

## *Bandersnatch: Uma crítica de processo*

Rodrigo dos Santos Estorillio <sup>1</sup>

### *Introdução*

*BLACK MIRROR*<sup>2</sup> (2011-) É UM SERIADO DISTÓPICO DE FICÇÃO CIENTÍFICA, ORIGINALMENTE CRIADO PELA produtora de conteúdo audiovisual Zeppotron, braço da produtora independente Endemol UK, para a rede estatal de televisão britânica, o canal aberto *Channel 4*. A partir da terceira temporada, o seriado passa a ser exibido pela *Netflix Inc.*, empresa de serviços de *streaming* por assinatura. Charlton “Charlie” Brooker é o idealizador da série: uma sátira surreal e profana à cultura evolutiva da espécie humana, que acredita no futuro interacionista das interfaces homem-máquina com uma visão tecnofílica. Já a visão de Brooker (*THE GUARDIAN*)<sup>3</sup> consiste na tecnofobia pessimista, que explora o “lado negro do nosso vício em *gadgets*”<sup>4</sup>. O drama de viver preso aos aparatos e dispositivos tecnológicos que permeiam a imaginação da sociedade, como “uma droga” com “efeitos colaterais” e fantasia de controle, foi o que inspirou o autor-roteirista a escrever: “entre o prazer e o desconforto [...] de pessoas doentes e desajeitadas”<sup>5</sup>.

*Bandersnatch* (2018) é um longa-metragem de ficção interativa produzido por encomenda da *Netflix Inc.*, dirigido por David Slade e roteirizado por Charlie Brooker, em parceria com Annabel Jones. O filme é considerado pelos autores um macro-episódio de *Black Mirror* e um jogo interativo, tanto quanto um episódio de televisão. Brooker (2011) conta que “o *espelho negro* do título é aquele que você encontrará em cada parede, em cada mesa, na palma de cada mão: a tela fria e brilhante de uma TV, um monitor, um smartphone”<sup>6</sup>. *Bandersnatch* é descrito como um animal fabuloso em *Alice Através do Espelho* (1871), de Lewis Carrol; também mencionado pelo autor nos versos de *The Hunting of the Snark* (1874)<sup>7</sup>. Carrol explora o multiverso na literatura fantástica, significado oculto e agonia existencial. No decorrer do tempo, no Reino Unido, o termo passou a constar de verbetes<sup>8</sup> e a se referir a pessoas cuja agressividade e/ou características incômodas se destacam a ponto de se tornarem bizarras. Pesquisas recentes descobriram que o nome *Bandersnatch* também está atrelado a um projeto ambicioso de um jogo eletrônico para computador “supostamente revolucionário”<sup>9</sup>, mas que era caro e complexo, não chegando a ser lançado ao público, a não ser como uma versão rebatizada de *Bratavca*, um jogo de provas e ficção científica que

<sup>1</sup> Mestrando em Cinema pelo PPGCINEAV / UNESPAR, Brasil. Contato: rodrigoestorillio@gmail.com.

<sup>2</sup> Até o presente momento, foram produzidos 6 episódios e 1 especial para a *Channel 4* e 15 episódios e 1 longa-metragem interativo para a *Netflix Inc.* Os episódios são independentes e versam sobre uma realidade alternativa.

<sup>3</sup> *THE GUARDIAN*. **Charlie Brooker**: the dark side of our gadget addiction. Londres: Guardian News & Media Limited, 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>>. Acesso em: 10 out 2021. Tradução nossa.

<sup>4</sup> LACAN, J. In: *Lettres de l’EFP. La troisième*. Paris: EFP, n.16, p.178-203, nov. 1975, p. 203. Gíria usada para designar dispositivos eletrônicos portáteis que possuem inovações tecnológicas e design inteligente. A palavra *gadget* adquiriu contornos específicos no campo da psicanálise quando Lacan faz uso dela para referir-se “aos objetos de consumo produzidos como objetos desejados que se oferecem como objetos de consumo rápido”.

<sup>5</sup> *THE GUARDIAN*, Op. cit., s/p.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> Disp. em: <<https://www.poetryfoundation.org/poems/43909/the-hunting-of-the-snark>>. Acesso em: 9 dez 2021.

<sup>8</sup> A palavra pode ser encontrada nos dicionários em inglês *Dictionary.com* e *Merriam-Webster*.

<sup>9</sup> Revista eletrônica *Signal Horizon*, criada na WordPress.org; *Black Mirror* Brasil e Vitor Aliaga, da *IGN* Brasil.

combinava “exploração, resolução de quebra-cabeças e combate, um jogo em sistema de rolagem”<sup>10</sup>. O site da Netflix classifica *Bandersnatch* como um filme interativo (não roda na Apple TV, Windows 10 e Smart TV's pré 2018), indicando-o para maiores de 16 anos com a seguinte sinopse: “Em 1984, um jovem programador começa a adaptar um romance fantástico para videogame e põe em questão a própria realidade. Uma história alucinante com múltiplos finais”<sup>11</sup>.

O presente artigo pretende explorar documentos de processo do filme em vista a investigar a obra interativa a partir de sua construção, aproximando-nos do percurso criativo pelo diálogo intersemiótico e a interdependência entre a nova mídia, a tecnologia, o signo e a linguagem, como codificação e abertura; além de visar diversos aspectos do processo com perspectivas teóricas advindas dos campos da Crítica Genética, Cibercultura e Mundos Possíveis, como as ideias de Cecília Salles, Janet Murray, Lúcia Santaella e Marie-Laurie Ryan.

### *Bandersnatch: crítica de processo*

“O ato criador se realiza na ação”<sup>12</sup> (SALLES, C.). O olhar científico procura por rastros indiciais que aponta ao crítico genético as histórias das criações. Podem ser apenas vestígios, “fragmentos do funcionamento do pensamento criativo”, por meio de releases e outras formas de comunicação e divulgação do produto, tanto registros materiais do processo como na maneira que se apresenta o roteiro de um filme, e até nas informações extraídas de um fluxograma ou mapa narrativo, por exemplo. *Bandersnatch: um evento Black Mirror*, lançado como um filme-evento pela Netflix, convida os espectadores a fazerem escolhas à medida que a história avança no universo de fantasia, onde a realidade e o mundo virtual se misturam e começam a criar confusão tanto na mente do personagem principal, Stefen Butler, quanto do usuário, renomeado pela Ludologia como interator<sup>13</sup> (MURRAY, J.).

Na teoria dos jogos, ambientes virtuais podem oferecer uma experiência mais emocional e evocativa ao participante, permitindo interações homem-máquina por meio de interfaces de aplicativos que ampliam as atividades perceptivas, estimulando a cognição intersemiótica através do aparelho psico-sensório-motor do sistema nervoso. Nas interações, a experiência cognoscitiva<sup>14</sup> (ECO, U.) do corpo age como um corpo mídia de si mesmo, atuando em relação à história (experiência adquirida) e ao personagem (jogo de estímulos), em termos psicológicos, como uma experiência liminar, transicional (cf. WINNICOTT, D. W.). Eco diz:

Os computadores são objetos liminares, situados na fronteira entre a realidade externa e as nossas próprias mentes. A narrativa também é uma experiência liminar. Liminar é

<sup>10</sup> BLACK MIRROR BRASIL. **O que significa “Bandersnatch”?** Disponível em: <<https://medium.com/@blackmirrorbrasil/o-que-%C3%A9-um-bandersnatch-89932c2d3a30>>. Acesso em: 10 out 2021.

