
***Bandersnatch*: narrativa audiovisual e interatividade na plataforma de streaming Netflix¹**

Larissa de Souza MARINHO²
Ariel Carolina de MENDONÇA³
Tiago José Lemos MONTEIRO⁴

Resumo

O presente artigo tem por objeto de análise o filme-experiência de *Bandersnatch*, produção interativa da *Netflix* e integrante do universo da série *Black Mirror*. O trabalho pretende apresentar e discutir conceitos que permeiam essa produção, como convergência, transmidialidade, imersão e a noção de interator, além de questionar em que medida a interatividade em produtos audiovisuais na plataforma tem-se constituído como uma ferramenta efetiva para agregar novos públicos.

Palavras-chave

Bandersnatch; interatividade; *Netflix*; audiovisual

Introdução

Este artigo tem por objeto o filme interativo *Bandersnatch*, dirigido por David Slade e produzido pela Netflix em parceria com os roteiristas e produtores da série *Black Mirror*, sucesso de audiência na referida plataforma de *streaming*. Lançado em 2018, *Bandersnatch* causou grande repercussão por apresentar aos fãs uma perspectiva diferente de controle sobre o conteúdo, e também por mostrar uma história nova dentro do universo da série criada pelo britânico Charlie Brooker e que, na ocasião do lançamento de *Bandersnatch*, encontrava-se em sua quarta temporada.

A trama é protagonizada por Stefan, um adolescente que perdeu a mãe muito cedo e mora com o pai. Ele é fascinado pelo livro interativo *Bandersnatch*, do escritor Jerome F. Daves, que pertenceu a sua mãe. Essa paixão o estimula a desenvolver um jogo homônimo e levar a demo para a empresa *Tuckersoft*, que decide dar continuidade ao projeto.

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Autora do trabalho. Graduanda em Produção Cultural no Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Nilópolis. E-mail: larih1307@gmail.com

³ Coautora do trabalho. Graduanda em Produção Cultural no Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Nilópolis. E-mail: arielcarolina@gmail.com

⁴ Orientador do Trabalho. Professor do Bacharelado em Produção Cultural do Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Nilópolis. E-mail: tiago.monteiro@ifrj.edu.br

Essa é a premissa básica do filme que, segundo a equipe criativa⁵, possui cinco finais possíveis e mais de 90 minutos de duração, dependendo das escolhas feitas pelo público. A obra faz parte de um nicho de mercado da *Netflix* que se chama *Netflix Interativa*, e que reúne por volta de cinco títulos, de gêneros variados, como o infantil e aventura.



Fonte: *Netflix*

O embasamento do artigo se dá mediante a noção de interatividade, com o uso das narrativas multilineares funcionando como uma opção para o desenvolvimento de histórias, sobretudo a partir de experiências bem sucedidas no âmbito dos games. É importante ressaltar aqui que, apesar de Brandão (2012) se basear em uma perspectiva dicotômica sobre atividade *versus* passividade do espectador, acreditamos que qualquer obra audiovisual, e as interativas em particular, oscilam entre os dois modos de engajamento a todo o momento.

A noção de imersão e o conceito de interator, formulado por Murray (2003), também desempenham um papel importante na discussão proposta por este artigo, haja vista a contribuição de ambos para um maior sentimento de agência do telespectador/jogador.

