

Ficção televisiva interativa e o *V-Effekt* de Brecht: *Você Decide* e *Black Mirror*¹

LEMOS, Ligia Prezia²
Universidade de São Paulo, USP

Resumo

Neste artigo procuramos desenhar um paralelo entre a ficção televisiva interativa e o *V-Effekt*, ou efeito de distanciamento proposto pelo dramaturgo Bertolt Brecht. Trazemos como corpus de pesquisa dois episódios interativos de duas ficções televisivas de tempos e geografias distantes: o episódio *Meu Pai* da série televisiva *Você Decide* (Globo, 1997) e o episódio *Bandersnatch* da série on-demand *Black Mirror* (Netflix, 2018). Nosso objetivo é fazer uma análise preliminar da competência da tecnologia para gerar o efeito de distanciamento quando aliada à ficção televisiva.

Palavras-chave: Ficção Televisiva Seriada; Interatividade; *V-Effekt*; *Black Mirror*; *Bandersnatch*.

Interatividade e distanciamento

Estamos todos compartilhando um espírito do tempo recém-chegado. Tentamos compreendê-lo com as ferramentas e modelos disponíveis, mas as transformações da comunicação, em escala global, alteraram e seguem alterando políticas, culturas inteiras, individualidades, hábitos e atitudes. A Pangeia rodeada pela Pantalassa se refragmenta e se reorganiza continuamente em novos continentes teóricos (LOPES, 2018) inaugurando espaços de pesquisa mutáveis, ainda sem margens definidas – se é que voltarão algum dia a tê-las. Como cartografar e pensar nosso lugar de enunciação (MARTÍN-BARBERO, 2004; 2006) se atualmente sua lógica desliza e se mescla em uma fusão quase completa entre o real e o virtual (LÉVY, 1998). A cartografia, pertencente aos estudos pós-estruturalistas, tem sido utilizada no campo da comunicação apenas recentemente. Segundo Rosário e Coca (2018), mais do que metodologia, método ou procedimento, é uma *perspectiva metodológica* que parte de processos e articulações que surgem e são arquitetadas em todas as etapas da pesquisa,

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Ligia Prezia Lemos é coordenadora do GP Ficção Seriada da Intercom. Vice-coordenadora do Centro de Estudos de Telenovela (CETVN/ECA-USP), da equipe brasileira do Observatório Ibero-Americano da Ficção Televisiva (Obitel) e da Rede Obitel Brasil de Pesquisadores de Ficção Televisiva. Doutora e Mestra em Ciências da Comunicação pela ECA-USP. Atualmente estuda a expansão da ficção televisiva brasileira na TV Paga e na Web em pós-doutorado na USP com bolsa CAPES. E-mail: ligia.lemos@gmail.com

no sentido de construir um mapa, ainda não acabado do objeto, segundo uma espécie de filtro do próprio pesquisador.

Nesse mundo desconhecido e propício a cartografias experimentais, em nossos estudos de ficção seriada intrigou-nos muito o lançamento da Netflix nos últimos dias do ano de 2018: *Black Mirror: Bandersnatch*. Uma obra (Um game? Um episódio da série antológica *Black Mirror*? Um telefilme interativo? Um filme?) que na imprensa especializada brasileira gerou afirmações como: “capaz de diluir a fronteira entre o longa-metragem e o game”³; “engenhoso e sofisticado produto midiático, que oferece uma história intrigante o suficiente para fazer o público querer explorar todas as narrativas possíveis, como em um divertido jogo”⁴; ou “se *Bandersnatch* é uma experiência de TV inédita, é justamente por ser mais ativa do que a que estamos acostumados (...). Estaríamos assistindo a um game, jogando um filme ou as duas coisas ao mesmo tempo?”⁵.

Em outra época, compartilhando o espírito do tempo de então, Bertolt Brecht (1898-1956) inaugurava novos olhares: “o mundo de hoje pode ser reproduzido, mesmo no teatro, mas somente se for concebido como um mundo suscetível de modificação” (BRECHT, 1998: 21). Para Brecht, o espectador não deveria ser “hipnotizado” pelo personagem e conduzido pelo drama até o processo de catarse, pois isso o tornaria demasiado passivo diante de determinadas questões sociais. Este dramaturgo e teórico indica distinções entre o que nomeia de “forma dramática ou tradicional” e “forma épica” de teatro, sendo, grosso modo, a primeira mais ligada à emoção e a segunda à razão, à crítica. Propõe, então, o *V-Effekt*, o efeito de distanciamento ou estranhamento (do alemão *Verfremdungseffekt*), técnica que consiste em provocar questionamentos e visão crítica no espectador a partir do texto, da narrativa, e/ou do próprio trabalho de interpretação dos atores em cena. Esses efeitos de distanciamento despertariam uma atitude consciente e analítica no público ao interromper uma ação dramática intensa:

No conhecido esquema em que Brecht opõe as características do teatro tradicional às do teatro épico, destaca que aquele procede agindo, envolvendo o público numa ação cênica, gastando sua

³ Estado de Minas. *É filme ou jogo? Com 'Black Mirror: Bandersnatch', Netflix inaugura produto interativo*. 31/12/2018. Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/series-e-tv/2018/12/31/noticias-series-e-tv.239468/com-black-mirror-bandersnatch-netflix-inaugura-produto-interativo.shtml>. Acesso em Dez/2018.

⁴ KUSUMOTO, Meire. *'Bandersnatch': filme interativo de 'Black Mirror' é engenhoso e divertido*. Veja. 28/12/2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/bandersnatch-filme-interativo-de-black-mirror-e-engenhoso-e-divertido/>. Acesso em Dez/2018.

