

A Construção Colaborativa da Narrativa em *Bandersnatch*: Um Estudo da Interação entre Autor e Interator na Plataforma de Streaming Netflix¹

Mariana de Toledo LOPES²
Michelle Ferreira Cafiero SOARES³
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Analisamos o filme “*Bandersnatch*” da série “*Black Mirror*”, uma narrativa interativa disponível na plataforma de *streaming* Netflix. Introduzindo o contexto da série e do filme, o artigo examina como o interator colabora com o autor na construção da trama através de escolhas que influenciam os rumos da história. Baseado em teorias de Murray, Landow, Santaella e Ferreira, o estudo investiga como essa interação molda a narrativa, proporcionando uma experiência personalizada. Também fala sobre imersão e agência do interator, bem como a complexidade narrativa e não linear do filme. Destaca a relevância desse tipo de narrativa para a comunicação, promovendo a participação ativa do público, explorando novas formas de engajamento e refletindo sobre implicações culturais e sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa interativa; plataformas de *streaming*; interator; imersão.

INTRODUÇÃO

Black Mirror é uma série desenvolvida por Charlie Brooker. As duas primeiras temporadas foram transmitidas pelo canal de televisão *Channel 4*, no Reino Unido. A partir da terceira temporada, a série passou a ser disponibilizada na plataforma de

¹ Trabalho apresentado no IJ05 - Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XIX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

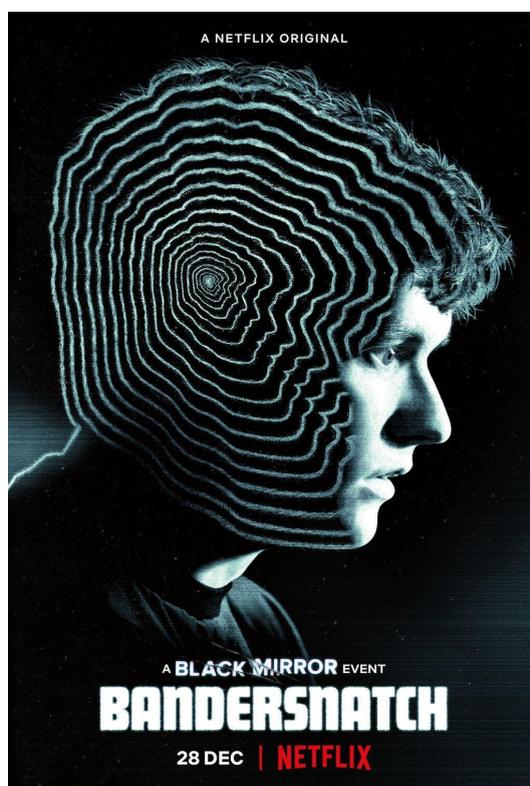
² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Bolsista Capes. Integrante do Grupo de Pesquisa “Laboratório de Mídia Digital” (CNPq). E-mail: marianatlopes@gmail.com

³ Graduada em Comunicação Social com habilitação em jornalismo pela Universidade Presidente Antônio Carlos. E-mail: michelle.cafiero@gmail.com

streaming Netflix. Ao longo de seis temporadas, um especial e um filme, a série mostra o lado obscuro da tecnologia. *Bandersnatch* (2018) é um filme do gênero de ficção científica, lançado em 2018, que faz parte da série *Black Mirror*.

No enredo, a personagem principal, Stefan, um programador jovem, adapta um romance de fantasia a um videogame durante os anos de 1980. À medida que Stefan mergulha no projeto, ele começa a enfrentar dilemas morais e realidades distorcidas, deixando sua saúde mental afetada. Para além da narrativa, o filme apresenta momentos cruciais em que o espectador é convidado a tomar decisões em nome da personagem, determinando os rumos da trama.