<sup>11</sup> Disponível no site da Netflix Inc.: <<https://www.netflix.com/title/80988062>>. Acesso em: 10 out 2021.

<sup>12</sup> SALLES, C. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP, 1998, p. 20.

<sup>13</sup> MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. 2ª ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2006, p. 111. A autora afirma que, em um meio interativo, a forma de exposição da narrativa está embutida na estrutura de regras (sistema) e no modo pelo qual a participação do usuário é modelada ativamente, reforçando a experiência imersiva além da “suspensão intencional da descrença” (cf. Coleridge): “criamos ativamente uma crença [...] Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão [...] mais para reforçar do que para questionar”.

<sup>14</sup> ECO, U. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. Tradução de Giovanni Cutolo. 10ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2015, p. 164. “Experiências [interativas] que se realizam dentro de um processo [com as predisposições de quem percebe]”.

um termo antropológico tirado da palavra em latim para “soleira”. Estou usando o termo para indicar o limiar entre o mundo, que pensamos ser externo e real, e os pensamentos em nossas mentes, que tomamos por fantasias. Quando um contador de histórias capta nossa atenção e faz com que fiquemos profundamente absortos, estamos num estado limiar, cheios de sensações e emoções reais por objetos imaginários. Esse é o transe imersivo. Para sustentar tão poderoso transe imersivo, temos que fazer algo inerentemente paradoxal: precisamos manter o mundo virtual “real”. Precisamos mantê-lo em perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone para um lado ou para o outro.<sup>15</sup>

Em matéria do *New York Times*, a Netflix declara a ideia por trás da interatividade de *Bandersnatch*: “os espectadores se importarão mais se forem cúmplices”<sup>16</sup>. Todd Yellin, vice-presidente de produto, resumiu então o efeito-dispositivo psicológico: “Se coisas ruins acontecerem, você se sentirá ainda mais desanimado, porque foi o responsável. Se o personagem for vitorioso, você se sentirá ainda mais elevado porque fez essa escolha”<sup>17</sup>.

O clima de suspense e distopia da série remete a *The Twilight Zone* (SERLING, R., 1959-1964/2019-2020), um sucesso persistente da TV norte-americana que teria inspirado o autor de *Black Mirror*, segundo suas próprias palavras. Ele conta que a filmagem levou cinco semanas para gravar cerca de duas horas e meia de roteiro, e que esse tempo foi muito mais longo do que o normal de um episódio típico. A entrevista demonstra o grau de incerteza que tomava a todos na equipe. Brooker assim especula: “Acho que algumas pessoas irão julgá-lo apenas com base na narrativa, algumas pessoas irão julgá-lo como um jogo. É fácil ver como a interatividade pode ser o próximo passo no entretenimento. Não sabemos o que criamos aqui”<sup>18</sup>.

David Slade acredita que “seja qual for o caminho que você tomar, há escuridão à frente”<sup>19</sup>, lembrando a metáfora usada no título da série, *Black Mirror*, que na tradução *ipsis literis* significa janela preta. A expressão é uma referência à tela escura dos dispositivos móveis e televisores quando estão desligados. É fato que a ‘ação’ começa quando o aparelho é ligado e a tela se ilumina. Então, a lógica poética da expressão talvez remeta à ideia de que no seriado a ‘verdadeira ação’ está oculta na face interior do dispositivo, a nossa mente, não apenas no fato *in/off* do aparato. O jornalista do periódico mais famoso do mundo atualmente termina a entrevista questionando ao criador da série se ele teria algum conselho para alguém interessado em experimentar o formato; ao que Brooker responde em tom de brincadeira, mas com grau de seriedade: “Fuja. É mais difícil do que você pensa”<sup>20</sup>.

Sobre a trama em si de *Bandersnatch*, o enredo parece não evoluir, sempre girando sobre os mesmos problemas, em que o interator fica normalmente preso entre as diversas opções que surgem para confundir ainda mais a metalinguagem da trama. Na história, a personagem principal cria um jogo ‘meio sem graça’, baseado em um livro labiríntico e sem fim, escrito por um autor que enlouquece e se mata. Stefan consegue uma empresa que se

<sup>15</sup> Ibidem, p. 103. O poder daquilo que D. W. Winnicott (cf. O brincar e a realidade) chamou de “experiências transicionais” vem do fato de que “a coisa real é aquela que não está lá”, permanecendo a força “fora dali”.

<sup>16</sup> STREITFELD, D. **'Black Mirror' dá poder às pessoas**. *New York Times*. 28/12/2018. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/12/28/arts/television/black-mirror-netflix-interactive.html>>. Acesso em: 09 out 2021.

<sup>17</sup> Ibidem, p. 14, tradução nossa.

<sup>18</sup> Ibidem.

<sup>19</sup> Ibidem.

<sup>20</sup> Ibidem.

interessa em comprar os direitos de distribuição do jogo. Ela decide investir, desde que se façam melhorias, aprimorando o jogo. A empresa oferece ajuda para tornar *Bandersnatch* 'vendável'. Stefan quer manter certa autonomia e liberdade de criação. Essas e outras possibilidades são rumos que o desenvolvimento da história pode tomar. Tais condições são dadas ao usuário como um poder ou uma faculdade de decidir. Esse expediente é dado algumas vezes, ainda no início da trama, onde ainda não há nada mais decisivo no caminho de Stefan, como decidir qual cereal escolher para comer durante o café da manhã, que música ouvir dentro do ônibus no caminho da desenvolvedora de jogos digitais ou qual disco long-play comprar na loja de músicas. Nenhuma dessas escolhas é relevante para o andamento da história e parecem ter sido colocadas ali para acostumar o usuário a 'fazer escolhas'. Porém, a série *Black Mirror* é conhecida por desenvolver conteúdos inicialmente desprezíveis para depois envolver as personagens em situações-limite. Então, a constante da história do filme é a metáfora do filme e do jogo: algo inacabado, que dá erro e não sai do lugar porque trava. É isso que acontece com o autor do livro da história, com o autor do jogo no filme e também com o usuário — um interator que está acostumado às histórias lineares sem participação e é obrigado agora a fazer escolhas, sendo manipulado pelo filme-jogo que capitaliza a liberdade mexendo com sua mente.

