

Comunicação Midiática

Revista Comunicação Midiática
ISSN: 2236-8000
v. 16, n. 1, p. 46-61, jan./jun. 2021

Investigação da narrativização de interface no filme *Black Mirror: Bandersnatch* (2018)

Investigación la narrativización de la interfaz en la película *Black Mirror: Bandersnatch* (2018)

Investigation of interface narrativization in the movie *Black Mirror: Bandersnatch* (2018)

André Schlemmer

Doutorado em Design de sistemas de informação pela Universidade Federal do Paraná - UFPR. Pesquisador do Grupo de Pesquisa - Design digital e da informação da Universidade Federal do Paraná - UFPR. Temas de interesse: HCI, UX, UCD, Sistemas de Informação, Usabilidade, Ergonomia e Composição Visual. schlemmer.andre@gmail.com

Luciane Maria Fadel

Doutorado em Typography & Graphic Communication - University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Bizzocchi na Simon Fraser University, Canada. Atualmente é professora adjunto do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Tem experiência na área de Design para Experiência com ênfase em Interação Humano Computador. liefadel@gmail.com

RESUMO

Este artigo investiga a narrativização de interface no filme *Black Mirror: Bandersnatch* (2018). A análise foi realizada por intermédio do método *Close Reading*. A aplicação do método resultou na possibilidade de entendimento que a textura narrativa é uma poética central da interatividade e através da narrativização de interface o *Black Mirror: Bandersnatch* provocou a transmídia de cenário.

Palavras-chave: poética das novas mídias; narrativização de interface; *close reading*.

RESUMEN

Este artículo investiga la narrativización de la interfaz en la película *Black Mirror: Bandersnatch* (2018). El análisis se realizó mediante el método de *Close Reading*. La aplicación del método resultó en la posibilidad de comprender que la textura narrativa es una poética central de la interactividad y a través de la narrativización de la interfaz *Black Mirror: Bandersnatch* provocó la transmedia de la escenario.

Palabras clave: poética de los nuevos medios; narrativación de la interfaz; *close Reading*.

ABSTRACT

This article investigates the interface narrativization in the movie *Black Mirror: Bandersnatch* (2018). The analysis was performed using the *Close Reading* method. The application of the method resulted in the possibility of understanding that narrative texture is a central poetics of interactivity and through the interface narrativization the *Black Mirror: Bandersnatch* provoked the transmedia of scenario.

Keywords: poetics of new media; narrative interface; *close reading*.

Introdução

A comunicação utiliza-se de uma linguagem para transmitir mensagens, sendo que esse processo constrói um produto, uma obra, produzida por seu autor de acordo com o seu repertório e contexto em que se vive. O resultado desse processo de construção, que é composto por princípios gerais, funções, efeitos e usos, é do domínio da poética (Bordwell, 1989).

Bordwell (1989) explica que a poética descreve, analisa e explica investigando por leitura e releitura o processo de construção, dos principais fundamentos e do significado, no sentido mais específico da obra em análise. Olsen (1976) apresenta um exemplo na obra literária. Para Olsen o discurso é estruturado, pois pode-se identificar as unidades e gramática que constituem a linguagem e descrever as regras de combinação das sentenças de frases e textos os quais são atributos da poética.

Já para Todorov a poética questiona as propriedades da obra, pois a obra é uma manifestação de uma estrutura abstrata, portanto, “a poética não se ocupa deste ou daquele fragmento de uma obra, e sim dessas estruturas” (Todorov, 1981, p. 9), que podem ser chamadas de descrição, ação ou narração. Sobre estes aspectos Manovich (2001) define as poéticas como o estudo das propriedades específicas nas artes particulares como, por exemplo, a literatura narrativa.

Diante do exposto, a poética nos faz entender que não é apenas um estudo interpretativo ou crítico da obra, mas sim uma investigação minuciosa sobre a estrutura e suas propriedades que resultam na obra. Nesse estudo, as poéticas estão aplicadas nas novas mídias, que são oriundas de tecnologias de computação e mídia, mais precisamente: gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e texto que se tornam dados de computador (Manovich, 2001). Neste artigo, utiliza-se das poéticas de novas mídias para analisar o filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) e suas relações com a interface narrativa.

Narrativização de interfaces

A experiência narrativa foi se transformando com o avanço de novas tecnologias na sociedade, e para entender um pouco dessa transformação é necessário rever o conceito de narrativa. Para Ryan a narrativa é como “uma representação mental de estados e eventos causalmente conectados que captura um segmento na história de um mundo e de seus membros” (Ryan, 2004, p. 337). Essa representação mental é orientada pela interface, a qual seria em termos gerais a comunicação entre dois sistemas independentes. Então, pode-se dizer que o avanço tecnológico permitiu que a interface modificasse a experiência narrativa, dada sua forma de representação e os eventos gerados pela interação com o usuário.