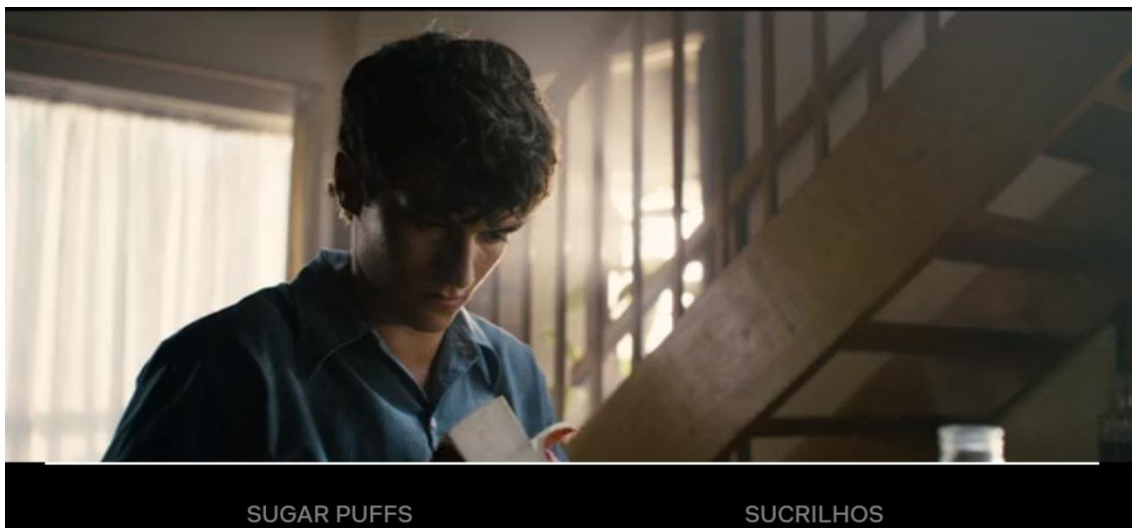
Por fim, aventamos algumas hipóteses acerca do crescimento desse nicho para obras cinematográficas, com o objetivo de atrair um público consumidor de games, além de engajar ainda mais o público já fidelizado pela plataforma *Netflix*.

⁵ Equipe composta por Todd Yellin, Charlie Brooker, Annabel Jones, David Slade e Tony Kearns

Mídias audiovisuais e interatividade

Antes de prosseguir, há de se considerar que *Bandersnatch* é uma ampliação do universo *Black Mirror*, uma série desenvolvida pela *Netflix* que tem como proposta promover uma crítica e reflexão sobre a dependência dos seres humanos em relação a produtos tecnológicos contemporâneos ou futuristas. A sinopse oficial da obra anuncia: “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”.

O filme, que começa lento e vai se tornando mais frenético à medida que a história avança, gerou comoção no público por conta do recurso à interatividade, materializada por meio de duas escolhas que aparecem na tela: o espectador tem 10 segundos para optar por uma das possibilidades, ou a decisão é tomada de maneira aleatória, como é possível ver na imagem abaixo.



Fonte: *Netflix*

Por mais que, no começo da trama, as escolhas sejam aparentemente banais, elas afetam diretamente o desenvolvimento do personagem, as ações e a história.

Em *Bandersnatch*, a narrativa audiovisual é trabalhada como um processo de construção de sentidos por meio de imagens e sons, amparada na ideia da construção de um sentido lógico para uma história, que cabe à interatividade viabilizar.

Antes de falarmos especificamente sobre interatividade no audiovisual, é importante tecer algumas considerações sobre a consolidação da própria linguagem narrativa. Nesse sentido, embora trabalhar com marcos históricos seja sempre complicado do ponto de vista teórico, para fins didáticos, tentaremos abordar alguns

desses marcos de forma não-reducionista, tentando identificar em que medida diversos fatores contribuíram para a configuração do cenário atual.

O final do século XIX assinala aquilo que ficou conhecido como “surgimento do cinema”, datado de 1895, quando o cinematógrafo foi patenteado e tornado público pelos Irmãos Lumière. Em dezembro do mesmo ano, acontece a primeira exibição de um filme, chamado *La Sortie de l’usine Lumière à Lyon* (A saída da Fábrica Lumière em Lyon).

O cinema começa de forma não-narrativa, registrando e exibindo ações rotineiras das pessoas. Durante seus anos formativos, os realizadores foram construindo uma linguagem, com base em experimentações feitas ao longo do tempo. E, na década de 1910, essa linguagem acaba se consolidando, marcando o que alguns estudiosos chamam de “narrativa clássica”. A partir deste momento, essa narrativa acaba se tornando uma espécie de regra. Contudo, Stam (2000) faz um contraponto ao apontar que essa década e a década posterior também foram consideradas o ápice do experimentalismo nas artes em geral, como por exemplo, o construtivismo russo, o modernismo brasileiro, o impressionismo francês, entre outros.