É por isso que *Bandersnatch* é mais uma experiência de fruição para ser sentida, dialogada, percebida emocionalmente como uma frustração de querer que algo dê certo, tentar fazer alguma coisa, se sentir impotente... para somente depois de um tempo exercer a cognição de que há algo mais, além, e entender que é preciso fazer parte da história, se engajar. Nessa equação, ser interator vai além da metáfora de estar ao lado do protagonista, ou junto a ele. Nessa catarse, a identificação é dupla: o jogo serve como uma chave narrativa interna e externa, de origem diegética, como um impulso inato para treinar emoções e sentimentos; mas é a mimese do receptor que reconfigura toda a intriga, a interação por meio desse espelhamento com o protagonista. A hermenêutica é centrada na recepção e não na linguagem formal, do texto poético. O discurso é formado na mente do usuário, na relação de contato com a obra. A catarse é criativa e não apenas sinestésica, como no cinema clássico.

A diferença básica na fruição de filmes que exploram a criatividade na hipermídia, como conceito estruturante de significações possíveis, é o espaço navegável de acesso aleatório. Sendo interativa, de aspecto imersivo e forma agenciada, a narrativa pode abrigar um elemento transformacional, em que o interator se torna protagonista por meio de um *avatar*<sup>21</sup>, por exemplo, comandando determinadas ações, demandadas por personagens coadjuvantes, no espaço multifacetado e no tempo reificado. Histórias multiformes frequentemente refletem pontos de vista diferentes sobre um mesmo acontecimento. Sendo assim, há reificação da trama que enriquece a intriga, mas pode haver sobreposição sem a anulação de uma ou mais versões, colidindo as tramas em transversalidade ou inserindo analogias em paralelo.

A interatividade pode ser considerada uma simulação, agindo virtualmente como um processo para modificar a realidade no qual a interface, exercendo sua função única entre homem e máquina, permite a conversibilidade entre um e outro, como um código comum permite a sinergia. Portanto, a interatividade se estabelece com regras delimitadas que devem ser obedecidas pelos interagentes em conveniência à máquina e suas interfaces. Como uma máquina de efeitos, o cinema inventou ou aperfeiçoou diversos efeitos em semiose, como o efeito de realidade, o

---

<sup>21</sup> Em ambientes digitais vestir uma máscara quando atuamos por meio de um *avatar*. Um *avatar* é uma imagem gráfica como um personagem num videogame. Em muitos jogos e salas de bate-papo da internet, os participantes escolhem um avatar para poderem entrar num ambiente comum.

efeito de simulação e o efeito-sujeito. Em verdade, pode-se caracterizar tudo num só, apoiando-se na construção de que o processo-cinema inclui o ângulo do observador, entendendo que a simulação não é da imagem em si, mas da relação dessa imagem com o sujeito. É preciso lembrar que, segundo Murray: “todas as encenações possíveis do interator serão chamadas à existência pelo autor original”<sup>22</sup>. Nesse processo, o aparato é o hardware, o cérebro físico por trás de toda a operação. O dispositivo é o software, o discurso operativo por onde a interface realiza a ligação entre o homem e a máquina por meio dos sentidos, que passa depois pelo despertar das emoções e pelo crivo da razão, criando inferências lógicas. O dispositivo aumentaria assim o processo de imersão, posto que, por meio de agência (onde a ação do usuário interator é expandida, gerando uma intervenção no fluxo narrativo), levando a participação do espectador ao terceiro grau de abertura da obra<sup>23</sup> (PLAZA, J.), ocasiona a transformação de ambos: usuário interator e personagem *avatar*.

Nesse caso, a transformação da própria história, pautada pela ação do indivíduo que assiste a narrativa, se efetiva. Isso ocorre em *Bandersnatch*. Em dado momento da trama, Stefan percebe que pode estar sendo controlado por algo ou alguém ‘de fora’ da sua realidade conhecida — o mundo atual do filme-jogo; que é, na verdade, um mundo possível dentro da variável alternativa do virtual. Na história, ele pode estar enlouquecendo ou sendo manipulado, por exemplo. Em outra bifurcação do enredo, ele pode ser uma cobaia do pai ou não, a depender das escolhas do usuário interator. Assim, quem está no controle da manipulação é o interator. O discurso do filme aborda isso como um processo. Porém, em algumas das linhas do tempo, o protagonista tem consciência de que está sendo manipulado e tenta reverter essa situação. Em um dos caminhos ou “mundos possíveis”, o usuário-espectador pode escolher contar ao personagem principal que ele é um ator da Netflix e, em seguida, revelar a ilusão do aparato através da metalinguagem e quebrar o efeito de quarta-parede, descortinando o set de filmagem para o ator-personagem — encerrando ou reiniciando o filme. Tem até um final secreto no filme, em que é possível assistir o autor da trama aparecer em sonho ao protagonista e matá-lo a facadas, clicando na foto de família de Butler quando ela aparece duas vezes e desbloqueando a sequência inusitada. Ou seja, o interator lida com o aparato através do corpo ciborgue. Já Stefan, o personagem central da trama, lida com a aparência de realidade e o efeito de simulacro através do corpo-dispositivo. No caso, o corpo tem papel ativo, mediando o processo da semiose que integra e compreende a informação enquanto signo<sup>24</sup>. Nesse corpo mídia, “a condição humana é, de saída, mediada por sua constituição simbólica, técnica e artificial”<sup>25</sup>, porque parte-se do princípio de que nenhuma representação se dá de forma direta, onde a semiose é a mediação em sentido dinâmico. Intrínseca à condição humana, a mediação estaria em processo de complexificação devido a elevação no grau de fruição tecnológica.

<sup>22</sup> STREITFELD, D. *Ibidem*, tradução nossa.

<sup>23</sup> PLAZA, J. **Arte e Interatividade**: autor-obra-recepção. *CONCINNITAS* – Revista do Instituto de Artes da Uerj. Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p.7-34, Mar. 2003a. A abertura da obra de arte à recepção, relaciona três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de 1ª geração), industrial (imagens de 2ª geração) e eletroeletrônica (imagens de 3ª geração). A Obra Aberta se identifica com o 1º grau, pois remete à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Já o 2º grau se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador, onde há processos de manipulação, interação física e maior liberdade. Agora, com os processos promovidos pela interatividade tecnológica, postula-se a abertura de 3º grau, que é mediada por interfaces e coloca a intervenção da máquina como um novo e decisivo agente de instauração estética.

<sup>24</sup> ANDRADE, G. **Corpo-dispositivo**: Entre o visível e o invisível da informação. *Revista EcoPós — Tecnopolíticas e vigilância*. v. 18, n. 2. Belo Horizonte: Editora Perspectivas, 2015, p. 233. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/ECID-7KAQ6D>>. Acesso em: 02 jul 2020.

<sup>25</sup> SANTAELLA, L. *Op. cit.*, p. 212.