Essa transformação é analisada por Manovich (2001), que explica que a cultura tanto do passado quanto do presente está sendo filtrada por uma interface humano-computador. Essa interface computacional comunica-se por mensagens próprias que são organizadas e elaboradas por uma lógica de códigos, ou seja, modela como o usuário vai interagir e pensar sobre o objeto de mídia acessado.

Uma das possibilidades de desenvolver essa interação com o usuário é criando narrativas. Segundo Ryan (2004), a narrativa apresenta ações e acontecimentos provocados pelos personagens que fazem com que o usuário crie uma imagem mental dessa vivência. Ainda sobre o conceito de narrativa, Bizzocchi (2001) fez um estudo de caso analisando

um jogo em CD-ROM lançado em 1997, intitulado *Cerimônia de Inocência* (*Ceremony of Innocence*). A narrativa faz com que o jogador explore uma série de cartões postais enviados entre os personagens principais. Neste trabalho, Bizzocchi associa a interatividade à narrativa e define narrativa interativa como “um meio emergente no processo de encontrar sua própria voz” (Bizzocchi, 2001, p. 2).

A interatividade produz uma relação entre o usuário e a narrativa, e, segundo Zimmerman (2004), todas as formas de narrativa acabam sendo interativas. O autor identificou aspectos particulares da interatividade na narrativa para subdividir essa relação, podendo ser:

- Cognitiva: o usuário interpreta o conteúdo, produzindo interação psicológica, emocional etc.;
- Funcional: o usuário vive a experiência com todas as características da interação, por exemplo, visual, formato, tipo de material etc.;
- Explícita: o usuário participa ativamente da interação, por exemplo, clicar, seguir as regras, escolher etc.;
- Cultural: a interação do usuário acontece além do objeto, por exemplo a cultura dos fãs, que usam o objeto como matéria-prima para construir novas interações coletivas.

O estudo apresentado por Bizzocchi (2001) possibilita um entendimento de que a experiência da narrativa (ou seja, a criação de um mundo de ações e acontecimentos provocados pelos personagens na mente do usuário) depende do desempenho feito pelo design durante a manipulação sistemática da textura narrativa e o quanto isso impacta na narrativa interativa. A textura narrativa é entendida como os componentes da experiência narrativa, por exemplo, gráficos, efeitos sonoros, cinemática, fonte, desempenho, animações, entre outros, e que são distribuídos ao longo da narrativa.

Além disso, Bizzocchi (2001) relata que a textura narrativa é uma poética central da interatividade, pois ela fomenta a narratividade e a interatividade fazendo com que o *interactor* também participe da experiência durante a manipulação da interface. O *interactor*, segundo Murray (1998) caracteriza o usuário o qual se envolve ativamente com a narrativa, porém sua participação já foi estabelecida e limitada pelo autor da obra.

Para uma compreensão sobre a narratividade, é preciso antes entender que a narrativa evoca uma imagem mental processada conscientemente pelo usuário através de muitos processos mentais que acontecem dentro e fora das obras. Nesse sentido, a narratividade não depende das propriedades da obra, mas de dimensões que estão ligadas com o contexto e interesses dos usuários (Ryan, 2006).

Por isso, Ryan listou quatro dimensões que fornecem condições para a narratividade: a dimensão espacial, temporal, mental, formal e pragmática. Na dimensão espacial, a narrativa precisa de um mundo povoado por existentes individualizados; na dimensão temporal, o mundo precisa estar em um tempo e ter transformações significativas; na mental, ações e acontecimentos da narrativa precisam de personagens que reajam de forma mental e emocional aos eventos deste mundo; e na dimensão formal e pragmática, os eventos se unificam e levam a um fechamento da história, que precisa ser significativa ao destinatário, como também, parte desses eventos precisam ser fatos determinantes para o mundo dessa narrativa (Ryan, 2006).

Bizzocchi, Ben Lin e Tanenbaum relatam que “uma interface narrativa pode reforçar os parâmetros narrativos” (Bizzocchi; Ben Lin; Tanenbaum, 2011, p. 464). Desta forma, a textura narrativa é um elemento essencial no reforço desses parâmetros, buscando a atenção do *interactor* durante o uso da interface, como também, criando possibilidades emotivas no prazer narrativo. Os mesmos autores identificaram quatro abordagens para projetar uma interface narrativizada:

- O “olhar e sentir” da interface: são elementos narrativizados (ou seja, que evocam as dimensões apresentadas por Ryan [2006]) por aspectos da estética visual, a aparência da interface, como também, elementos mais dinâmicos, ativos na interface, como, por exemplo, feedback;
- Perspectiva narrativizada: requer da perspectiva visual uma maior preocupação com a narrativa;
- Imitação comportamental e metáforas comportamentais: a interação do usuário re-produz os comportamentos ou evoca o comportamento do personagem;
- Interfaces de “ponte” e de realidade mista: as fronteiras em maior ou menor grau entre o real e a interface midiática representada.

