirror: Bandersnatch’.” *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 35, 2023, pp. 63–76.
- Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili, 1987.
- Miller, Sam, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 2, “Loch Henry”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Pankiw, Ally, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 1, “Joan Is Awful”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Powell, Dan, y Marc Sollinger, productores. *Archive 81*. Audiopodcast. Unfiction, 2016–2017.
- Salomon. *The Book of the Goetia*. Society for the Propagation of Religious Truth Boleskine, Foyers, Inverness. 1904.
- Santini, Carole. *Dehumanization in Black Mirror*. Tesis doctoral, Universidad de Lausanne, 2022. Repositorio académico de la Universidad de Lausanne.
- Slade, David, dir. *Black Mirror*. Temporada 4, episodio 5, “Metalhead”. Emitido en 2017, en Netflix.
- Slade, David, dir. *Black Mirror: Bandersnatch*, 2018. Diciembre de 2018, en Netflix
- Sonnenshine, Rebecca, productora ejecutiva, Dan Powell y Marc Sollinger, creadores. *Archive 81*. Serie de televisión. Netflix, 2022.
- Tibbetts, Carl, dir. *Black Mirror*. Especial de Navidad, “White Christmas”. Emitido en 2014, en Netflix.
- Tibbetts, Carl, dir. *Black Mirror*. Temporada 2, episodio 2, “White Bear”. Emitido en 2013, en Netflix.
- Veres Cortés, Luis. “Fragmentarismo y escritura: de la vanguardia a la metaliteratura.” *Sphera Pública*, no. 10, 2010, pp. 103–122.
- Zavala, Lauro. *La minificción bajo el microscopio*. Universidad Pedagógica Nacional, 2005.