⁵ MIYAZAWA, Pablo. *Admirável Mundo Pop: Bandersnatch pode ser a aposta da Netflix para o futuro do entretenimento - ou algo parecido*. Adorocinema. 30/12/2018. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-145511/>. Acesso em Dez/2018.

atividade e impondo-lhe emoções, ao passo que este procede narrando, transformando o público em observador, despertando a sua atividade, impondo-lhe decisões; em vez da vivência e identificação de um público colocado dentro da ação, temos o raciocínio de um público colocado em face da ação e cujas emoções são estimuladas a se tornarem atos de conhecimento (ROSENFELD, 2012: 82).

Em lugar da identificação surgiria, então, o questionamento, e assim o espectador passaria a ter a oportunidade de examinar sua razão e capacidade crítica mais profunda a respeito de uma eventual aprovação ou reprovação a determinado comportamento da personagem. Trazemos as palavras de Brecht, pois, mesmo tão distantes no tempo, permitem que lancemos indagações e nos aproximemos de pontos realmente impactantes para nossa cultura. Ele dizia, por exemplo, que a ópera (e também o teatro)⁶ era tida como uma “iguaria” a ser apreciada, degustada, uma obra de arte a ser analisada “à luz de sua adequação à engrenagem”. Engrenagem esta que é boa para a sociedade existente e que aceita apenas o que a conserva e a mantém. Mesmo entendendo que a ópera, então, havia se transformado em mercadoria, não deixara de ser arte, instrumento de prazer. Alinhamo-nos com esse pensamento – e com o de Benjamin ao tratar da Arte e sua reprodutibilidade técnica – em nossos estudos de ficção televisiva, pois a consideramos, muitas vezes, passível de tal classificação. Pois bem, quando Brecht fala de inovações na ópera, estabelece que além desse caráter de iguaria, de abordar determinados temas numa atitude de fruição, de viver e suscitar uma vivência do tema, a ópera, assim como o teatro, abre uma importante oportunidade de discussão sobre o conteúdo, pois aquele caráter de iguaria, de apenas gozar uma vivência, obnubilava do espectador a possibilidade de se sintonizar com o tema e buscar soluções para a sociedade.

Voamos algumas décadas e, assistindo e interagindo com a certa possibilidade da tecnologia gerar e aplicar o efeito de distanciamento (*V-Effekt*), temos mais admirado a técnica do que nos detido nos questionamentos éticos e humanos colocados em pauta pela ficção televisiva da contemporaneidade. Então, esta é a disposição que trazemos para este trabalho.

⁶ Ver: *Notas sobre a grandeza e decadência da cidade de Mahagonny* (BRECHT, 1978).

Episódio *Meu Pai de Você Decide*, da Globo nos anos 1990

Quando pensamos em ficção televisiva interativa no Brasil, o *Você Decide* da Globo foi a primeira e esteve no ar por 8 anos, de 1992 a 2000⁷. Foram 323 episódios semanais, exibidos após a *novela das oito*. Em termos de interatividade, nos primeiros anos do formato, um apresentador em estúdio⁸, ao vivo, fazia a abertura e o encerramento de cada bloco do episódio e dava os números de telefone referentes às duas escolhas de finais possíveis para a história que estava sendo contada. Placares computavam os votos em tempo real e as ligações eram gratuitas. Já num segundo momento, o *Você Decide* passou a oferecer três opções de desenlace para o espectador escolher. As histórias, diferentes a cada semana, retratavam “um dilema ético e moral, como incesto, aborto, eutanásia, corrupção, relações familiares, assédio sexual, machismo, traição, justiça e sexo na adolescência” (MEMÓRIA GLOBO, s/d). O programa foi exportado para Portugal, Estados Unidos, Espanha, Suécia, Itália e outros, tanto na versão brasileira na íntegra quanto apenas o formato.

Para o presente artigo assistimos ao episódio *Meu Pai*, exibido em 10/04/1997, ano em que a atração abriu a possibilidade de o público escolher um entre três finais da história. O argumento do episódio é de Altenir Silva, com roteiro de Angela Chaves, direção de Mário Márcio Bandarra; o programa integrava o núcleo Herval Rossano. Diz o apresentador, o ator Tony Ramos: “Daqui a pouco você vai poder interferir no destino dos personagens, telefonando para a gente e dando o seu voto” (MEMÓRIA GLOBO, s/d).

Na trama, Murilo (Ângelo Paes Leme) não sabe quem é seu pai, pois sua mãe nunca revelou. Quando ela morre, seu avô, José (Castro Gonzaga), se dispõe a ajudá-lo, oferecendo os nomes dos três hóspedes que estavam em sua pousada quando a filha engravidou. Ela já havia mencionado a circunstância e época aproximada daquele romance passageiro. Murilo, então, procura encontrá-los, conhecê-los e propor exames de paternidade. O público deveria escolher qual dos três personagens era o seu pai.

⁷ No site *Memória Globo* há um especial sobre o programa, com 18 episódios completos, com os finais escolhidos pelo público. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/mostras/voce-decide-25-anos/voce-decide-25-anos/voce-decide-25-anos-o-programa.htm>. Acesso em Jan/2019.

⁸ Foram apresentadores do *Você Decide* os atores Antonio Fagundes, Walmor Chagas, Tony Ramos, Lima Duarte, Raul Cortez, Carolina Ferraz, Luciano Szafir e Cissa Guimarães e os jornalistas Renata Ceribelli e Celso Freitas (MEMÓRIA GLOBO, s/d).

Figura 1: Print da tela do cômputo final de votos do episódio *Meu pai de Você decide*.