Por exemplo, quando o usuário escolhe seu avatar entre ser um humano ou um Orc a interface narrativa vai se comportar esteticamente de acordo com a escolha, modificando menus, painéis, cursor do mouse, possibilitando até a mudanças de áudio na narrativa. Na perspectiva visual em primeira pessoa, o jogador pode se limitar em ver a arma que seu avatar segura. Esse ponto de vista limita o que pode ser visto e suporta a identificação do jogador com o personagem. Outro exemplo é visão superior, a qual oferece menos envolvimento visual e individual com os personagens, mas reforça o mundo da história, inclusive aumentando o grau de eficiência estratégica (Bizzocchi; Ben Lin; Tanenbaum, 2011).

Da abordagem de imitação comportamental, Bizzocchi, Ben Lin e Tanenbaum (2011) exemplificam os jogos de simulação, os quais imitam movimentos do esqui ou do surf, ou ainda quando uma interface de guitarra faz uma conexão funcional metafórica de estar tocando uma guitarra. Já na realidade mista, a interface narrativa invade a vida real do usuário, ou seja, utiliza mecanismos que levam o usuário a receber uma mensagem por e-mail, uma chamada telefônica, visitas a sites, a sincronização do tempo etc.

Imediação, Hipermediação, Remediação e Transmídia

Os termos imediação, hipermediação e remediação estão presentes no universo entre o usuário e a interface computacional através da propriedade da transparência. A imediação está para a transparência da interface como a hipermediação está para sua opacidade. Já a remediação é a oscilação entre um estado e outro.

A imediação, portanto, acontece quando o usuário está interagindo com a interface e os componentes físicos desta interface desaparecem, ou seja, o usuário não percebe mais a tela, pois está imerso na experiência (Bolter; Grusin, 1999).

O processo de transparência da mediação entre o usuário e a interface é um esforço persistente das novas tecnologias. Conseguir com que o usuário não perceba o meio, mas apenas o conteúdo desse meio, continua sendo um processo questionável e de difícil êxito. Segundo Bolter e Grusin (1999), a imediação é um desejo histórico e fazer com que o espectador esqueça que está manipulando uma interface ainda é uma crença, pois as novas

tecnologias continuam precisando de um ponto de contato entre o meio e o que ele representa.

A hipermediação se relaciona a opacidade da tela e, por vezes, utiliza-se de objetos gráficos na sua representação, a qual é composta por manifestações múltiplas e visíveis, tendo como consequência o reconhecimento do meio como um meio (Bolter; Grusin, 1999). Por esse motivo, a hipermediação seria uma tentativa de criar um espaço “real”, o mais natural possível para além da mediação, e fazer com que o usuário olhe através e não apenas para a interface computacional.

A imediação busca o desaparecimento da mediação, a hipermediação mostra a mediação, mas na tentativa de ser mais agradável possível para o usuário. A oscilação entre ambos é conceituada como remediação por Bolter e Grusin (1999). O segundo conceito de remediação apresentado por esses autores é a incorporação de uma mídia antiga pela mais nova, ou a representação de uma mídia em outra. O ato de remediar manifesta-se de diferentes formas e meios, sendo que a representação pode construir um novo espaço ou remodelar o meio, ou então, se reaproveitar de uma mídia mais antiga (Bolter; Grusin, 1999).

Ainda no que diz respeito aos termos, a transmídia permite que a narrativa se desdobre, para Jenkins (2007) é “um processo em que elementos integrais de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição”. Como a transmídia possibilita a criação de vários canais de comunicação para a narrativa, isso reforça o entendimento de que cada meio apresenta seu conteúdo e cria sua própria experiência para o usuário.

Objeto de análise

O objeto de estudo deste artigo é o filme intitulado *Black Mirror: Bandersnatch*. Foi lançado em 2018 pela Netflix através da franquia Black Mirror como um filme interativo. Black Mirror é do gênero ficção científica e foi criado por Charlie Brooker. A essência do Black Mirror é apresentar a sociedade moderna e os efeitos causados pelo uso de novas tecnologias.

O filme interativo, de acordo com a Netflix (2019), possui 1h30 de duração. *Black Mirror: Bandersnatch* conta a história de Stefan, um jovem programador de 1984. No filme, Stefan está adaptando um romance para um jogo de videogame de mesmo nome — *Bandersnatch*. Durante a adaptação Stefan começa a questionar sua própria realidade em um *thriller* psicológico que leva o espectador em alguns momentos do filme a selecionar entre duas opções as escolhas de Stefan e, com isso, afeta a história e apresenta múltiplos finais. A Figura 1 ilustra alguns detalhes sobre o objeto de estudo.

Método

O estudo apresentado neste artigo utilizou o método *Close Reading* e, para tanto, foi definido o objeto de análise — o filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch*. Para Van Looy e Baetens (2003, p. 7) o *Close Reading* tem por objetivo “fornecer informações sobre como a ficção eletrônica e a poesia são lidas”, porém esse ato de fornecer informações deve ser realizado por uma leitura minuciosa e paciente. Os autores explicam que a leitura é um ato de desmembramento e o *Close Reading* seria a realização de uma leitura de maneira atenta e densa, construindo um instrumento de anotações para evidenciar o processo.



