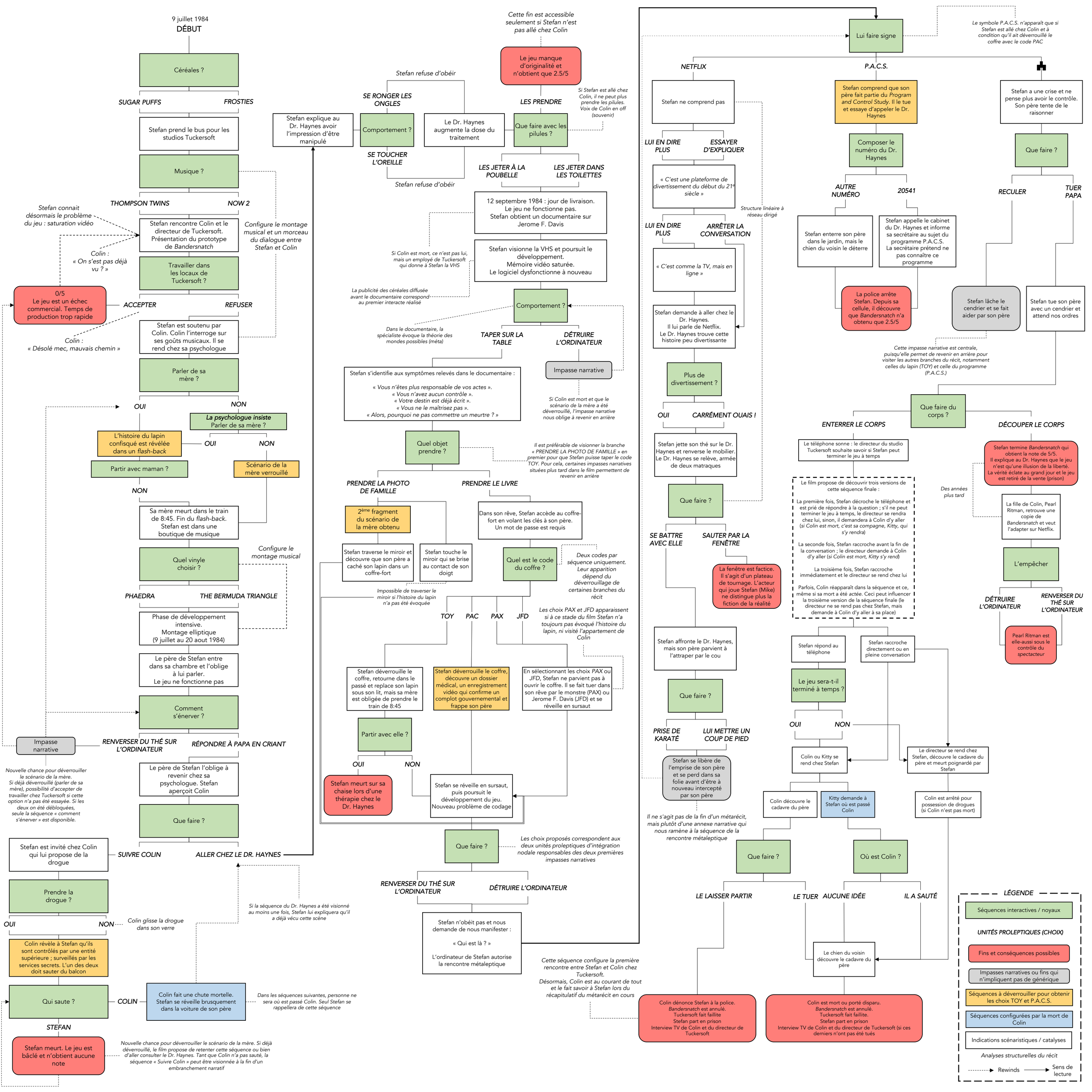
BLACK MIRROR : BANDERSNATCH

David Slade, 2018

Macrostructure et métarécits

José-Louis de Miras


9 juillet 1984
DÉBUT
Céréales ?
SUGAR PUFFS
FROSTIES
Stefan prend le bus pour les studios Tuckersoft
Musique ?