Mesmo com certas “regras” estabelecidas, portanto, sempre surgiram movimentos que serviam como contraponto e/ou propunham alternativas a esta narrativa clássica: a título de exemplo, o neorealismo italiano e a *Nouvelle Vague* foram divisores de águas nesse sentido. Esses dois ciclos são considerados de ruptura por apresentarem, a partir da década de 1940 e 1950, uma forma de representar a realidade diferente da apresentada pelo cinema hollywoodiano da época.

A linguagem audiovisual narrativa-clássica também é parte fundamental dos jogos eletrônicos. Mesmo convergindo em certos aspectos, nestes últimos a interatividade se mostra um diferencial. Enquanto no cinema o espectador é, até certo ponto, “passivo”, já que vê tudo passar diante dos seus olhos (Brandão, 2012), nos jogos ele tem um papel mais ativo, possuindo, literalmente, um controle para executar as ações necessárias ao andamento do jogo. Mesmo em uma narrativa linear e fechada, na qual não há liberdade de escolha para o jogador, uma maior imersão é possível, pela simples sensação de controle sobre o personagem. A título de lembrete, os conceitos de passividade e atividade abordados tanto por Brandão (2012), quanto por Mendes (2014) não nos contemplam completamente, pois pensamos que as obras interativas conseguem caminhar entre esses dois extremos, com o espectador vivenciando momentos de maior

“atividade” e outros nos quais ele tende a ser mais “passivo”, pois está avançando na narrativa de acordo com um roteiro pré-definido.

O contexto de convergência de conteúdos e informação no qual vivemos é muito importante para entendermos alguns produtos que são caracterizados por seu caráter hibridizado, como clipes musicais em formatos de curtas-metragens, narrativas de realidade virtual e o próprio objeto audiovisual que estamos analisando. E, segundo aponta Jenkins (2009, pg 30), “no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia”.

Este caráter híbrido também é evidenciado quando pensamos no conceito de transmídia, que se caracteriza por aliar diversas plataformas midiáticas, criando um universo de possibilidades de interação entre um filme, jogo e demais produtos audiovisuais. A transmídia na era digital tem sido uma ferramenta de alta lucratividade, estabelecendo com o público um engajamento muito maior. Um exemplo que data dos anos 1970 é o fenômeno *Star Wars*, que a partir do filme homônimo lançado nos anos de 1970, desdobrou-se em jogos, séries de livros que contam várias histórias da saga, bonecos, camisetas, entre outros. Exemplos mais recentes podem ser vistos na saga Harry Potter, que inicialmente se limitava aos livros, posteriormente adaptados para o cinema. Em paralelo, o site *Pottermore* foi desenvolvido como uma plataforma com o intuito de revelar outras facetas do universo bruxo e, também, histórias novas. Além do site, jogos eletrônicos foram criados, expandindo ainda mais o universo.

Neste processo, os jogos eletrônicos, além de serem uma das estratégias transmídia mais interessantes para empresas visando um maior engajamento do público, também podem ser estudados sob o prisma da narratividade. A partir de 1980, é possível verificar a implantação, nos jogos, de alguns mecanismos que incorporaram elementos da linguagem audiovisual, como o *side-scrolling* (rolagem lateral da tela), o efeito parallax (efeito que cria uma ilusão de tridimensionalidade em jogos bidimensionais), as *cut-scenes* (que tinham como função desenvolver uma narrativa), variações de *design* entre as fases, entre outros.

E, por meio da implementação desses mecanismos, foi visível uma maior preocupação e um maior cuidado com a narrativa a ser desenvolvida e, conseqüentemente, com a melhor imersão dos jogadores nos jogos bidimensionais. Algumas dessas ferramentas utilizadas evocavam efeitos a que o próprio cinema

recorreu no período silencioso, por exemplo, no uso contínuo das cartelas contendo diálogos (assim como nos jogos há as *cut-scenes*), a fim de melhor desenvolver a história.