Diante do impasse teórico sobre os graus de interatividade, ora tomando sua definição enquanto relação de mensagem, ora enquanto dispositivo de comunicação, definimos a concepção da interatividade pela ótica do homem-máquina, que [propomos] dividir em corpo-dispositivo e corpo ciborgue.<sup>26</sup>

Em posição contrária à ideia de interatividade do filme em estudo, Verônica Dias Kobs (2020) critica a interpassividade de *Bandersnatch* publicando no blog Recorte lírico que “podemos considerar que o único feito de *Bandersnatch* não é a interatividade”<sup>27</sup>. Em vez disso, segundo a blogueira, o filme explora o nível reativo, segundo o qual a interface se resume “ao possível, que espera o clique do usuário para realizar-se”. Para ela, a fachada da interatividade é respaldada pelo convite à participação do público, que frequentemente é chamado a fazer escolhas ao longo da história. É justamente essa ideia de ‘redirecionamento’ narrativo que fascina o público. As pessoas desejam sentir, ao menos por alguns instantes, que podem estar no comando, afinal, em tese, a interatividade assegura o direito da “intervenção permanente sobre os dados”. Acreditando na possibilidade de controle absoluto da história, a maioria dos espectadores não se dá conta de que as opções são pré-determinadas.

Portanto, não há liberdade. A autora cita o artigo de Andy Cameron (1995), publicado no *Millenium Film Journal*, em que ele conclui:

Como qualquer outra forma de representação, a interatividade é uma ilusão. Ela se coloca no lugar de algo que não existe. Qual é o referente ausente da interatividade? Se a interatividade promete liberdade e escolha ao espectador, é precisamente a falta dessa liberdade e escolha que a interatividade oculta.<sup>28</sup>

Trabalhando com interatividade, a Netflix criou sua própria nova tecnologia, chamando-a de *Branch Manager*. O programa permite que o mapa de qualquer história seja mais dinâmico do que um fluxograma simples, lembrando escolhas anteriores e levando-as em consideração à medida que a história progride e proporcionando uma transição completa entre as escolhas. Como o programa rastreia escolhas e caminhos, ele acaba criando uma lista potencialmente infinita de possíveis variações para o espectador experimentar. A produção usou a ferramenta para entregar seu *script* diretamente à Netflix, que então a utiliza para criar o fluxo do filme diretamente, sem ter que aderir a uma estrutura estritamente linear.

### *Crítica genética*

Utilizamos o termo crítica de processo em oposição à crítica genética da Academia Francesa, acompanhando o discurso de Cecília Salles quando estabelece uma distinção entre os termos, no sentido de diferenciar quando os estudos permitem, ou não, a referência a materiais concernentes à faixa comentada de filmes, textos, testemunhos,

<sup>26</sup> ESTORILLIO, R. O corpo-dispositivo versus o corpo ciborgue... p. 167. In: **Pontes para o audiovisual: teorias e métodos**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2020. Disponível em: <<https://naueditora.com.br/wp-content/uploads/2021/03/EBOOK-Pontes-para-o-audiovisual-1.pdf>>. Acesso em: 22 abr 2021.

<sup>27</sup> Disponível em: <<https://recortelirico.com.br/2020/08/bandersnatch-blackmirror/>>. Acesso em: 01 jun 2021.

<sup>28</sup> CAMERON, A. **Dissimulations, ilusions of interactivity**. Set. 1995. Disponível em: <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>>. Acesso em: 01 jun 2021. Tradução nossa.

entrevistas e a outros materiais produzidos após a finalização e lançamento da obra principal, no caso o filme interativo *Bandersnatch*. E, como pode-se ver pelas notas de rodapé, referenciamos vários materiais de pós-produção, como matérias de revistas especializadas, artigos, sites e jornais eletrônicos.

O episódio especial *Black Mirror: Bandersnatch* (Brooker e Slade, 2018) é uma das poucas experiências interativas que podem ser encontradas em um episódio de uma série de ficção. A interatividade, como geradora de transmidialidade, pode ser considerada de duas formas: interatividade no que diz respeito ao conteúdo, interação do conteúdo, quando as contribuições, reconhecidas e / ou premiadas, são intervenções do usuário mas dirigidas e controladas, sem intervir no enredo principal da peça e interações influentes, que podem influenciar o curso da história. Este texto estuda como o uso da interatividade no *Bandersnatch* contribui para gerar um universo transmídia do capítulo, bem como da série.<sup>29</sup>

O artigo acima citado refere-se à “forma como o público consome o conteúdo audiovisual [que] sofreu transformações nas últimas décadas”<sup>30</sup>. O texto, afirmando que o meio de *streaming* deslocou o “conceito tradicional de televisão”, destaca duas razões: “por um lado, o visualizador evoluiu exigindo conteúdo personalizado e participativo, e, por outro lado, os dispositivos de consumo do momento são móveis e interativos”<sup>31</sup>. Não sabemos dizer precisamente qual seria o conceito tradicional de televisão, mas sabemos que a TV era cara, grande e ao vivo nos primeiros anos de seu surgimento. Tanto a técnica quanto a tecnologia do aparato e do dispositivo se aprimoraram em ritmo constante e acelerado até os dias de hoje, como a industrialização dos equipamentos, a estruturação do mercado, o formato de transmissão e o conteúdo televisivo. A programação já foi escalonada, ao vivo, com transmissão simultânea e repetição de sinal, distribuição de conteúdo de filmes, seriados, teleteatros, novelas, minisséries, comerciais, eventos artísticos e esportivos, programas de auditório e de entrevistas, exibição de material gravado em estúdio, ao ar livre e locações. O fator decisivo de mudança talvez seja a escolha do usuário, já que hoje se amplia pelo uso do *streaming*, que envia informações multimídia, através da transferência contínua de dados utilizando redes de computadores como a Internet. A portabilidade, o acesso, o comando e a convergência digital também são fatores. Porém, não há fenômeno maior de fruição audiovisual que a possibilidade de manipulação direta do conteúdo narrativo, o que impacta radicalmente também na forma em que esse conteúdo se disponibiliza, criando para a autoria (na elaboração, produção, distribuição e exibição) um desafio sem precedentes para a cadeia criativa, no deslocamento das chaves de estruturação do enredo, na transformação da história linear e centralismo fabular em multitrama sequenciada pelo interator, e não mais pelo desenvolvedor, o roteirista. Pelo contrário, o roteirista passa a ser ainda mais fundamental para todo o trabalho, devendo desenvolver toda a formatação da obra complexa, juntamente com o diretor e o produtor, construindo juntos um produto que se estabeleça com uma estratégia de fruição pensada no melhor aproveitamento do meio filmico, tanto quanto do conteúdo da história em si.

<sup>29</sup> IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. J. **Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe**: The Case of *Black Mirror: Bandersnatch*. Londres: IntechOpen Limited, 2019, resumo, trad. nossa. Disponível em: <<https://www.intechopen.com/chapters/67690>>. Acesso em: 10 out 2021. Tradução nossa.

<sup>30</sup> IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. J. *Ibidem*, p. 1, tradução nossa.

<sup>31</sup> *Ibidem* (cf. ASKWITH, I. **Television 2.0**: Reconceptualizing TV as an engagement medium. MIT, 2007).