THOMPSON TWINS
NOW 2
Stefan connait désormais le problème du jeu : saturation vidéo
Stefan rencontre Colin et le directeur de Tuckersoft. Présentation du prototype de Bandersnatch
Configure le montage musical et un morceau du dialogue entre Stefan et Colin
Colin : « On s'est pas déjà vu ? »
Travailler dans les locaux de Tuckersoft ?
0/5 Le jeu est un échec commercial. Temps de production trop rapide
ACCEPTER
REFUSER
Colin : « Désolé mec, mauvais chemin »
Stefan est soutenu par Colin. Colin l'interroge sur ses goûts musicaux. Il se rend chez sa psychologue
Parler de sa mère ?
OUI
NON
La psychologue insiste Parler de sa mère ?
L'histoire du lapin confisqué est révélée dans un flash-back
OUI
NON
Partir avec maman ?
Scénario de la mère verrouillé
NON
Sa mère meurt dans le train de 8:45. Fin du flash-back. Stefan est dans une boutique de musique
Quel vinyle choisir ?
Configure le montage musical
PHAEDRA
THE BERMUDA TRIANGLE
Phase de développement intensive. Montage elliptique (9 juillet au 20 aout 1984)
Le père de Stefan entre dans sa chambre et l'oblige à lui parler. Le jeu ne fonctionne pas
Comment s'énerver ?
Impasse narrative
RENVERSER DU THÉ SUR L'ORDINATEUR
RÉPONDRE À PAPA EN CRIANT
Nouvelle chance pour déverrouiller le scénario de la mère. Si déjà déverrouillé (parler de sa mère), possibilité d'accepter de travailler chez Tuckersoft si cette option n'a pas été essayée. Si les deux on été débloquées, seule la séquence « comment s'énerver » est disponible.
Le père de Stefan l'oblige à revenir chez sa psychologue. Stefan aperçoit Colin
Que faire ?
SUIVRE COLIN
ALLER CHEZ LE DR. HAYNES
Stefan est invité chez Colin qui lui propose de la drogue
Prendre la drogue ?
OUI
NON
Colin glisse la drogue dans son verre
Colin révèle à Stefan qu'ils sont contrôlés par une entité supérieure ; surveillés par les services secrets. L'un des deux doit sauter du balcon
Qui saute ?
COLIN
Colin fait une chute mortelle. Stefan se réveille brusquement dans la voiture de son père
Dans les séquences suivantes, personne ne sera où est passé Colin. Seul Stefan se rappellera de cette séquence
STEFAN
Stefan meurt. Le jeu est bâclé et n'obtient aucune note
Nouvelle chance pour déverrouiller le scénario de la mère. Si déjà déverrouillé, le film propose de retenter cette séquence ou bien d'aller consulter le Dr. Haynes. Tant que Colin n'a pas sauté, la séquence « Suivre Colin » peut être visionnée à la fin d'un embranchement narratif
Si la séquence du Dr. Haynes a été visionné au moins une fois, Stefan lui expliquera qu'il a déjà vécu cette scène
Stefan explique au Dr. Haynes avoir l'impression d'être manipulé
Stefan refuse d'obéir
SE RONGER LES ONGLES
Comportement ?
Le Dr. Haynes augmente la dose du traitement
SE TOUCHER L'OREILLE
Stefan refuse d'obéir
Cette fin est accessible seulement si Stefan n'est pas allé chez Colin
Le jeu manque d'originalité et n'obtient que 2.5/5
LES PRENDRE
Si Stefan est allé chez Colin, il ne peut plus prendre les pilules. Voix de Colin en off (souvenir)
Que faire avec les pilules ?
LES JETER À LA POUBELLE
LES JETER DANS LES TOILETTES
12 septembre 1984 : jour de livraison. Le jeu ne fonctionne pas. Stefan obtient un documentaire sur Jerome F. Davis
Si Colin est mort, ce n'est pas lui, mais un employé de Tuckersoft qui donne à Stefan la VHS
Stefan visionne la VHS et poursuit le développement. Mémoire vidéo saturée. Le logiciel dysfonctionne à nouveau
La publicité des céréales diffusée avant le documentaire correspond au premier interacte réalisé
Comportement ?