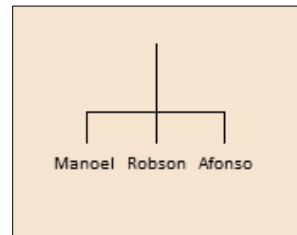


Fonte: Memória Globo

Resumidamente, o episódio *Meu pai* possuía cinco blocos de dramaturgia. O **primeiro bloco** começa com um flashback com narração em off, mostrando que Amanda fez sexo com um hóspede da pousada de seu pai, cuja identidade nunca revelou, e de quem engravidou. A seguir, já no presente, seu filho Murilo revela ao avô que não se conforma de não saber quem é seu pai e o avô revela que tem os registros da pousada. Ao saber disso, Murilo resolve procurá-los e visita a fazenda do primeiro, o consultório do segundo e o circo onde trabalha o terceiro. O **segundo bloco** aprofunda a apresentação dos personagens e mostra Murilo visitando os três novamente. O mágico deve muito dinheiro e pede emprestado a Murilo; o fazendeiro tem sete filhos e reclama das despesas; o médico oftalmologista gosta de jazz – assim como Murilo – e tem uma esposa rica e possessiva que não quer filhos. Porém, ao voltar para casa, Murilo encontra o avô desfalecido. No **terceiro bloco** o médico impede que ele saia mais uma vez em viagem para investigar seu possível pai devido à saúde de seu avô. Este sugere, então, que ele convide os três para se hospedarem na pousada e contar sua história a todos. No **quarto bloco** vemos como cada um recebe a notícia de que pode ser o pai de Murilo. O mágico tem uma conversa franca sobre sua vida instável, o fazendeiro oferece o dinheiro para um teste de DNA e o médico presenteia Murilo com um CD, dizendo que dormiu com uma moça naquela noite e que vai “ficar muito feliz se tiver um filho que gosta de jazz”. O **quinto bloco** traz o apresentador ao vivo dizendo para a câmera: “vamos ver o final que você decidiu”. Em termos de mecânica de roteiro, foram criados, desenvolvidos, gravados e editados três roteiros diferentes para este

quinto – e último – bloco, sendo exibido apenas o mais votado pelos telespectadores, aquele em que o pai era o médico, Afonso. A totalização de votos, apresentada no fim do programa foi de 43.597 para Manoel, o fazendeiro (Raimundo de Souza); 49.536 para Robson, o mágico (Cassiano Ricardo) e 67.244 para Afonso, o médico (Kito Junkeira), sendo este último o final exibido. Foram, portanto, 160.377 votos computados por telefone.

Figura 2: Três opções do Episódio *Meu pai* – Fluxograma da interatividade



Fonte: a autora

As opções de escolha do espectador, os pontos de decisão (Fig. 2), ou seja, os nomes de Manoel, Robson ou Afonso, permitiam que o telespectador/usuário escolhesse a qual conteúdo toda a audiência teria acesso a seguir: “Os pontos de decisão são oferecidos para flexibilizar a visão do telespectador do programa exibido” (TAVARES et al, 2007: 41). No caso, tínhamos apenas a possibilidade de uma visão coletiva da opção mais votada. Apesar da menor duração do último bloco, o esforço de trabalho da produção deve ter representado aproximadamente o dobro de tempo e de recursos de qualquer um dos blocos anteriores. Porém, o mecanismo de exibição permanecia o mesmo para colocá-lo no ar.

Episódio interativo *Bandersnatch* da série *Black Mirror*, da Netflix

No presente artigo consideramos *Bandersnatch* em termos de formato televisivo, como um episódio interativo da série televisiva⁹ antológica¹⁰ *Black Mirror*. Apesar de

⁹ Utilizamos as expressões série televisiva e ficção televisiva e, assim, “estamos nos referindo a telenovelas, séries, minisséries, webséries e outros formatos semelhantes, realizados em vídeo. De acordo com Brandão et al (2012), por vídeo compreendemos a “sincronização de imagens e sons eletrônicos, sejam eles analógicos ou digitais e se entendermos imagem eletrônica como aquela constituída por unidades elementares discretas (linhas e pontos) que se sucedem em alta velocidade na tela” (2012: 71). Ou telas, pois o que atualmente nomeamos de televisiva pode ser acessado por meio de outros aparelhos e outros *devices*. Historicamente a ficção televisiva é aquela que tem sua origem televisiva, da cultura da televisão, de maneira de produzir televisual, seja qual for o *device* em que é transmitida e consumida. Enfim, é aquela realizada em formato de vídeo sendo que o vídeo tem a interessante propriedade de unir as práticas artísticas às comunicacionais. Porém, essa nova ficção televisiva não está mais presente apenas na televisão. Então, nesse caso, não seria adequado deixar de nomeá-la de televisiva? Qual seria o nome novo? Independentemente da resposta, e levando em conta as observações acima, optamos por utilizar o termo ficção televisiva” (LEMOS, 2017).

¹⁰ A série antológica apresenta temática comum e episódios independentes entre si, com personagens e cenários diferentes de um episódio para outro.

estarmos em área de fronteira, tratando de um produto híbrido, avaliamos que, se acessado em tela pequena, com os recursos interativos e personalizados que a plataforma oferece, estamos diante sim de uma fronteira entre a ficção televisiva e o game. O fato de estar incluído no universo da série *Black Mirror* endereça a obra ainda mais diretamente aos estudos da ficção televisiva. Em tempos de hibridações tão significativas, cumpre a nós pesquisadores determinarmos com clareza o espaço simbólico de nossos objetos e campos de estudo (BOURDIEU, 1986). *Black Mirror: Bandersnatch* é a primeira experiência interativa para adultos da Netflix. Anteriormente foram lançados produtos para crianças como: *Gato de botas: preso num conto épico* e *Minecraft: story mode*.

Isto posto, neste longo episódio interativo da série britânica criada por Charlie Brooker, o receptor-audiência-jogador define alguns dos caminhos que o protagonista deve tomar e, dependendo dessa escolha, a narrativa transcorre em uma ou outra direção que, por sua vez, também se bifurca. *Bandersnatch* foi roteirizado pelo próprio criador da série e dirigido por David Slade.