Figura 1 — Detalhes do objeto de estudo.

Fonte: Adaptado de Netflix (2019).

Nesse sentido, o método *Close Reading* foi desenvolvido na teoria literária para experiências narrativas, o qual segundo Bizzocchi, Ben Lin e Tanenbaum (2011) é uma técnica que requer cuidados em observar fielmente a obra em análise, como também, deve documentar, avaliar e comunicar as experiências extraídas pelo uso. Bizzocchi (2001) explica que o método *Close Reading* pode ser aplicado em trabalhos que envolvem multimídia interativa, sendo que o pesquisador deve prestar atenção aos detalhes, ao contexto e ao significado, tanto pelos componentes quanto pelo processo interativo em si. Em outro estudo, Bizzocchi e Tanenbaum (2011) relatam que através do ato de interrogação e explicação, um teórico pode usar o método *Close Reading* para escavar qualidades previamente ocultas de um artefato de mídia.

A leitura densa do filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* foi realizada pelos pesquisadores em quatro momentos. O primeiro momento foi em 31 de maio de 2019, quando o objetivo foi realizar as escolhas avançando rapidamente para confirmar que Stefan durante os créditos finais aparece utilizando uma fita cassete e, ao executar o play, é reproduzido “ruídos” que geram um QR Code.

A segunda e terceira leitura aconteceram nos dias 06 e 07 de junho de 2019. Nesses dois momentos foram anotados em detalhes o passo a passo das escolhas que levam ao que é denominado de “*Easter Eggs*” do filme interativo. A palavra *Easter Eggs* é definida pelo site Eggs.com (2019) como algo oculto e divertido que um criador esconde em sua criação. Esse *Easter Eggs* seria o ruído que gera um QR Code, ao escanear o QR Code recebe um link para o site da empresa onde Stefan trabalhou, a Tuckersoft. A Figura 2 ilustra o processo que leva a esse momento.

Este instrumento também serviu como ferramenta para construir as conexões entre as poéticas evidenciadas pelo objeto e suas relações com o envolvimento do usuário.



Figura 2 — Passo a passo das escolhas corretas para chegar ao ruído que gera o QR Code.

Fonte: Figura elaborada pelos autores.

A quarta leitura aconteceu em 15 de julho de 2019, quando foi novamente realizado o passo a passo e registrado por intermédio de captura da tela as informações visuais dos achados, bem como a gravação do áudio reproduzido pela fita cassete de Stefan. A captura da tela permitiu a leitura densa dos momentos chaves do filme, uma vez que foram desconstruídos para entender as poéticas envolvidas.

No dia 16 de julho de 2019, foi aplicado o teste do *Easter Eggs* do filme interativo, as etapas desse processo estão ilustradas na Figura 3, bem como visitado o site e jogado o jogo *Nohzdyve*, sendo que o registro dos dados foi realizado através de captura de tela. Para gravar o áudio reproduzido pela fita cassete de Stefan durante os créditos finais foi utilizado o gravador de áudio Audacity.¹ O áudio precisa estar em extensão .wav para ser lido em um emulador de ZX Spectrum.² Ao ler a linha de dados pelo emulador, aparece um QR Code, o qual encaminha para um endereço de web.³ Esta URL é o site da Tuckersoft (empresa fictícia de desenvolvimento de jogos da década de 1980), sendo que no menu o usuário pode selecionar o *Nohzdyve* (jogo desenvolvido por Colin Ritman — personagem do filme). Ao selecionar, o usuário vai para a página do jogo e clica para baixar. O arquivo baixado deve ser carregado em um emulador de ZX Spectrum. No jogo o usuário é um personagem que se joga de um prédio em queda livre, no percurso deve coletar “olhos” pelo caminho e evitar obstáculos como “dentaduras voadoras” e objetos paralelos aos prédios. A Figura 3 ilustra o processo do *Easter Eggs* para chegar a esse jogo.



Figura 3 — Processo do *Easter Eggs*.

Fonte: Figura elaborada pelos autores.

Desenvolvimento

O vídeo na forma digital, permite recursos interativos como é o caso do filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch*. Portanto, o espectador toma decisões e participa da narrativa, o que pode provocar agência pessoal, que segundo Eichner (2014) é o modo de agência que surge com a possibilidade de participar, de desfrutar as escolhas do personagem Stefan. Isto ocorre porque durante o decorrer da narrativa essas escolhas impactam na história, o que gera um envolvimento maior entre o espectador e a mídia.

Verifica-se que o filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* evoca a agência pessoal pelo domínio da narrativa, escolha e ação, que segundo Eichner (2014) é parte de um envolvimento entre a comunicação midiática e a agência pessoal do espectador. A autora considera que essa relação precisa de um processo lúdico e prazeroso para dominar a estrutura da narrativa, como também o engajamento da agência pessoal necessita de uma narrativa que colabore com a imersão, presença ou excitação do espectador perante a obra.