Ou seja, não é apenas uma questão de ambiência e cenografia, como colocar várias câmeras em ângulos e espaços diferentes, com microfones abertos em várias personagens e ambientes, em um *reality show* ao vivo, e deixar o espectador escolher a melhor edição, como um operador e diretor de *switcher*. A manipulação dos elementos da narrativa revela o aspecto multidimensional da obra que opera a complexidade do filme em níveis mimético e diegético — um sistema multitrâma com características de não linearidade e multiplicidade de pontos de vista — um jogo mental de perspectiva teórico-narratológica, que estabelece crises de identidade das personagens, problemas epistemológicos (como saber o que saber) e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos e outras mentes), que obriga o usuário-receptor (espectador ou interator) a escolher entre percursos aparentemente válidos, mas ao final incompatíveis.

Essa incompatibilidade hoje se revela apenas uma das formas possíveis de criação da narrativa em bases de multitrâma. A estratégia pode ser convergente ou divergente, ou ainda, ambas. Um mapa de forças, vetores e enunciação é necessário para desenredá-las em uma organização rizomática onde as interfaces interativas permitem ranhuras e brechas que dialogam experiências multissensoriais em dimensões que fragmentam o tempo narrativo e espacializam as imagens, desmaterializando a relação de causa e efeito em dispersão de pontos de vista e perspectivismo em multitrâma. Ivars-Nicolas e Martinez-Cano dizem que a interatividade adquire um papel fundamental neste desafio<sup>32</sup>. Segundo os pesquisadores, “a narrativa interativa oferece ao usuário alguns conteúdos abertos, fragmentos audiovisuais, que devem ser reconstruídos pelo público”<sup>33</sup>.

García chama essas estruturas de hipernarrativas, “quando são construídas a partir de uma camada dupla”<sup>34</sup>, sendo que a primeira afeta a interface (onde o usuário acessa o conteúdo); e a segunda, que influencia o próprio conteúdo. Isso quer dizer que “o espectador deixa de ser passivo diante da história e passa a ter o poder de selecionar itinerários em determinados momentos da trama, formando sua própria organização e montando sua própria história”<sup>35</sup>. Os autores acreditam que:

O público tem a possibilidade de escolher sua própria montagem da narrativa a partir das ofertas do campo de produção, em uma interpretação (re) pessoal da história [cf. Freitas; Castro]. Para Manovich, a montagem temporária pode ser usada para gerar uma sensação de presença em um espaço virtual, experimentando os significados dos planos individuais e alterando-os a exemplo de Kuleshov ou construindo novos significados a partir de fragmentos isolados. Nesse sentido, Vertov argumenta que a montagem pode influenciar a natureza indexada do cinema e pode propor peças que, ordenadas de outra forma, oferecem significados totalmente distantes da realidade.<sup>36</sup>

Voltando à matéria do New York Times, é interessante notar as expectativas da equipe de produção de *Bandersnatch*. Nas palavras de Yellin, executivo da empresa: “Em cinco, dez anos, diremos: 'Uau, o Black Mirror foi um verdadeiro ponto de virada para o conteúdo interativo' ou diremos 'Esse foi outro falso começo’”<sup>37</sup>. As

<sup>32</sup> Ibidem, p. 2.

<sup>33</sup> IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. J. Op. cit., p. 2, tradução nossa.

<sup>34</sup> GARCÍA, F. Narrativa audiovisual y nuevas tecnologías. La Hipernarrativa. In: López García; Soengas Pérez. **Comunicar no século XXI**, pp. 43-57. Santiago de Compostela, España: USC, 2000. Tradução nossa.

<sup>35</sup> IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. J. Op. cit., p. 2, tradução nossa.

<sup>36</sup> Ibidem, p. 2 (cf. MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001).

<sup>37</sup> STREITFELD, D. Op. cit., s/p, tradução nossa.

grandes esperanças dos produtores revelam, por outro lado, não apenas a percepção acerca dos rumos que a narrativa se orienta em direção à interatividade, como uma estratégia de comunicação, mas também revela uma preocupação como estratégia artística: “Temos nossos olhos e ouvidos bem abertos para a comunidade criativa — escritores, produtores, diretores — para mais ideias que alavancariam essa forma de arte. [...] Quais são as novas convenções de narrativa que podem ser inventadas?”<sup>38</sup>

A pesquisa em arte no meio acadêmico “é uma forma de abordar artistas, seus processos e produtos”, que “mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte”<sup>39</sup>. Postula-se que novas técnicas hipertextuais estão sendo construídas na era da cibercultura, advindas de forma híbrida dos campos da narratologia e da ludologia, e que estão sendo aperfeiçoadas, em aplicação em filmes e jogos multitrâma, baseados em tecnologia hipermidiática, com base no paradigma pós-positivista, que sugere “a existência de múltiplas construções da realidade segundo os pontos de vista dos pesquisadores”<sup>40</sup>. Ou seja, a metodologia da pesquisa em arte no meio acadêmico assume nova perspectiva com estudos pós-modernos em crítica de processo a partir de redes de criação polifônicas e interativas.

### *Narrativa interativa*

A franca expansão da interação do homem com a máquina sugere o aperfeiçoamento da ubiquidade da tecnologia, que é a capacidade de existir sem se dar a perceber e de se performar intuitivamente. Se o homem-máquina é visto como um processador de informações, em perspectiva funcional e conceito de sistema, então ele atua “interagindo para executar algum propósito físico e mecânico”<sup>41</sup>, e também para executar um propósito “cognitivo e sensorial”<sup>42</sup>.

Pela primeira vez, falei com um dispositivo portátil de forma não irônica. Não para rir ou experimentar, mas porque queria que isso me ajudasse. Agora posso esperar falar com máquinas pelo resto da minha vida. Quando tiver 70 anos, estarei tendo conversas de partir o coração com imitações sintetizadas de pessoas que conheci e que morreram. Talvez eu ouça suas vozes na minha cabeça. Os dias atuais não são menos loucos. Fazemos rotineiramente coisas que há apenas cinco anos dificilmente fariam sentido para nós. É difícil pensar em uma única função humana que a tecnologia não tenha alterado de alguma forma, exceto talvez pelo arroto. Isso é praticamente tudo que nos resta.<sup>43</sup>

A matéria do jornal britânico que entrevista o roteirista e criador da série *Black Mirror* por ocasião do lançamento do seriado ainda desconhecido do grande público, demonstra o grau de preocupação do autor com a forma que as pessoas como ele lidam com a realidade virtual e a ubiquidade da tecnologia, já naquela época. Por

<sup>38</sup> Ibidem.

<sup>39</sup> FORTIN, S.; GOSSELIN, P. **Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Arte. ARJ: Brasil, v.1/1, jan/jun 2014, p.1.

<sup>40</sup> Ibidem, p. 3.

<sup>41</sup> ESTORILLIO, R. Op. cit., p. 161.

<sup>42</sup> Ibidem.