É uma narrativa de terror psicológico que se passa no ano de 1984 quando o jovem programador Stefan (Fionn Whitehead) apresenta seu trabalho a uma empresa desenvolvedora de jogos (Tuckersoft). Ele está trabalhando no processo de criação de um jogo de videogame chamado *Bandersnatch*, baseado em um livro interativo homônimo¹¹, cujo autor perdeu a razão após finalizá-lo. O livro pertenceu a sua mãe, morta quando ele tinha apenas cinco anos. E sabemos que tanto o autor do livro original, quanto o personagem central da obra – Stefan – vão perdendo aos poucos a noção do que é real e do que é virtual.

Para a escritura do roteiro a Netflix investiu em um algoritmo próprio, a ferramenta *Branch Manager*, capaz de auxiliar no desenvolvimento de narrativas ramificadas e que permite criar narrativas complexas com possibilidade de conduzir o espectador de volta à linha principal se suas escolhas se desviarem do objetivo e, ainda, voltar e refazer escolhas, “algo que o próprio roteiro incorporou na história de forma natural, fazendo com que Stefan em alguns momentos perceba que pode voltar e fazer

¹¹ Os livros interativos, ou gamebooks (CYOA – Choose your own adventure books), surgidos ainda na década de 1930 nos EUA, permitem ao leitor seguir diferentes trilhas e o remete para uma ou outra página, dependendo de suas escolhas em momentos de decisão.

de forma diferente algo que já havia feito”¹². Essa ferramenta materializa o conceito de aprendizado de máquina da ciência da computação no que se refere às formas de ensinar computadores a analisar e classificar padrões de dados para fazer previsões. Temos, portanto, a construção de roteiro com auxílio de IA, inteligência artificial. Quanto à possibilidade de interatividade daí decorrente, a produtora-executiva de *Black Mirror*, Annabel Jones, diz que não se buscou apenas um truque vazio e sim “apresentar opções que fizessem sentido para o personagem (...) um jovem experimentando muitas verdades diferentes, ou sem certeza do que era a verdade”¹³. Em *Bandersnatch*, cada escolha do espectador leva a um roteiro diferente e isso lhe permite assistir ao episódio várias vezes, sendo que a cada vez a história é outra, segundo as decisões que toma. A diretora de inovação da Netflix, Carla Engelbrecht, afirma que “há muito mais que se pode fazer além de televisão linear” e, para o vice-presidente de produto da empresa, Todd Yellin, apesar do interesse em investir também em narrativas interativas de outros gêneros como romances e comédias, *Black Mirror* foi escolhida como ideal para um primeiro teste¹⁴, talvez por ser considerada como narrativa distópica¹⁵.

Bandersnatch é uma narrativa interativa que se abre em estrutura de árvore de decisão¹⁶ e, assim, permite a predição de diferentes linhas narrativas da história. A própria internet se encarrega de colocar a narrativa em seu devido espaço não linear, conforme podemos observar adiante (Fig. 3) em fluxogramas da interatividade de *Bandersnatch* criados e compartilhados por usuários, que certamente replicam, e/ou refratam o desenvolvimento das narrativas ramificadas daquele algoritmo *criador* mencionado:

a indução de árvores de decisão é um dos métodos de aprendizado mais utilizados na prática. É um método rápido para aprendizado de conceitos, simples de implementar, permite transformar seus resultados em forma de regras interpretáveis, pode tratar exemplos com ruído e é uma tecnologia madura utilizada em vários produtos comerciais (MONARD; BARANAUSKAS, 2003: 117).

¹² ROETTIGERS, Janko. *Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With 'Black Mirror: Bandersnatch'*. Variety. 28/12/2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>. Acesso em Dez/2018.

¹³ Idem.

¹⁴ ZANETTI, Laysa. *Netflix planeja novas histórias interativas após Black Mirror: Bandersnatch*. Adorocinema. 28/12/2018. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-145493/>. Acesso em Dez/2018.

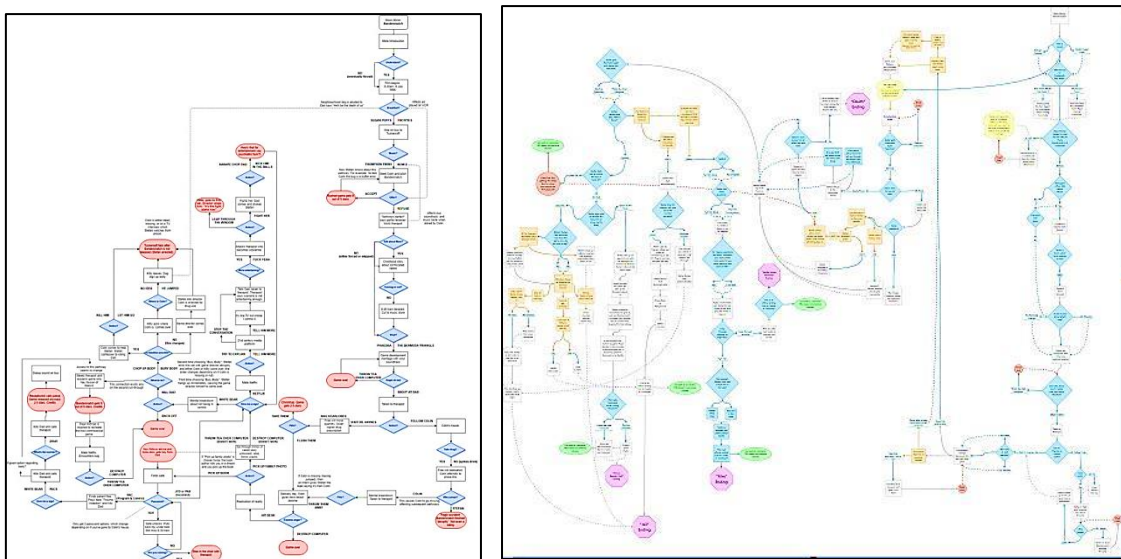
¹⁵ Segundo o historiador e crítico Jacoby (2007: 31), a distopia seria a antítese da utopia ou, ainda, uma espécie de utopia negativa.