Então, a partir da década de 1990, surge uma leva de jogos com nuances visuais mais preocupadas em se tornarem cinematograficamente agradáveis (com atenção especial à direção de arte e à fotografia) e inserindo questões éticas e morais em suas narrativas, abrindo a possibilidade de múltiplas opções (a fim de aumentar a dramaticidade e a “responsabilidade” do jogador e, assim, deixá-lo com receio de tomar a decisão “errada”). Jogos da época, como *Night Trap* (1992) e *The X-Files Game* (1999), e exemplos mais recentes, como *Mass Effects* (2007), *The Wolf among us* (2013) e *Life is Strange* (2015) se destacam nestes quesitos.

Desde a primeira geração dos jogos eletrônicos, conseguimos perceber um caráter relacional entre essa mídia e o cinema. Seja através de mecanismos que proporcionam maior jogabilidade e imersão, e por consequência um afeto por parte do jogador, que passa a criar sentido para aquela história; seja através dos chamados “jogos cinematográficos”, que são marcadamente desenvolvidos com um foco maior nas possibilidades de roteiro, na criação de histórias e na articulação entre diferentes perspectivas.

Considerando o que foi discutido anteriormente, a próxima sessão irá expor e analisar a história de *Bandersnatch*, um desdobramento da série *Black Mirror* cuja trama se desenvolve em consequência da criação de um jogo homônimo.

Bandersnatch

Antes de discorrermos sobre do que se trata *Bandersnatch*, é importante enfatizar que a própria Diretora de Inovação da *Netflix*, Carla Engelbrecht, frisou que a obra não pode ser considerada um jogo, pois eles estão contando histórias⁶. No *trailer* de divulgação, a obra é chamada de “evento *Black Mirror*”. Na mesma medida, o termo filme pode parecer limitador demais em relação ao que ela proporciona ao espectador. Por causa disso, foi decidido utilizar o termo filme-experiência, a fim de tentar contemplar boa parte daquilo que a obra proporciona.

⁶ Mais informações em:

<<https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>>

O filme-experiência conta a história de um jovem chamado Stefan Butler (Fionn Whitehead) que tem como objetivo desenvolver um jogo de alta interatividade baseado em um livro chamado *Bandersnatch*, que por sua vez já explorava narrativas multilíneas. A dificuldade de Stefan é a de fazer um jogo tão complexo quanto o livro aparenta ser, a partir de uma ideia imersiva de livre-arbítrio.

Essa produção se diferencia de outras obras cinematográficas por apresentar uma narrativa incomum, pautada pelas escolhas do espectador em relação ao personagem, tirando-o do papel “passivo” que a narrativa cinematográfica clássica lhe impõe e colocando-o no que podemos chamar de posição de interator. Segundo Murray (2003), o termo se refere ao jogador que experiencia a história de maneira tal que sua trajetória no jogo é definida de acordo com a sequência de decisões e ações tomadas, agregando a ele uma função de criatividade e agência⁷, porém condicionada aos fatores já pré-estabelecidos pela produção do game. Este tipo de ferramenta se aproxima bastante da linguagem de que o videogame se utiliza para imersão e criação de afetos em relação às obras.

Durante o filme, o personagem sente que, em paralelo ao desenvolvimento de estratégias de livre-escolha no seu jogo, ele também perde o livre-arbítrio da própria vida, se questionando sobre sua rotina e existência. Por causa disso, ele se mostra uma pessoa cada vez mais paranoica e em vias de um surto psicótico, principalmente aos olhos do pai, Peter (Craig Parson).