<sup>43</sup> THE GUARDIAN. Op. cit., s/p, tradução nossa.

outro lado, no artigo citado mais acima e abaixo, referimo-nos à conclusão provisória acerca do homem-máquina, partindo do humano em relação à máquina como um corpo-dispositivo e da máquina como um apêndice humano, um corpo-ciborgue. A teoria se revela útil para poder interpretar os efeitos e os recursos que se apresentam nessa interface, quando tratamos de analisar filmes interativos. Em se tratando de filmes, depreendem-se dois vetores — efeitos de interatividade e recursos de interatividade:

Os efeitos estão mais relacionados à noção de dispositivo (aparelho psíquico) e à narrativa complexa moderna, na contraposição ao cinema clássico. Já os recursos estão mais relacionados à noção de aparato (máquina) informacional no ciberespaço, conhecidas por dimensionarem a narrativa interativa.<sup>44</sup>

Na interface da nova mídia digital, essas relações problematizam regimes poéticos e estéticos de interação que transformam a linguagem narrativa em uma malha multidimensional de lógica complexa, obrigando estratégias híbridas de comunicação e arte por meio dos processos de criação que inovam a técnica pelo uso da tecnologia — nessa intermedialidade do cinema expandido, no sistema global de redes de computadores interligadas — que permitem o compartilhamento instantâneo de dados entre dispositivos por meio de aplicativos que comunicam informações de modo não linear e em mídias que comportam leitura em hipertexto.

A Netflix, por exemplo, disponibiliza vários conteúdos audiovisuais interativos no *streaming*, como desenhos, documentários, séries e filmes. Depois do lançamento de *Bandersnatch*, a empresa dobrou os investimentos em produção de conteúdos interativos, criando um novo departamento encarregado exclusivamente para lidar com esse formato. A estratégia da companhia, além de preparar o terreno para entrar também no mercado dos games on-line (jogos eletrônicos), foi a de “criar novos tipos de histórias e novas experiências de produtos que aumentem e aprofundem o envolvimento dos membros”<sup>45</sup>. Uma das razões que levaram a crer que o mercado interativo de conteúdos on-line é uma tendência em franca expansão foi publicada ainda em 2019 pela revista Meio&Mensagem: “com a multiplicação dos canais na TV paga, o usuário passou a ter cada vez mais escolhas sobre sua programação e, portanto, maior controle sobre o conteúdo”<sup>46</sup>.

Identities, representações e imaginários se diversificaram pela tradição oral em conteúdos narrativos em verso e prosa, reformatados interculturalmente e depois traduzidos intersemioticamente à luz do tempo no espaço dimensional da vida em permanente adaptação, convergindo contemporaneamente sons e imagens em rede de comunicação e arte compartilhada na cibercultura. A ação sugere liberdade em ambiente de controle camuflado:

O mergulho da interatividade também reflete uma mudança cultural na audiência que segue em busca de controle, diz Fernando Palacios, especialista em storytelling transmídia e fundador da Storytellers Brand ‘n’ Fiction. [...] Para Fernando, o terceiro

<sup>44</sup> ESTORILLIO, R. Op. cit., p. 161.

<sup>45</sup> MACHADO, M. P. Revista Observador. **Netflix estará a preparar-se para criar mais conteúdos "interativos"**. Matéria publicada em: 19 jul 2021. Disponível em: <<https://observador.pt/2021/07/19/netflix-estara-a-preparar-se-para-criar-mais-conteudos-interativos/>>. Acesso em: 13 out 2021.

<sup>46</sup> MONTEIRO, T. Jornal eletrônico Meio e Mensagem. **Cresce investimento em narrativas interativas**. Matéria publicada em: 18 abr 2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/04/18/cresce-investimento-em-narrativas-interativas.html>>. Acesso em: 13 out 2021.

grande player a investir no formato depois de YouTube e Netflix será a Amazon, já que a empresa investe bastante em tecnologia e é um serviço pago, o que pressupõe maior capital para a produção. Um roteiro de cinema, por exemplo, tem cerca de 115 páginas. Já um roteiro de videogame, que tem natureza interativa, tem cerca de duas a três mil páginas para a criação de uma história ramificada. [...] Ainda assim, o especialista crê que há uma demanda latente pelo conteúdo que irá acolher as narrativas interativas conforme elas forem sendo desenvolvidas, principalmente pelo aspecto emocional de estar envolvido nas decisões e na construção da história. ‘Nós aprendemos a flertar e negociar assistindo filmes, seriados, livros, porque aprendemos a partir da experiência do outro. E o interativo alça isso de patamar, porque não é um personagem, é você. O efeito é de catarse mesmo. Essa é a grande vantagem do interativo’, defende.<sup>47</sup>

Ferramentas, interfaces e fluxogramas auxiliam no planejamento midiático e na roteirização de mapas narrativos que objetivam ao usuário-interator acessibilidade e ubiquidade na fruição dos percursos não lineares em filmes de narrativa complexa e interativa. Um enfoque pluralista do conhecimento é necessário para atender essa nova compreensão de mundo virtualizado que possui como fundamento a existência de diferentes níveis de realidade.

O estudo das relações entre literatura e outras linguagens, como a audiovisual, por exemplo, tem demonstrado o potencial criativo que a tradução intersemiótica em processos poéticos e estéticos de signagens na estruturação de narrativas complexas pode atingir. Objetivando unificar a informação sobre essa poligênese da teoria narrativa, articula-se dentro da nova mídia a teoria do filme de ficção como simulacro da relação homem-máquina entre as interfaces da transdisciplinaridade. A tradução recria, aos olhos de hoje, releituras do passado na projeção do amanhã. Isso quer dizer que a mensagem se contamina pelo meio assim como o meio conecta a história, reconstruindo seus passos. Então, diversos atores em processo dialogam intersemioses, não apenas para sintetizar a relação de autoria do sujeito com o objeto, como também apresentar diante dessa releitura uma nova lógica que dimensiona a criatividade na tradução — a tradução como transcodificação criativa. A característica, como função poética da linguagem dessa transcodificação é a ambiguidade, uma ambiguidade que cria uma tendência para a auto-referência, com “a linguagem apontando para seu próprio processo construtivo”<sup>48</sup>. A tradução intersemiótica induz à descoberta de novas realidades, que se apresenta nos atravessamentos das relações complexas entre os signos, permutando signagens nas operações de combinação (sintagma) e seleção (paradigma) da linguagem narrativa que serve para interpretar o signo: “uma ao código e outra ao contexto [onde] os constituintes de qualquer mensagem estão necessariamente ligados ao código por uma relação interna e à mensagem por uma relação externa”<sup>49</sup>.

Por isso, escrever em nível acadêmico sobre a narrativa interativa é necessariamente ir além dos mecanismos objetivos que fragmentam a fruição de filmes de ficção, reconstituindo os passos da audiovisualidade pregressa e em vistas a compor um quadro realístico da obra aberta como um todo, para encontrar as fissuras do espaço fílmico no tempo dimensional da história que manipulam o enredo dentro da fábula, fabricando o esquema de imagem e a interatividade em si. A estrutura de obra aberta pode ser dimensionada por diversos fatores, como efeitos e

<sup>47</sup> MONTEIRO, T. *Ibidem*.