¹⁶ “Uma árvore de decisão é um mapa dos possíveis resultados de uma série de escolhas relacionadas (...) geralmente começa com um único nó, que se divide em possíveis resultados. Cada um desses resultados leva a nós adicionais, que se ramificam em outras possibilidades. Assim, cria-se uma forma de árvore”. Ver: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-arvore-de-decisao>. Acesso em Jun/2019.

Ainda que não atinja per se o conceito de rizoma proposto por Deleuze e Guattari (1995), e ainda que tal conceito não tenha sido concebido como método, vemos no CGU¹⁷ a apropriação pela audiência dos princípios de conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura a-significante e cartografia como se fosse uma lente para compreender a ficção televisiva.

Antes do início do episódio, há um breve tutorial sobre a interface de interatividade e um pequeno treino, ou exercício, para que o espectador compreenda seu funcionamento. As opções ficam disponíveis por 10 segundos. Vale notar que, na diegese, o jogo que está sendo criado por Stefan oferece os mesmos 10 segundos de tempo de espera por uma resposta. O espectador-jogador faz suas escolhas e tem uma experiência de fruição individual, de relação direta com a obra. São, portanto, diversas as possibilidades de histórias, dependendo das escolhas feitas a cada bifurcação do caminho. E são vários os finais oferecidos, sempre dentro do clima e do espírito da série.

Figura 3: Árvores de decisão do Episódio *Bandersnatch* – Fluxogramas da interatividade (compartilhadas por usuários do Reddit)



Fontes: Reddit, via users alpine¹⁸ e jadeeeeeeeeeeeeeee/¹⁹

¹⁷ CGU – Conteúdo Gerado pelo Usuário.

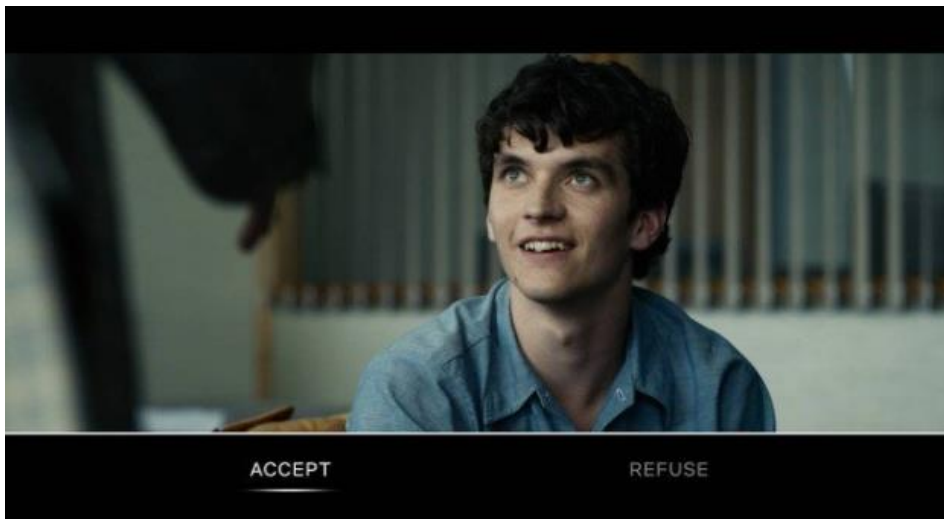
¹⁸ ROBINSON, Tasha. *The Reddit detectives are hard at work decoding Black Mirror: Bandersnatch*. The Verge. 28/12/2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/12/28/18159516/black-mirror-bandersnatch-interactive-choice-maps-endings-easter-eggs-netflix-charlie-brooker>. Acesso em: Jan/2019.

¹⁹ REDDIT. *Bandersnatch_Map_IGN_2.jpg* 4,000×3,556 pixels update version. Disponível em: <https://www.reddit.com/user/jadeeeeeeeeeeeeeee/> Acesso em: Jan/2019.

Enquanto assiste ao episódio *Bandersnatch*, portanto, o espectador-jogador tem de selecionar uma de duas opções em diversas ocasiões. Neste sentido, houve outro desafio tecnológico para que não houvesse lentidão nem paradas antes ou depois de uma escolha. Normalmente o serviço da Netflix pré-armazena o conteúdo em cache para proporcionar uma experiência de *streaming* suave, mesmo quando a conexão do espectador é ou está lenta: “para *Bandersnatch*, o aplicativo agora precisa pré-armazenar em cache dois caminhos possíveis – algo que versões mais antigas do aplicativo Netflix não são capazes de fazer”²⁰. Por essa razão, nem todo aparelho conectado é compatível, apenas os que possuem a versão mais recente do aplicativo da Netflix. Os aparelhos incompatíveis com o conteúdo interativo têm acesso a uma versão linear do episódio, sem possibilidade de realizar escolhas²¹.

As escolhas narrativas do espectador (Fig. 4) são o grande atrativo do episódio e, segundo Ladeira, no que se refere ao audiovisual pela internet, “a Netflix tem se mostrado de central importância” (2018: 2). Aqui, as interfaces possíveis para o espectador-jogador fazer suas escolhas são: a tela *touch* (do tablet ou do celular), o controle remoto (da TV), os cliques de mouse (no computador), o *trackpad* (do *notebook*), e o *joystick* vibratório (do Xbox ou PlayStation).

Figura 4: Cena com opções de escolha para o espectador de *Bandersnatch*



Fonte: Netflix - Print da tela

É relevante observar a percepção de Ladeira (2018) sobre as infinitas opções de escolha entre filmes, séries, novelas, oferecidas pela interface do acervo da Netflix em

²⁰ Ibidem.