Dans le documentaire, la spécialiste évoque la théorie des mondes possibles (méta)
TAPER SUR LA TABLE
DÉTRUIRE L'ORDINATEUR
Impasse narrative
Stefan s'identifie aux symptômes relevés dans le documentaire : « Vous n'êtes plus responsable de vos actes ». « Vous n'avez aucun contrôle ». « Votre destin est déjà écrit ». « Vous ne le maîtrisez pas ». « Alors, pourquoi ne pas commettre un meurtre ? »
Si Colin est mort et que le scénario de la mère a été déverrouillé, l'impasse narrative nous oblige à revenir en arrière
Quel objet prendre ?
Il est préférable de visionner la branche « PRENDRE LA PHOTO DE FAMILLE » en premier pour que Stefan puisse taper le code TOY. Pour cela, certaines impasses narratives situées plus tard dans le film permettent de revenir en arrière
PRENDRE LA PHOTO DE FAMILLE
PRENDRE LE LIVRE
2ème fragment du scénario de la mère obtenu
Dans son rêve, Stefan accède au coffre-fort en volant les clés à son père. Un mot de passe est requis
Stefan traverse le miroir et découvre que son père a caché son lapin dans un coffre-fort
Stefan touche le miroir qui se brise au contact de son doigt
Quel est le code du coffre ?
Deux codes par séquence uniquement. Leur apparition dépend du déverrouillage de certaines branches du récit
Impossible de traverser le miroir si l'histoire du lapin n'a pas été évoquée
TOY
PAC
PAX
JFD
Les choix PAX et JFD apparaissent si à ce stade du film Stefan n'a toujours pas évoqué l'histoire du lapin, ni visité l'appartement de Colin
Stefan déverrouille le coffre, retourne dans le passé et replace son lapin sous son lit, mais sa mère est obligée de prendre le train de 8:45
Stefan déverrouille le coffre, découvre un dossier médical, un enregistrement vidéo qui confirme un complot gouvernemental et frappe son père
En sélectionnant les choix PAX ou JFD, Stefan ne parvient pas à ouvrir le coffre. Il se fait tuer dans son rêve par le monstre (PAX) ou Jerome F. Davis (JFD) et se réveille en sursaut
Partir avec elle ?
OUI
NON
Stefan meurt sur sa chaise lors d'une thérapie chez le Dr. Haynes
Stefan se réveille en sursaut, puis poursuit le développement du jeu. Nouveau problème de codage
Que faire ?
Les choix proposés correspondent aux deux unités proleptiques d'intégration nodale responsables des deux premières impasses narratives
RENVERSER DU THÉ SUR L'ORDINATEUR
DÉTRUIRE L'ORDINATEUR
Stefan n'obéit pas et nous demande de nous manifester : « Qui est là ? » L'ordinateur de Stefan autorise la rencontre métaleptique
Cette séquence configure la première rencontre entre Stefan et Colin chez Tuckersoft. Désormais, Colin est au courant de tout et le fait savoir à Stefan lors du récapitulatif du métarécit en cours
Lui faire signe
Le symbole P.A.C.S. n'apparaît que si Stefan est allé chez Colin et à condition qu'il ait déverrouillé le coffre avec le code PAC
NETFLIX
P.A.C.S.
Stefan ne comprend pas
Stefan comprend que son père fait partie du Program and Control Study. Il le tue et essaye d'appeler le Dr. Haynes
Stefan a une crise et ne pense plus avoir le contrôle. Son père tente de le raisonner
LUI EN DIRE PLUS
ESSAYER D'EXPLIQUER
« C'est une plateforme de divertissement du début du 21e siècle »
Structure linéaire à réseau dirigé
Composer le numéro du Dr. Haynes
Que faire ?
AUTRE NUMÉRO
20541
RECULER
TUER PAPA
LUI EN DIRE PLUS
ARRÊTER LA CONVERSATION
« C'est comme la TV, mais en ligne »
Stefan enterre son père dans le jardin, mais le chien du voisin le déterre
Stefan appelle le cabinet du Dr. Haynes et informe sa secrétaire au sujet du programme P.A.C.S. La secrétaire prétend ne pas connaître ce programme
La police arrête Stefan. Depuis sa cellule, il découvre que Bandersnatch n'a obtenu que 2.5/5
Stefan lâche le cendrier et se fait aider par son père
Stefan tue son père avec un cendrier et attend nos ordres
Stefan demande à aller chez le Dr. Haynes. Il lui parle de Netflix. Le Dr. Haynes trouve cette histoire peu divertissante
Cette impasse narrative est centrale, puisqu'elle permet de revenir en arrière pour visiter les autres branches du récit, notamment celles du lapin (TOY) et celle du programme (P.A.C.S.)