Ao analisar *Black Mirror: Bandersnatch* é possível perceber que quando o espectador escolhe qual caminho Stefan deve tomar na história se forma uma ponte de contato com o usuário na interface. Nesse momento o usuário é chamado pra notar a interface, ou seja, a hipermediação acontece. O espectador vê e interage com a interface, porém ela é representada de forma sucinta, natural para permitir a interatividade na narrativa (Bolter; Grusin, 1999). Essa forma é representada por uma barra de tempo, com uma linha na horizontal de espessura fina que vai diminuindo, representando o tempo que falta para escolher. As duas opções de escolhas são representadas na parte inferior da tela e podem ser em forma de texto (tipografia) ou ícone, com um certo espaçamento entre as duas opções.



Figura 4 — Elementos da interface.

Fonte: Adaptado de Netflix (2019).



Figura 5 — Elementos de jogos no vídeo.
Fonte: Adaptado de Netflix (2019).

Essa possibilidade de escolhas previamente construídas pelos autores do vídeo para o espectador, é teorizada por Murray (1998) com uma transformação de agente passivo para *interactor*, pois os autores possibilitaram a interação para o espectador participar das escolhas e definir o destino de Stefan na história, ou seja, o *interactor* exerce poder sobre a mídia, gera emoção e um sentimento de controle daquilo que está vendo, o que pode evocar agência pessoal. Ao provocar o *interactor* para escolher uma opção, o objeto provoca através desta interatividade explícita (Zimmerman, 2004) a agência pessoal.

Outro aspecto analisado no vídeo foi a remediação de mídias. No *Black Mirror: Bandersnatch* encontram-se algumas características pertencentes ao videogame em si. Elementos considerados de jogos foram incorporados no vídeo, como a escolha de caminhos do personagem e possibilidade de recomeçar.

Toda a vez que um usuário acaba suas vidas em um jogo ele pode recomeçar. Nesse vídeo também apresenta essa característica, pois a cada avanço das escolhas feitas pelo espectador para Stefan se conclui um bloco da história, até chegar em um ponto-chave pré-programado que o espectador deve “tentar de novo” escolhendo outro caminho para a história prosseguir, no *Black Mirror: Bandersnatch* é representado em duas pequenas telas (detalhes na Figura 05).

Quando o vídeo mostra as duas telas também é perceptível outras características de jogos, como o tempo para realizar a escolha: a barra começa totalmente preenchida e vai se consumindo. Isto é um modo de despertar o espectador para a interface (hipermediação), caso contrário o próprio vídeo toma a decisão de escolha. Além disso, as opções são apresentadas na forma de texto, como se fosse para escolher o caminho A ou B, ou entre um item e outro.

Na remediação de videogame, os autores também usaram referências culturais na narrativa do *Black Mirror: Bandersnatch*. Como exemplo, a Figura 6 mostra a tela com o jogo de Stefan em desenvolvimento, aparece o demônio PAX (parecido com um leão) o qual faz uma pergunta e o jogador deve escolher entre duas opções, ou seja, o mesmo processo que o espectador faz no vídeo.



Figura 6 — Referências culturais de jogos na narrativa.

Fonte: Adaptado de Netflix (2019).

Outra referência que pode ser observada na Figura 6 é o Nohzdyve — jogo desenvolvido por Colin no filme e que aplicando o *Easter Eggs* o espectador (ou melhor, o *interactor*) do *Black Mirror: Bandersnatch* consegue baixar e jogar. Como a narrativa também se desenvolve nessa outra mídia, pode-se dizer que se forma uma narrativa transmidiática. Além disso, o vídeo mostra um programa de televisão que apresenta e classifica os lançamentos de jogos. Também, através das escolhas feitas pelo espectador, pode chegar em uma reta final da narrativa que mostra uma designer de jogos no século XXI resgatando e tentando terminar o jogo *Bandersnatch* de Stefan. Mas ao rodar um teste aparece a tela inicial do filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch*. Esses elementos colaboram para a cultura do objeto, reforçando o envolvimento entre mídia e o espectador.

A textura narrativa do vídeo é apresentada no momento das escolhas do personagem Stefan, pois os componentes da textura reforçam a estética de jogos. Esses componentes são: a barra de tempo, representada em um elemento gráfico de linha na horizontal e com espessura fina, que aparece acima das opções de escolha. Além disso, a barra de tempo vai se consumindo das extremidades do vídeo para o centro (animação) — informando ao espectador quanto tempo falta para decidir, caso contrário, o sistema efetua a escolha. As opções de escolhas são representadas na parte inferior do vídeo em forma de texto (tipografia) ou ícone gráfico (por exemplo, a marca da Netflix) com um certo espaçamento entre as duas escolhas, para efetivar a escolha o espectador deve usar o cursor do mouse, o toque no celular ou o controle remoto na TV e escolher qual opção deseja (a representação visual desses componentes estão na Figura 4). A textura narrativa colabora para criar a ambientação dos jogos na narrativa do *Black Mirror: Bandersnatch*, ou seja, a textura narrativa é utilizada para remediar o jogo (Bolter; Grusin, 1999).