<sup>48</sup> PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. 1ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003b, p. 27.

<sup>49</sup> PLAZA, J. *Ibidem*.

recursos que potencializam a narrativa complexa em dinâmicas interacionistas, na tricotomia da relação sujeito-objeto entre autoria-obra-recepção: diversos pontos de vista conflitantes, apresentados em sequências concorrentes e que perspectivam a multitrâma através dos 'nós' convergentes e divergentes (as linhas da história narrada em significação); provocando, além do entendimento multiverso (versões virtuais que fragmentam a realidade) do usuário-receptor, intertextualidades. Então, a perspectiva teórico-narratológica obtém um ganho perceptivo que se estabelece com a roteirização de crises de identidade das personagens através da construção poética da realidade por obliquação do sujeito fundante (sobre outras mentes), que são caracterizadas como dúvidas ontológicas.

Os mundos possíveis também se moldam a esse contexto. A outra questão que deve tematizar histórias com esse tipo de narrativa é a de como saber o que saber, caracterizada pelos problemas epistemológicos. Por fim, isso deve compor um quadro de polifonia, dialogismo e intertextualidades que dinamizam a obra em termos dos seus efeitos intersemióticos, potencializando os recursos estilísticos na tradução/adaptação e dimensionando complexidades, significando que a cognição de sentido se amplia nessa interação.

Em tempos de pandemia, pudemos verificar *in loco* a importância da comunicação mediada pelos dispositivos em aparatos. O consumo da informação por meio das interfaces on-line dos aplicativos das mídias portáteis é uma realidade e a indústria cultural se utiliza das ferramentas do mercado multimidiático, como o *video on demand/streaming* em smartphones e smart TVs, para expandir suas fronteiras e transmitir conteúdo através da apropriação de diferentes formas discursivas no discurso literário e os diferentes sistemas culturais em que a expressão artística se inscreve, como a dimensão de alteridade e a construção identitária.

A convergência digital<sup>50</sup> (JENKINS, H.) potencializa a criação de novas formas de expressão de conteúdos criativos na produção, exibição e distribuição de filmes de ficção em plataformas interativas, por exemplo. A comunicação, a partir das tecnologias que conectam os seres humanos em rede de computadores, ao que parece, está alterando a forma com que a humanidade lida com a informação, modificando a estrutura narrativa em termos de sua lógica interna, como um meio expressivo de criação, manipulação e difusão de mensagens, convergindo realidades em um espaço virtual e multiplicando as tessituras de enredamento da história pelo atravessamento das fabulações. Isso repercute na cultura do audiovisual, na estruturação de narrativas complexas dentro da nova mídia, na forma e no conteúdo; talvez porque plataformas interativas permitam ao usuário-interator uma fruição maior do produto cultural com o compartilhamento de determinados e limitados poderes de agência, imersão e transformação. Fato é que a nova mídia é uma mídia alternativa convertida em uma representação digital em que texto, imagem e som compartilham o mesmo código, permitindo que os dados sejam manipulados em um único aparato que atua como um dispositivo de multimídia. Manovich<sup>51</sup> (2001) destaca que o cinema da nova mídia tem como objetivo “colocar o tempo representado totalmente sob controle humano, mapeado em um espaço bidimensional, onde pode ser gerenciado, analisado e manipulado com mais facilidade”.

Parece que essa convergência digital potencializa a criação de novas formas de expansão dos conteúdos, assim como novos formatos criativos de produção, exibição e distribuição desses mesmos conteúdos, e de outros, a se (re)inventar. Se no cinema tradicional a transparência centrada no ser humano representa o tempo discretamente, o cinema que se desenha a partir da linguagem da nova mídia, onde “a representação numérica transforma a mídia

<sup>50</sup> JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3ª ed. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013, passim.

<sup>51</sup> MANOVICH, L. Op. cit., p. 67, tradução nossa.

em dados de computador, tornando-os programáveis”<sup>52</sup>, sugere pelos seus princípios que as narrativas nesse meio podem versar poéticas onde o espaço e o tempo estejam correlacionados entre si e a informação pré-organizada pode ser estrategicamente manipulada pelo usuário-receptor de forma sequencial, tradução intersemiótica, variabilidade de focalização, estética de colagem e espacialização.

Muitas vezes a multitrama tem histórias excludentes, se complementam na mesma mídia ou em mídias diferentes, o que contrasta com a mídia analógica, onde os dados são organizados de forma linear e sequencialmente. Essa característica, somada a *affordance*, ubiquidade e *homeostasis* do corpo mídia na inter-relação sistemática do homem-máquina<sup>53</sup>, sugere a Lev Manovich<sup>54</sup> a presença de uma coautoria narrativa de trajetória retórica, ampliando a capacidade da mente criativa e responsiva de interação. Os dispositivos tecnológicos respondem quando ocorre uma troca entre os sistemas (interativ. endógena) e um ser humano (interativ. exógena), mas a ocorrência só se dá através das interfaces que atuam em ambos.

Na hipermídia, a interface homem-máquina tem uma história relativamente curta, mas suas analogias são atemporais, como área de trabalho, portas de acesso, janelas sobrepostas, manipulação direta de objetos na tela, representação icônica e menus dinâmicos. Manovich acredita que “páginas de texto e um índice; espaços 3D enquadrados por uma moldura retangular que pode ser navegada usando um ponto de vista móvel; menus hierárquicos, variáveis, parâmetros, operações de copiar, colar, pesquisar e substituir” estejam “moldando as interfaces culturais hoje”<sup>55</sup>. Assim como não há sociedade sem linguagem, não há linguagem sem comunicação. Isso significa dizer que as formas representativas nos meios de comunicação apenas podem se constituir mediante o diálogo entre diferentes sistemas culturais. Um dos aspectos evolutivos mais significativos dessa conjuntura revolucionária está no rápido desenvolvimento da linguagem de programação em *scripts* e códigos-fonte.

## Conclusão

A pesquisa em arte no meio acadêmico “é uma forma de abordar artistas, seus processos e produtos”, que “mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte”<sup>56</sup>. Postula-se que novas técnicas hipertextuais estão sendo construídas na era da cibercultura, advindas de forma híbrida dos campos da narratologia e da ludologia, e que estão sendo aperfeiçoadas em aplicação em filmes e jogos multitrama, baseados em tecnologia hipermidiática, com base no paradigma pós-positivista, que sugere “a existência de múltiplas construções da realidade segundo os pontos de vista dos pesquisadores”<sup>57</sup>. Ou seja, a metodologia da pesquisa em arte no meio acadêmico assume nova perspectiva com estudos pós-modernos em crítica de processo a partir de redes de criação polifônicas e interativas.

<sup>52</sup> Ibidem, p. 68, tradução nossa.

<sup>53</sup> Extraí desse pensamento conceitos como *affordance* (acessibilidade funcional sem a mediação da razão consciente), *homeostasis* (mecanismo de troca de informação sgnica em processo de reequilíbrio), ubiquidade (aprendizagem intuitiva na integração homem-máquina) e corpo mídia (o corpo como mídia de si mesmo).