Imagem 1: Cartaz Bandersnatch

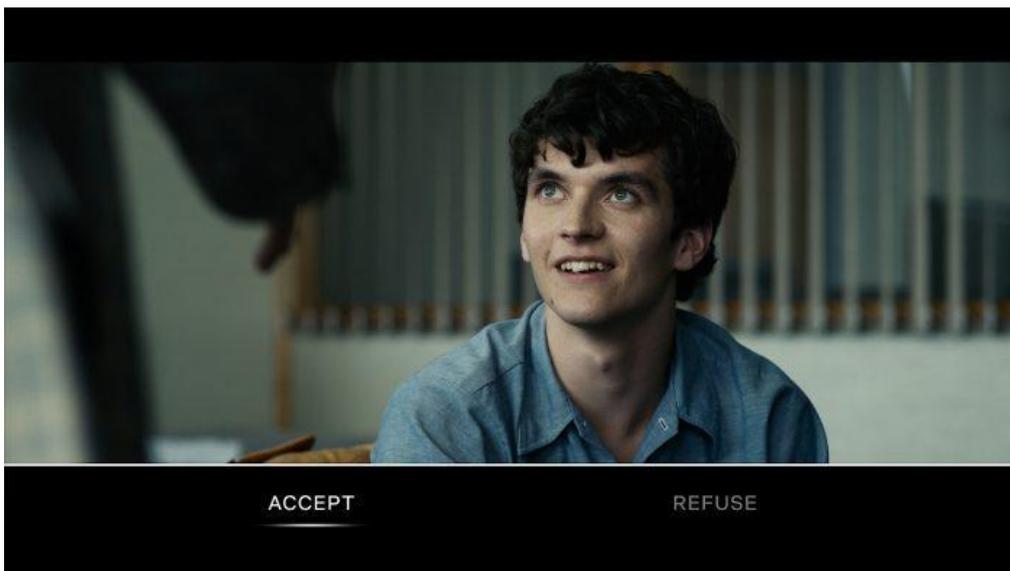


Fonte: <https://tecnoblog.net/responde/quantos-finais-tem-black-mirror-bandersnatch/> Acesso em: 28/07/2023

Cada escolha feita pelo interator leva a diferentes ramificações narrativas, criando múltiplos desfechos possíveis para a história. Murray (2003) usou o termo "interator" pela primeira vez em seu livro "Hamlet on the Holodeck: *The Future of Narrative in Cyberspace*". Neste livro, ela explora as interseções entre narrativa, tecnologia e interatividade, e introduz o conceito de "interator" para descrever os

indivíduos que participam ativamente de experiências narrativas em ambientes digitais. O termo é uma combinação das palavras "interativo" e "narrador", representando a ideia de que os usuários se tornam participantes ativos na construção da narrativa por meio de suas escolhas e interações.

Imagem 2: Cena do filme

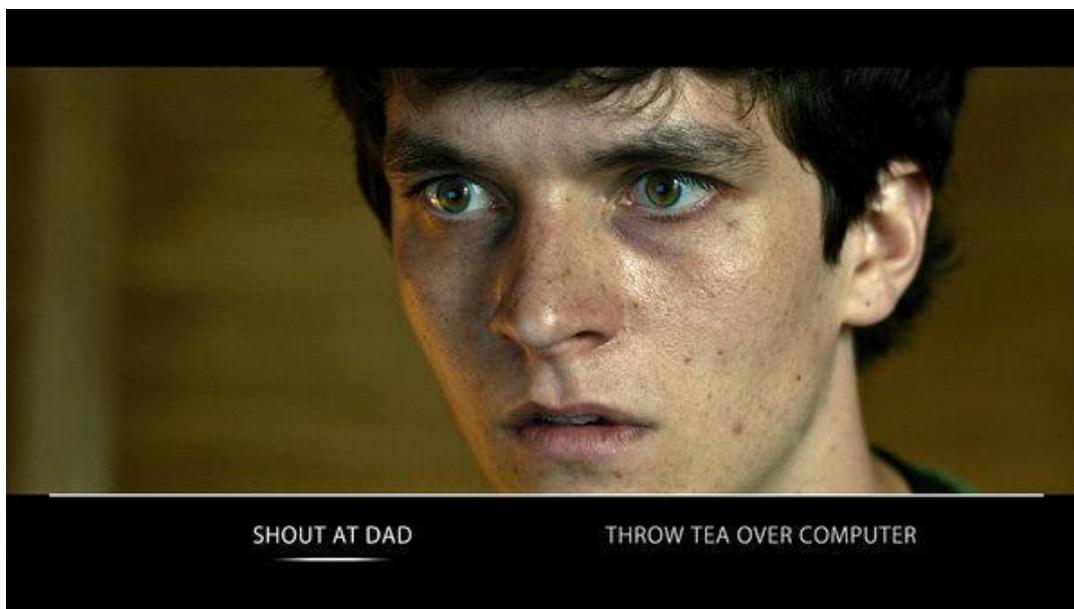


Fonte: <https://canaltech.com.br/entretenimento/black-mirror-bandersnatch-tem-cena-pos-creditos-com-east-er-egg-especial-130197/> Acesso em: 28/07/2023

O filme aborda temas profundos, como livre arbítrio, realidades alternativas e controle, desafiando a percepção da realidade e levando o público a questionar a sanidade do protagonista. Com elementos de suspense e drama psicológico, *Bandersnatch* oferece uma experiência cinematográfica inovadora e interativa, onde o espectador se torna parte integrante da narrativa e influencia diretamente o desenrolar da história. A história labiríntica e repleta de reviravoltas proporciona uma experiência envolvente para cada interator.