Ao longo do desenvolvimento da história, o personagem vai passando por inúmeros questionamentos sobre ele realmente ter ou não liberdade para escolher seus próprios caminhos; sobretudo, a partir de determinado ponto, quando o interator passa a ter o poder de escolher questões mais relevantes e, em contrapartida, Stefan se sente mais passivo nas suas decisões, um mero realizador de ações determinadas por outras pessoas. Em um movimento contrário, o espectador se sente cada vez mais “no poder”, já que ele é a pessoa que manipula as ações do personagem. E, conforme a consciência de estar sendo controlado vai aparecendo, Stefan se sente cada vez mais acuado e também inútil por não conseguir terminar o seu próprio jogo, que só vai ficando cada vez mais complexo, por conta de tudo que o personagem está passando.

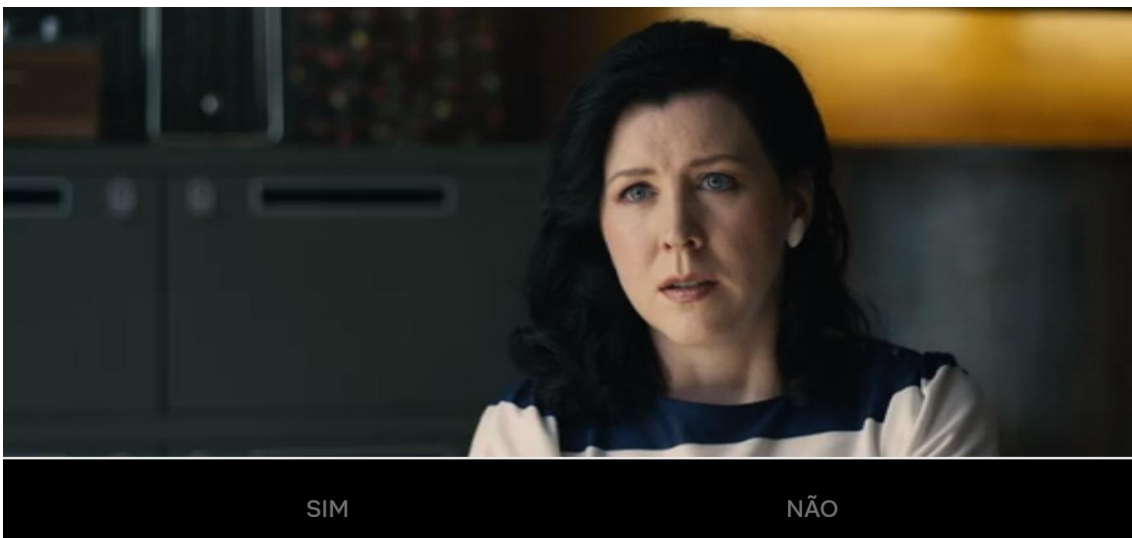
⁷ De acordo com Murray (2003), agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.

O filme também trabalha a questão de como algumas situações são inevitáveis e estão além do nosso controle, tanto do interator quanto do personagem. Um exemplo claro disso é quando Stefan está na consulta com a psicóloga, e uma de suas escolhas é sim ou não, mas, no final das contas, ele sempre vai acabar falando sobre a mãe, atitude que frustra tanto o personagem quanto o espectador que, porventura, tivesse escolhido a segunda opção.

Apesar de um grande avanço no que diz respeito à maneira da *Netflix* inovar seu conteúdo, a *game designer* Jennifer Scheurle afirmou que

Bandersnatch está claramente tentando ser o mais acessível possível para uma audiência *mainstream*, especialmente aqueles que não estão familiarizados com jogos interativos, e por isso parece manter suas a maioria das suas interações passivas.⁸

Ou seja, a empresa preferiu abdicar de *puzzles* mais complicados e outros tipos de desafios, a fim de conseguir fazer com que mais pessoas ao menos experimentassem a obra.



Fonte: *Netflix*

No setor de videogames, esse tipo de narrativa interativa tornou-se predominante a partir da sexta geração, no final da década de 1990, com jogos como *Night Trap* (1992) e *The X-Files Game* (1999), que angariaram público para empresas especializadas nesse tipo de produtos, como a *Telltale*. Tanto as séries e filmes

⁸ No original: *Bandersnatch is clearly trying to be as accessible as possible for a mainstream audience, especially for one that is not familiar with interactive fiction games, which is why it seems to keep its interactions mostly passive.*

interativos atuais quanto esses jogos têm como objetivo gerar maior imersão e conceder ao interator o controle sobre certos aspectos da rotina do personagem.