Para um maior entendimento da textura narrativa em jogos, segue a Figura 7 que ilustra as referências dos componentes utilizados em jogos de videogame



Figura 7 — Referências de componentes da textura narrativa em jogos

Fonte: Adaptado de A – Nlife Media (2013) | B – Neo Era Media Inc. (2008)

Estes componentes de jogos de videogame, como uso de ícones, barra de tempo etc., são aplicados na narrativa de *Black Mirror: Bandersnatch*. O *interactor* percebe as diferenças por intermédio da forma como o conteúdo é apresentado e pela importância de sua participação para a narrativa prosseguir.

Estes componentes de jogos de videogame, como uso de ícones, barra de tempo etc., são aplicados na narrativa de *Black Mirror: Bandersnatch*. O *interactor* percebe as diferenças por intermédio da forma como o conteúdo é apresentado e pela importância de sua participação para a narrativa prosseguir.

Por exemplo, enquanto o *Black Mirror: Bandersnatch* mostra duas opções de escolha e segue um novo bloco sequencial da história de Stefan e, para tanto, existe um espaçamento de interação com o *interactor*, no jogo *Goof Troop* (1993) cada movimento do jogador ao escolher um dos caminhos apresenta um novo cenário com novos desafios — uma interatividade contínua com a textura narrativa. Ao observar a Figura 7 (A) existem três caminhos que o personagem (Pateta) deve escolher, e o jogador sempre está no comando do personagem.

Além disso, o *Black Mirror: Bandersnatch* foi uma novidade no mercado *streaming*, pois através dos avanços tecnológicos o filme se tornou interativo, possibilitando o espectador interferir na narrativa. Ao ser lançado pela Netflix e divulgado na sinopse que apresenta múltiplos finais, os fãs da franquia *Black Mirror* começaram a usar a internet como um canal de troca de informações para mapear esses finais, motivando uma tribalização, que segundo McLuhan (1969) é o envolvimento dentro de uma consciência de grupo que tem a capacidade de uma comunicação interdependente, harmônica e global. Portanto, os fãs da franquia *Black Mirror* em tempos de aldeias globais tecnológicas se reúnem em uma rede interdependente para compartilhar e discutir informações entre si, com isso, realizam um mapeamento das possibilidades que o *Black Mirror: Bandersnatch* oferece como entretenimento.

Outro aspecto produzido pela narrativa do *Black Mirror: Bandersnatch* são as forças centrípetas de Bakhtin (1981). O autor apresenta dois tipos de forças: a centrípeta que a linguagem produzida pela narrativa aproxima, centraliza, unifica enquanto a centrífuga afasta, descentraliza a linguagem produzida pela narrativa, ou seja, deixa de ser um ponto central e parte para todas as direções. No caso da narrativa do *Black Mirror: Bandersnatch*, a busca por esses múltiplos finais que são determinados pelas escolhas do espectador faz com

que a produção de informações para guiar essa narrativa complexa, com loops, com a chance de tentar de novo até descobrir os finais para o Stefan produza uma aproximação com o público, como também, cria uma possibilidade de forçar o público a rever o vídeo até encontrar todos os diferentes finais. Desse modo, ao produzir uma tribalização e forças centrípetas a narrativa do *Black Mirror: Bandersnatch* fomenta uma interatividade cultural (Zimmerman, 2004). A gênero *Black Mirror* provocou uma série de questionamentos na sociedade, causando um mal-estar coletivo sobre o mundo moderno e o impacto das tecnologias em nossas vidas, levando indivíduos a cobrir a webcam do notebook até o gerenciamento e vigilância do conteúdo digital produzido e compartilhado (Doménech, 2018). O gênero ficou tão presente que virou uma fábrica de conteúdo online entre os internautas, a frase “Isso é muito *Black Mirror*” foi para o Google Trends e viralizou na internet. Outra forma de criar o vínculo com o espectador no filme interativo foi trazer vários Easter Eggs do universo da série, o maior destaque é o símbolo de ramificação que faz parte do episódio “*White Bear*” e as referências ao episódio “*Metalhead*”, visualizados na Figura 8.

O vídeo também possibilitou o desdobramento da narrativa por meio do Easter Eggs explicado em detalhes na Figura 3. Este artigo sugere que a narrativa do vídeo se transfigurou em outros cenários, precisamente em um website e um jogo. A Figura 9 representa os três cenários.

Como explicado por Jenkins (2007), o *Black Mirror: Bandersnatch* fez uso da transmídia apresentando esses múltiplos canais de comunicação da narrativa, sendo que cada meio tem sua contribuição única, e pode ampliar a experiência do usuário.

Considerações finais

A leitura densa do filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* destacou algumas de suas qualidades, como a remediação de um videogame e o suporte a agência pessoal. É provável que ao remediar um videogame o objeto oferece uma aproximação com o espectador uma vez que traz propriedades próprias de jogo, as quais são familiares e, portanto, podem ser exploradas com baixa dificuldade. Isto facilita o desdobramento da narrativa interativa.