Ao analisarmos a narrativa interativa do filme *Bandersnatch*, da plataforma de *streaming* Netflix, explorando como o interator atua em conjunto com o autor na construção da trama e do desenrolar da história, nos baseamos nas teorias de Janet Murray, George Landow, Lúcia Santaella e Emanuel Martins Ferreira, e almejamos compreender como a interação entre o público e a plataforma influencia a construção narrativa e proporciona uma experiência diferenciada aos interatores.

Imagem 3: Cena do filme 2



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/163399-bandersnatch-tudo-sobre-o-episodio-interativo-de-black-mirror.htm> Acesso em: 28/07/2023

A narrativa interativa

A experiência de assistir *Bandersnatch* na Netflix pode ser única devido à sua abordagem inovadora e interativa na narrativa. As narrativas podem ser transmitidas em diferentes mídias, como livros, filmes, séries, músicas e até mesmo conversas cotidianas. Barthes (2011) conceituou a narrativa e discutiu seu entendimento sobre o tema em seu livro "Análise Estrutural da Narrativa", que foi publicado originalmente em francês. No livro, Barthes explora a estrutura e os elementos da narrativa, analisando como os textos narrativos são construídos e como funcionam para criar significado. Ele aborda a narrativa como um sistema semiótico, analisando seus componentes, como personagens, enredo, tempo e espaço, para entender como eles se interconectam e contribuem para a construção do sentido em um texto.

Uma narrativa busca envolver e cativar o público, criando conexão emocional e intelectual com os elementos da história. Ela pode transmitir valores, ideias, emoções e experiências compartilhadas, além de refletir sobre a cultura e a sociedade em que foi produzida.

As narrativas são elementos fundamentais na construção de significados e sentidos, tanto em nível individual quanto coletivo. Elas influenciam a forma como percebemos o mundo e compreendemos nossa própria identidade e experiências.

No campo da Comunicação, o estudo da narrativa é essencial para entender a produção e recepção de mensagens, a criação de significados e o poder da linguagem na formação da nossa visão de mundo. A análise de narrativas ajuda a entender como as histórias são contadas, como nos relacionamos com elas e como podem moldar nossa percepção da realidade.

A narrativa interativa é uma forma de contar histórias em que o público participa ativamente da construção da trama. Ao contrário das narrativas tradicionais, em que o espectador é um mero observador passivo, na narrativa interativa, o público pode tomar decisões que influenciam o rumo da história.

Murray (2003) define narrativa interativa como uma forma de contar histórias que permite ao interator influenciar ativamente o desenvolvimento da trama e o desenrolar dos eventos. Em vez de uma narrativa tradicional, linear e estática, em que o autor controla totalmente a progressão da história, a narrativa interativa envolve a colaboração entre o criador da história e o público, que desempenha um papel ativo na exploração do conteúdo. A narrativa interativa é comumente encontrada em jogos de videogame, livros e filmes interativos. Essa abordagem envolve o público de forma mais profunda, criando uma imersão e uma sensação de agência sobre a história.

Essas decisões são geralmente apresentadas como escolhas em momentos-chave da narrativa. Dependendo das opções escolhidas, diferentes caminhos se desdobram, levando a desfechos diversos. Cada interator pode ter uma experiência única e personalizada, já que suas escolhas afetam diretamente o desenvolvimento da história.

A narrativa interativa é comumente encontrada em jogos de videogame, livros e filmes interativos. Essa abordagem envolve o público de forma mais profunda, criando uma imersão e uma sensação de agência sobre a história. O estudo dessa forma narrativa emergente é fundamental para compreender as transformações no campo da comunicação e explorar as interações entre autor, obra e espectador na era da convergência midiática.

Para Jenkins (2009), a convergência midiática refere-se à interação e interdependência cada vez maior entre diferentes mídias, tecnologias e plataformas de comunicação. O conceito de convergência midiática dele envolve três elementos principais: Convergência Tecnológica, Convergência de Mídias, que trata da fusão das mídias tradicionais, como televisão, rádio e jornais, com as mídias digitais e interativas, como a internet e Convergência Cultural.

O conceito de convergência midiática destaca como as tecnologias digitais e a interconexão entre diferentes mídias estão mudando a maneira como consumimos, produzimos e interagimos com conteúdo. Ele argumenta que a convergência não apenas transforma a indústria da mídia, mas também impacta profundamente a cultura e a participação pública na sociedade contemporânea. (JENKINS, 2009)

Outro fator que contribui para a singularidade da experiência é a natureza não linear da narrativa. Enquanto a maioria dos filmes segue uma estrutura linear, *Bandersnatch* desafia essa convenção, permitindo que o interator explore diferentes caminhos narrativos. Isso significa que cada pessoa pode ter uma experiência, com sua própria sequência de eventos e desfechos específicos. Os múltiplos caminhos que o interator pode tomar ao longo da história também permite que uma mesma pessoa assista ao filme mais de uma vez, tendo, em cada experiência, uma história diferente. A combinação da interatividade, imersão e não linearidade faz com que assistir *Bandersnatch* seja uma experiência envolvente. Vale ressaltar que a ideia de interação entre autor e telespectador pode ser observada na televisão brasileira. Na década de 1990, o programa “Linha Direta” promovia, via telefone, que o espectador escolhesse entre duas opções, um desfecho para a história. O avanço tecnológico dos meios de comunicação e das formas possíveis de se desenvolver a narrativa possibilitam interações mais intensas e com maiores ramificações possíveis.