A experiência dos filmes e séries interativas faz parte de um nicho de mercado desenvolvido pela *Netflix*, a chamada *Netflix* Interativa, que busca, em parceria com criadores de conteúdo, oferecer um tipo de experiência inovadora para os assinantes. Segundo Fisher (2017), “o objetivo é proporcionar algo totalmente novo na *Netflix* que extrapole os limites convencionais das narrativas e a forma como nos relacionamos com elas”.

O projeto começou a ser implementado através de séries infantis, como *Gato de Botas: Preso num Conto Épico* (Roy Burdine e Johnny Castuciano, 2017) e *Thunderstruck: A Pilha do Talvez* (Harry Chaskin, 2017). Esse primeiro direcionamento para o público infantil se deu através de pesquisas de mercado com pais e crianças, perguntando se esse público se interessaria por algo do gênero. Considerando a infância como uma fase muito associada ao interagir e à descoberta do mundo, e a partir das respostas positivas dos pais, essa ideia passou a ser uma iniciativa palpável.

Em seguida à aceitação inicial do público, a empresa viu a abertura de uma janela de possibilidades, e aproveitou para lançar mão da interatividade em outros gêneros, como a aventura, em *You vs Wild* (Ben Simms, 2019) e o próprio *Bandersnatch*.

Em *Bandersnatch*, contudo, a experiência que o interator tem com a obra se dá de maneira paradoxal, pois apesar da sensação de controle que nós temos e Stefan vai perdendo, o interator também se encontra diante de uma condição inevitável: a de que seu controle é, de fato, parcial e limitado, pois em uma instância superior existe um roteiro pré-estabelecido do qual não há como fugir.

Essa sensação de controle é muito presente, por exemplo, no jogo *Indigo Prophecy: Fahrenheit* (2005) e *Detroit Become Human* (2018) da *Sony Interactive Entertainment* que, segundo Sciutteri (2018), trabalha com uma narrativa multilinear, em que inúmeras linhas narrativas se desenvolvem e na qual é possível fazer várias escolhas, mas, no final das contas, mesmo as escolhas mais simples já foram pensadas previamente por quem desenvolveu o roteiro.

A multilinearidade é um tipo de narrativa na qual há espaço para inúmeras “bifurcações” em prol da criação de sentido. Ela se dá por meio de linhas narrativas distintas presentes em uma mesma obra, sejam elas *webcomics*, jogos e no cinema. Tal

dispositivo estabelece com cada espectador uma relação diferente, produzindo diversas configurações da mensagem que será passada.

Importante destacar que essa interatividade produz um afeto, ao pressupor que o público se relaciona com a história e sente as emoções que ela tenciona passar. Com isso, um suporte tecnológico acaba sendo uma ferramenta interessante para elevar essa interatividade a outro patamar.

Meneses (2015, p. 34) define a interatividade como “uma possibilidade de troca de informações entre indivíduos, máquinas ou indivíduos e máquinas”, e essa relação pode se dar tanto através de óculos de realidade virtual, *mouses*, telas de celular e *joysticks*.

A interatividade e o mercado

A partir da concepção de nicho de mercado como uma pequena parcela de pessoas com necessidades específicas ainda não atendidas pelas grandes empresas (RIBEIRO, 2005), estratégias que buscam se diferenciar, utilizando-se da maior interatividade e de uma sensação ampliada de agência, revelam-se uma tentativa de a *Netflix* se manter relevante para o público e o mercado.

A partir do exposto, é possível observar que, em uma era de convergências de informações e aceleração tecnológica, as séries interativas têm sido uma forma de atrair um tipo de público que procura por um novo tipo de entretenimento, pautado pela interatividade e pela imersão.