<sup>54</sup> MANOVICH, L. **The language of new media**. 1ª ed. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001, passim.

<sup>55</sup> Ibidem, p. 82, tradução nossa.

<sup>56</sup> FORTIN, S.; GOSSELIN, P. **Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Arte. ARJ: Brasil, v.1/1, jan/jun 2014, p.1.

<sup>57</sup> Ibidem, p. 3.

Empiricamente, podemos observar que a relação entre o homem e a ferramenta evoluiu de um aprendizado mecânico para um ambiente virtual e digital simulado da tecnologia da informação. Nas telas da cibercultura estamos passando por um período de transição, em que os filmes de ficção ocupam ainda salas de cinema, mas, de igual modo, invadem quaisquer ambientes e telas de computadores, smart TVs e smartphones. O filme interativo ficou popularizado pela clássica mecânica de ‘apertar botões’ para escolher e dar sequência narrativa, em uma lógica participativa onde o usuário espectador, entendido agora como interator<sup>58</sup>, responde mecanicamente através de um comando gestual que se processa digitalmente em um algoritmo de seleção entre cenas ou blocos sequenciais pré-ordenados, de maneira que o usuário tem a falsa sensação de estar de fato decidindo o rumo da história e das suas personagens.

Em *Bandersnatch*, o desafio de interatividade é colocar o público na mesma posição que o protagonista enfrenta, dando ao usuário o poder de decidir entre diferentes itinerários no desenvolvimento da trama. O curso da história, dividido em fragmentos, para em momentos diferentes, pouco antes de ações que podem ser decisivas na trama, oferecendo ao usuário a possibilidade de escolher o que deseja que aconteça. Em cada uma dessas ramificações da história, duas opções são apresentadas, a partir das quais o espectador pode escolher uma. A interface de navegação oferece ao visualizador dois botões no terço horizontal inferior da tela, em fundo preto, sendo apresentados em texto, em tipografia, ou com algum gráfico ou imagem e ícone, com baixo nível de representação. A interação não é obrigatória, pois sempre há uma opção de destaque e, se após um curto período de tempo, não há atividade por parte do usuário, a história continua pelo itinerário padrão. Não se sabe se é uma sugestão de visualização do criador, que poderia ser considerada uma peça principal em um universo transmídia ou sem intenção. São várias combinações e, portanto, propostas de capítulos que se desencadeiam em 5 finais possíveis dependendo das decisões tomadas na visualização da peça.<sup>59</sup>

Uma narrativa em hipertexto torna possível que o usuário construa sua própria história com foco nas descobertas e nas ações durante a navegação, destacando aspectos como acesso à informação, controle, motivação e maior compreensão de conteúdos abstratos. Quando o usuário encontra-se totalmente imerso, tem ele “a possibilidade de desenvolver um comportamento natural e intuitivo, agindo como agiria no mundo”<sup>60</sup>. Isso permite uma aprendizagem mais ampla e integrada, considerando as várias possibilidades narrativas nesse ambiente. A sequência de uma frase semiótica por exemplo, no contexto, altera substancialmente o significado, podendo o emissor gerar 'n' significantes em 'n' significados conforme a ordenação espaço-temporal das imagens e sons em ação no texto fílmico e sua disposição no sistema modular procedimental, que permite o acesso ao receptor ou interator a frases hipertextuais dispostas estrategicamente ao longo do caminho de fruição do usuário (repetidas, cumulativas, sobrepostas, circulares, polifônicas, modulares, fragmentadas, paramétricas, iterativas, procedurais ou ergódicas) em dinâmicas dimensionais a cada conjunto contextual, amarrados a ‘nós’ que se

<sup>58</sup> Conceito ligado ao universo dos jogos eletrônicos e filmes interativos em um cenário de interface eletrônica, permitindo uma articulação entre design e arte no campo cultural da tecnologia midiática hipertextual.

<sup>59</sup> IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. Op. cit., p. 5, tradução nossa.

<sup>60</sup> MURRAY, J. Op. cit., 2006, p. 167.

sobrepõem às linhas simples e complexas de causalidade e lógicas dedutivas, indutivas e abduativas, formadas dentro dos cérebros dos consumidores na rede do *schemata* (mapa mental), que estabelece — pelo método da tentativa e erro — conclusões premeditadas a partir de hipóteses construídas com base em premissas temerárias.

### *Referência Filmográfica*

BLACK MIRROR: **Bandersnatch**. Direção: David Slade. Estados Unidos: Netflix inc, 2018.

### *Referências Bibliográficas*

ECO, U. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução de Giovanni Cutolo. 10ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ESTORILLIO, R. DOS S. O corpo-dispositivo versus o corpo ciborgue na forma interativa da narrativa: as dicotomias da relação homem-máquina no cinema e nas artes do vídeo na era da convergência e da cibercultura. In: **Pontes para o audiovisual**: teorias e métodos, pp. 153-178. / Organizadores: Adil G. Lepri e Joice Scavone. 1ª ed. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2020.

IVARS-NICOLAS, B.; MARTINEZ-CANO, F. J. **Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe**: The Case of Black Mirror: Bandersnatch. Londres: IntechOpen Limited, 2019. Disponível em: <<https://www.intechopen.com/chapters/67690>>. Acesso em: 10 out 2021.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. **Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Arte. ARJ: Brasil, v.1/1, jan/jun 2014, p.1-17.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3ª ed. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

LACAN, J. In: Lettres de l'EFP. **La troisième**. Paris: EFP, n.16, p.178-203, nov. 1975.

MACHADO, M. P. Observador. **Netflix estará a preparar-se para criar mais conteúdos "interativos"**. Matéria publicada em: 19 jul 2021. Disponível em: <<https://observador.pt/2021/07/19/netflix-estara-a-preparar-se-para-criar-mais-conteudos-interativos/>>. Acesso em: 13 out 2021.

MANOVICH, L. **The language of new media**. 1ª ed. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2001.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. 2ª ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2006.

PLAZA, J. **Arte e Interatividade**: autor-obra-recepção. CONCINNITAS – Revista do Instituto de Artes da Uerj. Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p.7-34, Mar. 2003a.

PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. 1ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003b.

SALLES, C. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, 1998.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. 4ª ed. São Paulo: Editora Paulus, 2010,

revista de crítica genética

STRAUSE, J. **'Black Mirror' Duo on the Challenges of Netflix's First Interactive Movie** — and Why They Would Do It Again. The Hollywood Reporter. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/black-mirror-team-complexity-bandersnatch-netflix-data-1213270/>>. Acesso em: 11 out 2021.

STREITFELD, D. **'Black Mirror' dá poder às pessoas**. New York Times. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/12/28/arts/television/black-mirror-netflix-interactive.html>>. Acesso em: 09 out 2021.

THE GUARDIAN. **Charlie Brooker**: the dark side of our gadget addiction. Londres: Guardian News & Media Limited, 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>>. Acesso em: 10 out 2021.

Recebido em: 14/10/2021

Aceito em: 05/12/2021