²¹ COSSETTI, Melissa Cruz. *Como ver conteúdo interativo na Netflix (Black Mirror: Bandersnatch)*. Technoblog. 28/12/2018. Disponível em: <https://tecnoblog.net/273104/como-ver-conteudo-interativo-na-netflix-black-mirror-bandersnatch/>. Acesso em Dez/2018.

contraposição às duas simples opções de *Bandersnatch*. Em termos de Netflix, estamos indo da sugestão de escolha entre itens do acervo pelas “ferramentas de recomendação dependentes de inteligência artificial”, os algoritmos, até sugestões referentes à diegese pela “ferramenta narrativa *Branch Manager*”, outros algoritmos. São dois tipos de interface, aparentemente contrapostas, porém com o mesmo objetivo intrínseco, ou seja, levar a audiência a uma escolha determinada: o primeiro tipo conduz o espectador a escolher *uma obra* sugerida pelo algoritmo e o segundo tipo leva o espectador a escolher *um caminho narrativo dentro da obra*, também oferecido pelo algoritmo narrativo, uma espécie de algoritmo roteirista.

Os recursos de *gamificação* evidenciam atividades, produtos e caminhos inspirados em videogames e que têm como objetivos engajar, comprometer e recompensar, ou seja, tratam do “uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos” (DETERDING et al, 2011). Ao tratar da relevância dos games na contemporaneidade, Santaella (2013) afirma que, enquanto produto cultural, eles podem ser analisados como mídia, manifestação de arte, nova forma de aprendizagem, ícone da cultura pop... e linguagem, sendo que possui, inclusive, uma cultura para chamar de sua, a cultura gamer. *Bandersnatch* está localizado na fronteira, ou melhor, em uma área de misturas e hibridações em que o game se mescla com a ficção televisiva. Híbrido por natureza, os games incorporam-se aos mais diferentes campos da cultura e, portanto, a ideia de gamificação, de que tudo pode se transformar em jogo, nos indica que “o espírito e a lógica dos games estão penetrando capilarmente em quase todas as atividades e setores da vida humana” (SANTAELA, 2013: 226).

Alcançar satisfatoriamente novos – ou diversos e distintos – níveis da narrativa é o principal desafio de *Bandersnatch*. Para isso, a obra começa aplicando o tutorial mencionado acima já em sua tela inicial numa espécie de exercício de prontidão para preparar o espectador para os momentos que virão a seguir. As escolhas iniciais são triviais, porém vão ficando mais intrincadas ética e moralmente com o decorrer da narrativa.

As recompensas de jogo também são adequadas segundo as preferências da audiência. O espectador que tem pressa, pouca paciência ou interesse, consegue terminar o jogo-narrativa rapidamente bastando, para isso, não fazer escolhas. Neste caso, o próprio jogo/série escolherá e organizará a experiência em um padrão de 90 minutos. *Bandersnatch* também mistura

os níveis das árvores de decisão (dicotômicas) de maneira que a narrativa não siga uma linearidade simples e o nível de profundidade da história seja variável em função do caminho escolhido. Não se trata simplesmente de um “Você Decide”, onde uma escolha elimina todas as demais possibilidades; em *Bandersnatch* elas podem ser recuperadas ou trazidas sob um novo contexto²².

Um exemplo dessa recuperação de escolhas está em uma cena na qual se vê uma televisão passando um comercial de cereal. A marca desse cereal se altera conforme a escolha que foi feita anteriormente. Também ligado à IA, esse registro é feito a partir de uma tecnologia de "rastreamento de estado" desenvolvida pela Netflix que gerou comentários como “Isso é muito *Black Mirror*”²³ nas redes sociais.

Algumas cenas que parecem iguais quando transitamos por narrativas diferentes, a um olhar mais atento apresentam ligeiras mudanças nos diálogos e detalhes de ambientação. A audiência-jogadora que quiser experimentar assistir a todas as cenas disponíveis vai despender mais de duas horas na tarefa indo por determinados caminhos, desistindo e voltando e, também, recomeçando:

Assim como em um bom videogame, a persistência de ver e rever *Bandersnatch* compensa, porque cada desdobramento pode ser drasticamente diferente do outro, como se fossem partes de vários filmes distintos. Há possibilidades com conclusões mais cruas e violentas, outras mais dramáticas e sombrias. Há também um desfecho mais "definitivo", que chega a abusar da metalinguagem e da autorreferência. E é nesse momento em que a Netflix deixa claro que está levando muito a sério essa história de prever como vamos nos divertir no futuro. Sem entrar muito em *spoilers*, são no mínimo divertidas as maneiras como a gigante do entretenimento se coloca como uma personagem de *Bandersnatch*. Trata-se de uma ambiciosa piada interna que quase quebra a quarta parede e fica a poucos centímetros de soar presunçosa, mas acaba passando uma impressão simpática. Hoje muito mais do que apenas uma plataforma de streaming, a Netflix tem consciência de que se tornou um dos elementos centrais da cultura pop atual, então faz questão de usar essa moral a seu favor²⁴.

Bandersnatch tem cinco finais principais diretamente ligados às tomadas de decisão feitas no percurso da obra, com variantes, além de oferecer possibilidades da

²² JC Rodrigues. As escolhas de *Bandersnatch* e a ilusão do livre-arbítrio. Updateordie. Disponível em: <https://www.updateordie.com/2019/01/08/as-escolhas-de-bandersnatch-e-a-ilusao-do-livre-arbitrio/>. Acesso em Jan/2019.

²³ “Isso é muito *Black Mirror*” é um meme que surge acompanhado de uma imagem da série, de um vídeo ou GIF que causem estranhamento. Também foi utilizado para fazer piadas ou ironizar algumas situações. Refere-se a uma experiência tecnológica com cada vez menos limites, algo abordado no programa.