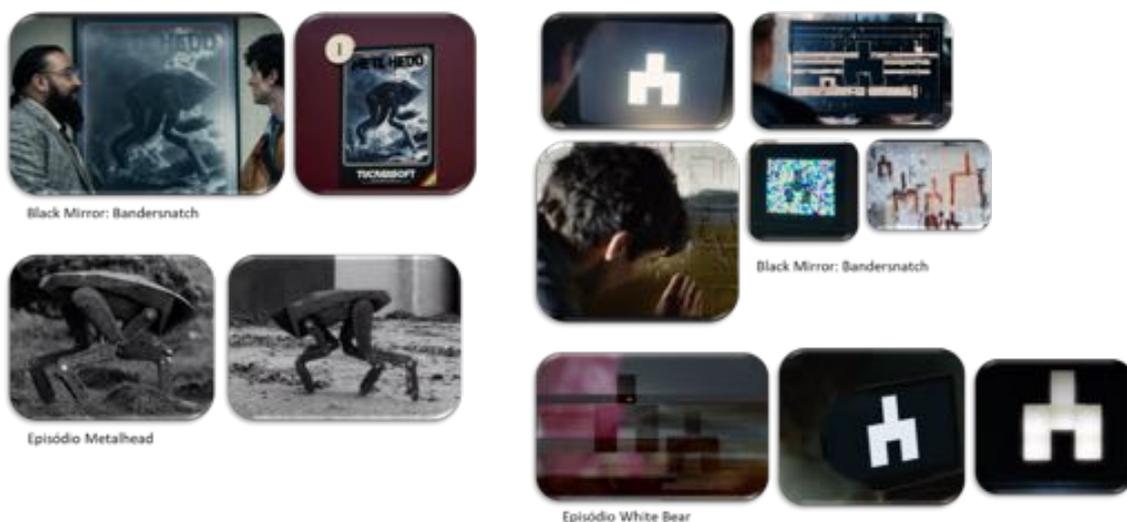


Figura 8 — Referências de episódios do gênero *Black Mirror* no vídeo.

Fonte: Adaptado de Netflix (2019).

A narrativa de *Black Mirror: Bandersnatch* proporciona um ambiente midiático mais interativo do que o vídeo tradicional, em que o espectador se torna um *interactor*, pois deixa de ser passivo e participa da narrativa através de suas escolhas. Como *interactor*, ele influencia a história de Stefan, o que pode provocar a agência (Murray, 1998; Eichner, 2014). Essas escolhas feitas pelo *interactor* podem produzir um sentimento de poder, uma percepção de estar no controle das decisões tomadas por Stefan, ou seja, o objeto através das possibilidades interativas fomenta a agência.

O *Black Mirror: Bandersnatch* também faz com que os espectadores fiquem atentos e cuidadosos para observarem os detalhes de cada bloco do vídeo — que foi gerado através das escolhas feitas por eles. Os espectadores vão acompanhando e percebendo as diferenciações impactadas na narrativa, o que gera uma certa curiosidade para saber o como a narrativa se altera com outra opção.

Esta estrutura narrativa possibilita a criação de múltiplos espaços, ou seja, a história se expande para mídias diferentes, como o jogo e o site. Esta expansão é criada com uma textura narrativa que vai além dos elementos do próprio objeto, pois cria objetos além do filme para situá-lo num universo que mistura ficção e realidade. Pode-se dizer que isto é uma forma de mímica da realidade que enfatiza a narrativização da interface e assim proporciona um engajamento com o espectador.

Estes achados colaboram no entendimento em que a textura narrativa é uma poética central da interatividade, pois permite a participação do *interactor* na mídia, corroborando com Bizzocchi (2001). A análise também sugere que a narrativização de interface cria novas formas de explorar a narrativa, como apresentado por Ryan (2004).