Apesar do interesse recente da *Netflix* por estes tipos de obras, no *YouTube* é possível encontrar pequenos vídeos interativos já a partir do ano de 2008. Em “*La Linea Interactive*”, por exemplo, a interação é desenvolvida a partir de *links* de vídeos (que dariam continuidade à narrativa) contidos no vídeo inicial. Destacam-se, também, títulos como “*The Treasure Hunt: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure*” (Tyller Gillett e Matt Bettinelli-Olpin, 2011) e a campanha publicitária “*Deliver Me to Hell*” (Logan McMillan, 2010)⁹.

⁹ Obras disponíveis nos seguintes links

<https://www.youtube.com/watch?v=9p1yBIV7Ges&list=PL8386020C545818B7&index=1>. Acesso em 23 jun. 2019

https://www.youtube.com/watch?v=W3lsu-r_xBw. Acesso em 23 de jun. 2019 e

<https://www.youtube.com/watch?v=RZzlezxLu7s>. Acesso em 23 jun. 2019

Mas, por conta da atualização da plataforma *Youtube*, algumas delas podem ter se tornado obsoletas e perdido parte da sua interatividade.

Além de fazer parte do projeto da *Netflix* Interativa, *Bandersnatch* também foi uma forma de atrair realizadores para, assim, conseguir estabelecer este gênero como categoria de mercado, apostando na interação como mote principal para a venda desse conteúdo.

Dessa maneira, é nítida a tentativa da empresa em atrair novos perfis de público, tanto para permanecer consolidada quanto para se diferenciar das outras concorrentes. Tal estratégia também se mostra pertinente como forma de aproximação com seus assinantes, mantendo uma fidelidade à empresa e aos seus serviços.

Conclusão

Apesar de obras audiovisuais interativas não serem tão recentes como, a princípio, pode-se supor, somente nos últimos vinte anos elas têm chamado atenção de estudos acadêmicos e de empresas produtoras de conteúdo.

Assim chegamos em *Bandersnatch*, obra participante de uma estratégia da *Netflix* chamada *Netflix* Interativa, mediante a qual a empresa busca alcançar novos públicos, que estejam à procura de uma modalidade alternativa de entretenimento pela via da imersão.

A obra, que é um desdobramento da série *Black Mirror*, obteve grande repercussão no momento de seu lançamento, principalmente pela sua narrativa interativa e metalinguística, com um roteiro que brinca de forma paradoxal com o livre-arbítrio do personagem e o controle do espectador sobre a trama, pois quanto maior o controle sobre as ações do personagem, mais perdido e confuso ele se sente sobre sua própria liberdade.

De maneira geral, conseguimos perceber *Bandersnatch* como uma tentativa da *Netflix* de se firmar como expoente no que diz respeito ao mercado das obras interativas, e que desfrutou de uma boa recepção do público devido à imersão e sensação de agência proporcionada pelo filme, e sedimentando um compromisso da plataforma no que se refere a futuras produções semelhantes. Tal expectativa é, inclusive, alimentada por Scheuler (2019), que gostaria de ver a interatividade estabelecida na plataforma,

agregando desenvolvedores cinematográficos e de games a fim de produzir obras importantes¹⁰.

Referências bibliográficas

ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA. **Neorrealismo Italiano**. Disponível em <<https://www.aicinema.com.br/neorrealismo-italiano/>>. Acesso em: 23 jun. 2019

ÂNGELO, Frederico Augusto dos Santos. **Maldita Escolha em suas narrativas digitais: a transmídia e seus desdobramentos**. VIII Seminário de Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação. UNEB – Universidade do Estado da Bahia, 2012. Acesso em: 15 jun. 2019

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Brasil: Papyrus. 4ª Edição. 2006. Acesso em: 13 jun. 2019

BRANDÃO, L. G. R. **Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônico**. SBC - *Proceedings of SBGames*. Brasília: SBC, 2012. Acesso em: 14 jun. 2019