²⁴ MIYAZAWA, Pablo. *Admirável Mundo Pop: Bandersnatch pode ser a aposta da Netflix para o futuro do entretenimento - ou algo parecido*. Adorocinema. 30/12/2018. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-145511/>. Acesso em Dez/2018.

audiência-jogadora experimentar caminhos não conhecidos anteriormente. Ao todo, há mais de 5h de conteúdo, entre as várias escolhas que podem ser feitas.

***V-Effekt* e livre arbítrio**

O *V-Effekt* é uma tentativa de resgate da função social da obra de arte, pois para Brecht, o distanciamento não é um ato estético, mas, sim, político.

No episódio de *Você Decide* que acompanhamos para este trabalho, percebemos que em termos da narrativa e da escolha pelo público, não parece haver julgamento de valor, pois esse episódio especificamente não trazia claramente questões éticas ou morais importantes. Por que um daqueles personagens seria mais votado do que outro? Podemos inferir que o médico foi o vencedor por uma questão de importância social da profissão ou mesmo por certo romantismo relacionado ao gosto pelo jazz compartilhado entre pai e filho. A pergunta que fica é se as emoções foram estimuladas a se tornarem atos de conhecimento, a que se referia Rosenfeld (2012) ao pensar no distanciamento brechtiano, ou se se exercitou, nesse episódio, apenas uma possibilidade de valoração quantitativa relacionada ao volume de telefonemas segundo preferências ou simpatias do público, ou seja, sem discussões mais aprofundadas?

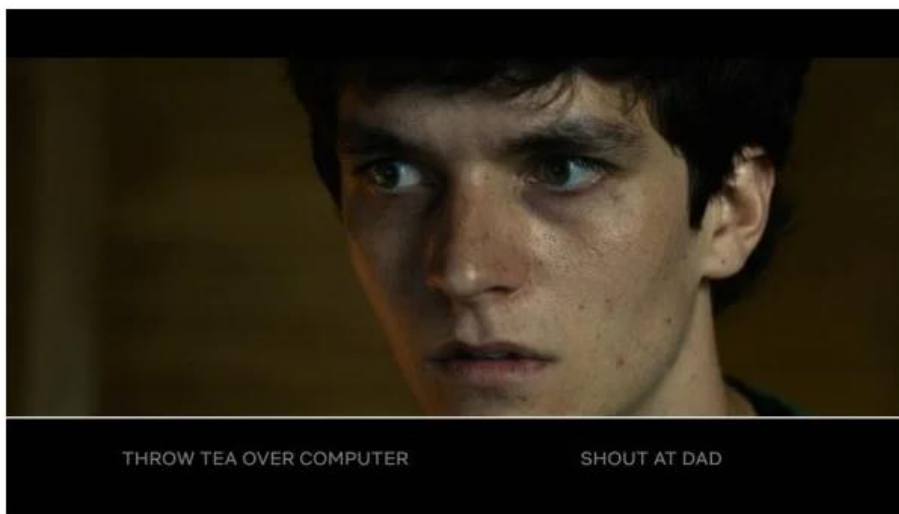
No caso de *Bandersnatch*, descolar o envolvimento emocional da audiência com a ficcionalidade e solicitar uma decisão racional causa maior impacto na recepção, forçando uma decisão. Perguntamos: essa decisão passa por uma análise crítica? Se isso ocorre, a atitude de identificação poderia dar lugar a uma atitude crítica relativa à nossa contemporaneidade e escolhas?

Os movimentos de escolha da audiência jogadora de *Bandersnatch* possibilitam alcançar diferentes níveis da narrativa e são o contrário da assistência tradicional. Temos aqui uma narrativa que faz propostas e a postura do espectador deve se alterar: ele precisará agir segundo direções apontadas que podem ser, e são nesse caso específico, difíceis, curiosas, eticamente questionáveis. Isso coloca em movimento questões pessoais e afetivas que a ficção, em geral, apresenta com certa isenção. Desta maneira, é importante notar que o afastamento da narrativa para pensar em atitudes a serem tomadas, ofereceria o *V-Effekt* – ainda que tecnológico – ou seja, o deslocamento do espectador da emoção do personagem, uma desnaturalização da cena, que vai colocá-lo em relação direta com suas próprias emoções e afetividades: “o teatro épico (ou dialético) brechtiano insta o espectador a estar ali como indivíduo consciente e crítico e

a se envolver intelectualmente com o debate e com a trama, em vez de emocionalmente” (ALVES, 2017).

De acordo com o dramaturgo e professor Sérgio de Carvalho, o método do distanciamento procura fazer “que a obra gere contradições sobre as imagens de mundo que ela mostra e sobre o lugar dela mesma como obra de arte” (apud ALVES, 2017). O teatro épico não é apenas formal, ele busca despertar no espectador um olhar crítico que possibilite um real afastamento dos pensamentos dominantes e hegemônicos para observá-los e, assim, questionar a cultura em que está imerso. A ficção *Bandersnatch*, como obra dramática, também levanta a possibilidade de refletir sua relação com a sociedade em que vivemos. Refletir de forma dialética então, grosso modo, seria possível ao assistir/jogar *Bandersnatch* em que opções como “matar o pai” ou “ir embora” surgem e, mesmo que selecionemos “ir embora” a obra discorda e diz que escolhemos o caminho errado e devemos voltar propositalmente até o ponto onde a escolha se deu para refazê-la – e, assim, interagir com outras possibilidades narrativas. Nesse sentido, tal busca nos leva a questões bastante desagradáveis (Fig. 5).