Plus de divertissement ?
Que faire du corps ?
OUI
CARRÉMENT OUAIS !
ENTERRER LE CORPS
DÉCOUPER LE CORPS
Stefan jette son thé sur le Dr. Haynes et renverse le mobilier. Le Dr. Haynes se relève, armée de deux matraques
Le téléphone sonne : le directeur du studio Tuckersoft souhaite savoir si Stefan peut terminer le jeu à temps
Stefan termine Bandersnatch qui obtient la note de 5/5. Il explique au Dr. Haynes que le jeu n'est qu'une illusion de la liberté. La vérité éclate au grand jour et le jeu est retiré de la vente (prison)
Des années plus tard
La fille de Colin, Pearl Ritman, retrouve une copie de Bandersnatch et veut l'adapter sur Netflix.
Que faire ?
Le film propose de découvrir trois versions de cette séquence finale : La première fois, Stefan décroche le téléphone et est prié de répondre à la question ; s'il ne peut terminer le jeu à temps, le directeur se rendra chez lui, sinon, il demandera à Colin d'y aller (si Colin est mort, c'est sa compagne, Kitty, qui s'y rendra) La seconde fois, Stefan raccroche avant la fin de la conversation ; le directeur demande à Colin d'y aller (si Colin est mort, Kitty s'y rend) La troisième fois, Stefan raccroche immédiatement et le directeur se rend chez lui Parfois, Colin réapparaît dans la séquence et ce, même si sa mort a été actée. Ceci peut influencer la troisième version de la séquence finale (le directeur ne se rend pas chez Stefan, mais demande à Colin d'y aller à sa place)
L'empêcher
SE BATTRE AVEC ELLE
SAUTER PAR LA FENÊTRE
DÉTRUIRE L'ORDINATEUR
RENVERSER DU THÉ SUR L'ORDINATEUR
La fenêtre est factice. Il s'agit d'un plateau de tournage. L'acteur qui joue Stefan (Mike) ne distingue plus la fiction de la réalité
Pearl Ritman est elle-aussi sous le contrôle du spectacteur
Stefan affronte le Dr. Haynes, mais son père parvient à l'attraper par le cou
Stefan répond au téléphone
Stefan raccroche directement ou en pleine conversation
Que faire ?
Le jeu sera-t-il terminé à temps ?
PRISE DE KARATÉ
LUI METTRE UN COUP DE PIED
OUI
NON
Stefan se libère de l'emprise de son père et se perd dans sa folie avant d'être à nouveau intercepté par son père
Colin ou Kitty se rend chez Stefan
Le directeur se rend chez Stefan, découvre le cadavre du père et meurt poignardé par Stefan
Il ne s'agit pas de la fin d'un métarécit, mais plutôt d'une annexe narrative qui nous ramène à la séquence de la rencontre métaleptique
Colin découvre le cadavre du père
Kitty demande à Stefan où est passé Colin
Colin est arrêté pour possession de drogues (si Colin n'est pas mort)
Que faire ?
Où est Colin ?
LE LAISSER PARTIR
LE TUER
AUCUNE IDÉE
IL A SAUTÉ
Le chien du voisin découvre le cadavre du père
Colin dénonce Stefan à la police. Bandersnatch est annulé. Tuckersoft fait faillite Stefan part en prison Interview TV de Colin et du directeur de Tuckersoft
Colin est mort ou porté disparu. Bandersnatch est annulé. Tuckersoft fait faillite. Stefan part en prison Interview TV de Colin et du directeur de Tuckersoft (si ces derniers n'ont pas été tués
LÉGENDE
Séquences interactives / noyaux
UNITÉS PROLEPTIQUES (CHOIX)
Fins et conséquences possibles
Impasses narratives ou fins qui n'impliquent pas de générique
Séquences à déverrouiller pour obtenir les choix TOY et P.A.C.S.
Séquences configurées par la mort de Colin
Indications scénaristiques / catalyses
Analyses structurelles du récit
Rewinds
Sens de lecture