CÁDIMA, Francisco Rui. **Novas convergências digitais: mídia, humanidades e artes**. *Novos Olhares*, v. 4, n. 1, p. 193-204, 2015. Acesso em: 20 jun. 2019

CAIRES, Carlos Sena (2004). **Ao encontro da Narrativa Interactiva**. In: *1st Forum (In)Definitions - Interactivity, Art Theory*. School of Arts, Catholic University of Portugal, Porto, Portugal. Acesso em: 13 jun. 2019

CASTRO, Cosette; FREITAS, Cristiana. **Narrativa Audiovisual para a Multiplataforma- Um estudo preliminar**. *Bibliocom*, ano 3, 2010. Acesso em: 13 jun. 2019

FISHER, Carla Engelbrecht. **Histórias Interativas na Netflix: você escolhe o que acontece**. 2017. Disponível em <https://media.netflix.com/pt_br/company-blog/interactive-storytelling-on-netflix-choose-what-happens-next>. Acesso em: 16 jun. 2019

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Brasil: Aleph, 2009. Acesso em: 20 jun. 2019

MACHADO, Liandro Roger Memória; LUCAS, R. J. L. **Narrativas multilineares e o leitor de webcomics: um ensaio teórico sob a ótica dos Estudos de Recepção em Comunicação**. In: 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2015, São Paulo - SP. Anais Eletrônicos das 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo - SP: Escola de Comunicação e Artes - ECA-USP, 2015. Acesso em: 16 jun. 2019

¹⁰ No original: I for one would enjoy seeing Netflix establish interactivity as part of their platform, enabling both game developers and filmmakers to collaborate on meaningful art for the masses – whether that’s established players or new people to experience our medium.

MARQUES, Jane Aparecida; CARDOSO, Camila Maciel. **Interatividade: conceitos e aplicações**. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2011, Recife. XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2011. v. 1. p. 1-15. Acesso em: 13 jun. 2019

MENESES, Nuno Miguel Rodrigues. **Narrativa fílmica e internet: desconstrução fílmica e interatividade** (Tese de Doutorado). Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Porto, Portugal, 2015. Acesso em: 13 jun. 2019

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003. Acesso em: 16 jun. 2019

RESENDE, V. L. . **A narrativa transmidiática: conceitos e pequenas dissonâncias**. In: VII Simpósio Nacional da ABCiber, 2013, Curitiba. Anais do VII Simpósio Nacional da ABCiber, 2013. Acesso em: 16 jun. 2019

RIBEIRO, André Herdy. **Nicho de Mercado: O sucesso através das estratégias**. Rio de Janeiro: Universidade Cândido Mendes, 2005. Acesso em: 15 jun. 2019

ROETTIGERS, Janko. **Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With 'Black Mirror: Bandersnatch'**. Disponível em <<https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>> Acesso em : 23 jun. 2019. Acesso em: 23 jun. 2019

SANTIAGO JÚNIOR, Francisco das Chagas Fernandes. **David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica**. 2004. (Apresentação de Trabalho/Comunicação). Acesso em: 15 jun. 2019

SCHEURLE, Jennifer. **How 'Black Mirror: Bandersnatch' Succeeds and Fails as a Game**. Disponível em <<https://variety.com/2019/gaming/opinion/bandersnatch-game-design-netflix-1203097824/>> Acesso em: 23 jun. 2019

SCIUTTERI, Matteo. **Interactive Storytelling: Non-Linear**. 2018. Disponível em <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/interactive-storytelling-part-3--cms-31299?ec_unit=translation-info-language>. Acesso em: 13 jun. 2019

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Brasil: Papyrus Editora, 2000. Acesso em: 14 jun. 2019

Materiais audiovisuais assistidos:

BANDERSNATCH. David Slade. Croydon: Netflix, 2018. Plataforma de *Streaming*. Acesso em: 10 jun. 2019

NETFLIX. **Black Mirror: Bandersnatch/ Featurette: Tech**. Disponível em <<https://youtu.be/zBsh7Byu044>>. Acesso em: 23 jun. 2019