Figura 5: Cena com opções de escolha para o espectador de *Bandersnatch*



Fonte: Netflix - Print da tela

Para além de matar o pai, *Bandersnatch* nos presenteia com um momento excepcionalmente marcante em que precisamos mandar o personagem esquartejar o pai. Ocorre que nem para o próprio personagem essa questão é digerível e, ao saber de nossa escolha, Stefan se vira para nós, olha brevemente para a câmera, e questiona:

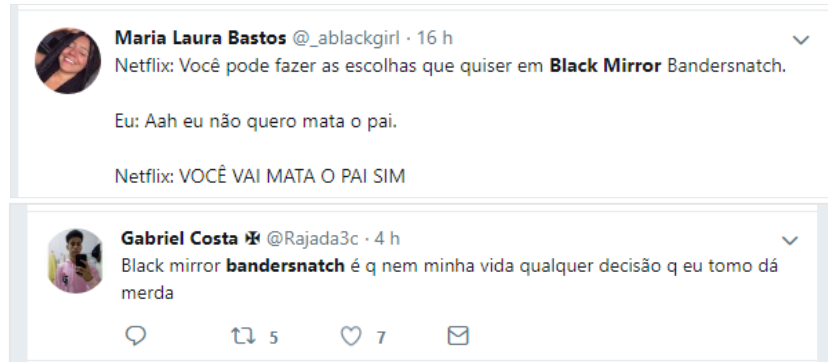
- Really?²⁵

²⁵ O termo poderia ser traduzido como “Sério?”, ou “Realmente?”, ou, ainda, “Tem certeza disso?”.

É impactante.

E podemos contemplar a reverberação do abalo que decisões desta espécie causaram nas manifestações da audiência jogadora nas redes sociais (Fig. 5).

Figura 5: Algumas reações a *Bandersnatch*



Fonte: Twitter e WhatsApp – prints da autora

Para finalizar, vale dizer que o personagem Stefan acha que está sendo controlado e que nós, como espectadores jogadores, temos uma ilusão de controle. Mas, mesmo parecendo que estamos dando as cartas em determinados momentos, não é possível ir além dos mapas traçados pelos criadores da obra. O produtor Russell McLean diz que "É *Black Mirror* que está tomando as decisões por você" ²⁶. Em tempos de algoritmos poderosos, há ainda um medo de conspirações em que, de acordo com as escolhas da audiência, a Netflix criaria produções específicas que atendessem às preferências de determinado público. Ou seja, nesse caso, não seria uma obra de ficção

²⁶ ROETTIGERS, Janko. *Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With 'Black Mirror: Bandersnatch'*. Variety. 28/12/2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>. Acesso em Dez/2018.

e sim um experimento para extrair dados de usuários²⁷. Ora, segundo Bornheim, na teoria de Brecht, o efeito de distanciamento é um dos elementos fundamentais e pode ser ativado principalmente pelo ator, mas também por meio do público, dos elementos cênicos, da música e do diretor (1992: 247-248). Para que o *V-Effekt* ocorra, portanto, é fundamental que o espectador esteja distanciando e tenha uma postura ativa, consciente da realidade em que vive. Mesmo que ela seja muito *Black Mirror*.

Referências

- ALVES, Mariana Castro. Brecht menos conhecido chega ao Brasil. **Ciência e Cultura**. Vol.69, nº.4. São Paulo: Oct./Dec. 2017.
- BORNHEIM, Gerd A. **Brecht: A Estética do Teatro**. Rio de Janeiro, Graal: 1992.
- BOURDIEU, P. **The forms of capital**. In J. Richardson (Ed.) Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education. New York, Greenwood;1986.
- BRANDÃO, Cristina; COUTINHO, Iluska; FIGUEIRA LEAL, Paulo Roberto (Orgs). **Televisão, cinema e mídias digitais**. Florianópolis, Editora Insular: 2012.
- BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: 1978.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 1. Editora 34: 1995.
- DETERDING, S; DIXON, D; KHALED, R; NACKE, L. **From game design elements to gamefulness: defining "gamification"**. ACM Other conferences. Sept/2011.
- JACOBY, Russell. **Imagem Imperfeita: Pensamento Utopico para uma Época Antiutópica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.
- LADEIRA, João Martins. **Imagens Mecânicas: Netflix e os algoritmos de Recomendações**. Anais. XXVII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte - MG, 05 a 08 de junho de 2018.
- LEMOS, Ligia Maria Prezia. **O autor-roteirista e a ficção televisiva brasileira na era transmídia**. 2017. Tese (Doutorado em Teoria e Pesquisa em Comunicação) – ECA/USP, São Paulo, 2017.
- LÉVY, Pierre. **Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: nós somos o texto**. Trad. Celso Cândido. **MIDIARTE**. Rio de Janeiro, URFJ: 1998.
- LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. A teoria barberiana da comunicação. **MATRIZES**, v. 12, n. 1, p. 39-63, 2018.
- MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**. Comunicação, Cultura e Hegemonia. Rio de Janeiro, ed. UFRJ: 2006.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo**. Edições Loyola: 2004.
- MONARD, Maria Carolina; BARANAUSKAS, José Augusto. **Indução de regras e árvores de decisão**. In: Rezende, SO. **Sistemas Inteligentes**. Editora Manole Ltda: 2003.
- ROSÁRIO, Nísia Martins do; COCA, Adriana Pierre. A cartografia como um mapa movente para a pesquisa em comunicação. **Comunicação & Inovação**, v. 19, n. 41, 2018.
- ROSENFELD, Anatol. **Brecht e o teatro épico**. São Paulo, Editora Perspectiva: 2012.
- SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo, Paulus: 2013.
- TAVARES, Tatiana A.; SANTOS, Celso A.S.; ASSIS, Thiago R. de; PINHO, Clarissa B. de; CARVALHO, Germano M. de; COSTA, Clarissa S. da. A TV digital interativa como ferramenta de apoio à educação infantil. **Revista Brasileira de Informática na Educação**. Volume 15 - Número 2 - Maio a Agosto de 2007.

²⁷ AVENDAÑO, Tom C. Todo lo que tu televisor sabe de ti. El País. Madrid 18 Feb 2019. Disponível em: https://elpais.com/cultura/2019/02/16/television/1550354885_284484.html. Acesso em Fev/2019.