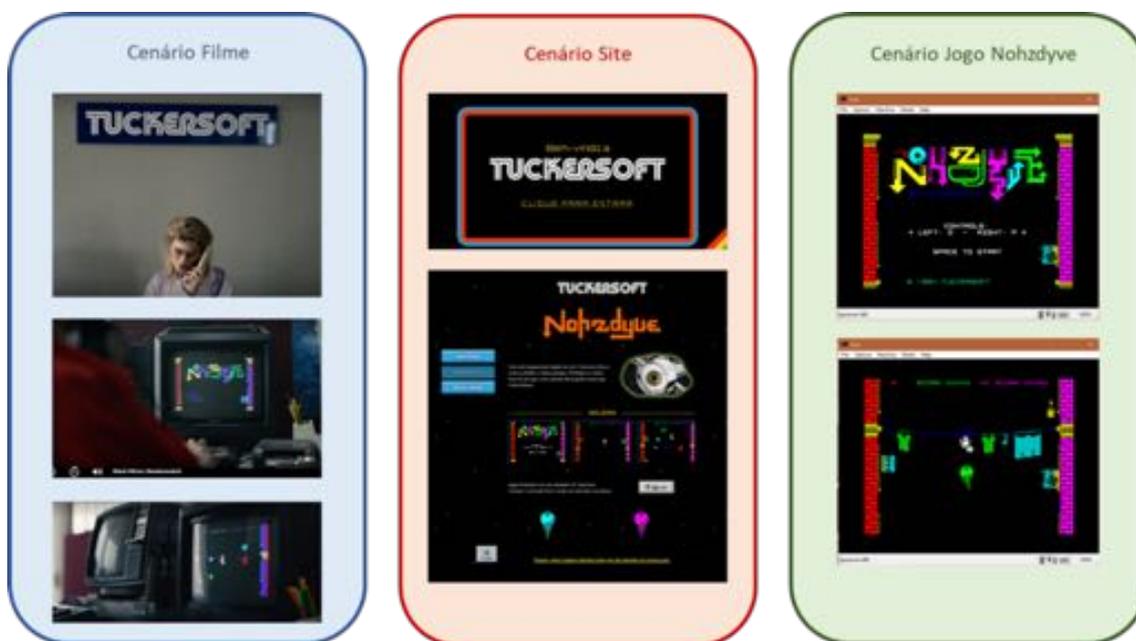


Figura 9 — Representação dos três cenários.

Fonte: Figura elaborada pelos autores.

Recebido em: 13/01/2021

Aceito em: 07/05/2021

¹ Disponível em: <audacityteam.org/download>.

² Foi utilizado neste estudo o Fuse. Disponível em: <fuse-emulator.sourceforge.net>.

³ Disponível em: <tuckersoft.net/ealing20541>

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. Discourse in the Novel. In: HOLQUIT, Michael (ed.). **The Dialogic Imagination: Four Essays**. Austin: University of Texas Press, 1981. p. 259-422.
- BIZZOCCHI, Jim. **Ceremony of Innocence: a case study in the emergent poetics of interactive narrative**. 2001. Tese (Doutorado) — Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2001.
- _____; TANENBAUM, Joshua. Well read: applying close reading techniques to gameplay experiences. In: DAVIDSON, Drew (ed.). **Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning**. Pittsburgh: ETC Press, 2011. p. 262-290.
- _____; BEN LIN, M. A.; TANENBAUM, Joshua. Games, narrative and the design of interface. **Int. J. Arts and Technology**, [S.l.], v. 4, n. 4, out. 2011.
- BLACK Mirror: Bandersnatch. Direção: David Slade. Produção: Russell McLean. Roteiro: Charlie Brooker. Música: Brian Reitzell. Intérpretes: Fionn Whitehead, Craig Parkinson, Alice Lowe e outros. Reino Unido, EUA: House of Tomorrow, Netflix, 2018. Disponível em: <netflix.com/title/80988062>. Acesso em: 16 jul. 2019.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Immediacy, Hypermediacy and Remediation. In: _____. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 1999. Cap. 1. p. 20-50.
- BORDWELL, David. Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, R. Barton (ed.). **The Cinematic Text: Methods and Approaches**. New York: AMS Press, 1989. p. 369-398.
- DOMÉNECH, Francisco. O risco de cobrir a 'webcam'. **El País**. 26 ago. 2018. Disponível em: <brasil.elpais.com/brasil/2018/10/25/tecnologia/1540469095_157884.html>. Acesso em: 17 jul. 2019.
- EEGGS.COM. **What is an "Easter Egg"?**. Disponível em: <eeggs.com/faq.html>. Acesso em: 17 jul 2019.
- EICHNER, Susanne. **Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film, and Television**. Potsdam: Springer VS., 2014.
- GREEN, Andy. **Goof Troop Review (SNES)**. 2013. Disponível em: <nintendolife.com/reviews/snes/goof_troop>. Acesso em: 17 jul 2019.
- JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling 101**. 2007. Disponível em: <henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 17 jul. 2019.

- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MCLUHAN, Marshall. **The Playboy Interview**: Marshall McLuhan. *Playboy Magazine*, mar. 1969, p. 233-269.
- MURRAY, Janet H. Agency. In: _____. **Hamlet on the Holodeck**: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1998. Cap. 5. p. 126-153.
- RIDGELEY, Sean. **Sega Genesis turns 20**. 2008. Disponível em: <neoseeker.com/news/9120-sega-genesis-turns-20>. Acesso em: 17 jul 2019
- OLSEN, Stein Haugom. What is Poetics? **The Philosophical Quarterly**, [S.l.], v. 26, n. 105, p. 338-351, out. 1976.
- RYAN, Marie-Laure. Will New Media produce New Narratives? In: _____ (ed.). **Narratives across media**: the languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. p. 37-359.
- _____. **Avatars of Story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- VAN LOOY, Jan; BAETENS, Jan (eds.). **Close Reading New Media**: Analyzing Electronic Literature. Leuven: Leuven University Press, 2003.
- ZIMMERMAN, Eric. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (eds.). **First Person**: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 154-164.