Ao romper as barreiras entre o interator e a história, o filme desafia as noções tradicionais de narrativa cinematográfica, proporcionando uma experiência que explora os limites da mídia e da interação com o público.

De acordo com Murray (2003), a imersão é uma experiência em que um indivíduo é completamente envolvido e absorvido por uma determinada mídia ou

ambiente. Quando uma pessoa está imersa, ela se sente profundamente conectada e envolvida com a narrativa, cenário ou experiência que está sendo apresentada.

Essa sensação de imersão pode ser alcançada por meio de diferentes elementos, como recursos visuais e sonoros, narrativa envolvente, realidade virtual, interatividade e até mesmo a habilidade de se identificar emocionalmente com os personagens ou situações.

A imersão influencia diretamente a forma como as mensagens são percebidas e compreendidas pelo público. Quando uma narrativa ou experiência é imersiva, ela tende a prender a atenção do espectador, aumentar o envolvimento emocional e aprofundar o entendimento da mensagem transmitida. No contexto das plataformas de streaming, jogos de videogame, realidade virtual e outras mídias interativas, a busca pela imersão se torna uma estratégia essencial para cativar o público e criar experiências.

Estudar a imersão faz entender como os elementos audiovisuais e narrativos podem ser utilizados para criar conexões mais profundas entre o público e as mensagens transmitidas, além de explorar o potencial das tecnologias emergentes na criação de experiências imersivas e envolventes para o interator.

Ao contrário dos filmes tradicionais, em que o espectador é um mero observador, *Bandersnatch* permite que o público se envolva ativamente na história, tomando decisões que influenciam o rumo da trama.

Durante o filme, o interator é apresentado a diferentes momentos-chave em que deve fazer escolhas para o protagonista. Essas escolhas podem variar desde decisões simples até dilemas morais complexos. Cada escolha feita pelo interator leva a uma ramificação narrativa diferente, resultando em múltiplos desdobramentos e finais possíveis. Essa liberdade de escolha dá ao interator uma sensação de agência e controle sobre a história. Ao tomar decisões, o interator torna-se um participante ativo na construção da narrativa, moldando o destino dos personagens e influenciando os eventos que se desenrolam. Essa experiência interativa permite uma conexão mais profunda com a trama, tornando-a personalizada para cada interator. Como uma forma de comunicação que conta uma história ou descreve eventos, envolvendo personagens, ações e um contexto temporal e espacial, a narrativa é construída através da organização e sequenciamento de eventos, com início, meio e fim.

A interatividade presente em *Bandersnatch* é um dos principais elementos que tornam a experiência inusitada. A narrativa interativa do filme permite que o interator atue ativamente no destino dos personagens a partir de interação na tela, escolhendo as ações que as personagens devem fazer durante o filme.

Além disso, a imersão é um aspecto fundamental da experiência de assistir *Bandersnatch*. Através de elementos visuais, sonoros e narrativos, o filme cria um ambiente envolvente, transportando o interator para o mundo da história. A imersão sensorial contribui para o engajamento emocional, fazendo com que o interator sinta-se parte integrante do enredo.

Como resultado, *Bandersnatch* destaca-se como exemplo marcante de como as plataformas de *streaming* estão explorando novas formas de envolver o público e criar experiências audiovisuais interativas e personalizadas. A experiência singular de assistir a esse filme representa uma evolução na maneira como consumimos conteúdo audiovisual e nos conectamos com as narrativas contadas.

Considerações finais

O artigo e sua abordagem podem ser relevantes para o campo da comunicação por diversas razões. A seguir, apresentamos alguns pontos que destacam essa afirmação:

Estudar a imersão faz entender como os elementos audiovisuais e narrativos podem ser utilizados para criar conexões mais profundas entre o público e as mensagens transmitidas, além de explorar o potencial das tecnologias emergentes na criação de experiências imersivas e envolventes para o interator.

O estudo sobre a construção colaborativa da narrativa em *Bandersnatch* aborda uma forma narrativa emergente - a narrativa interativa nas plataformas de *streaming*. Compreender e analisar essa nova forma de contar histórias é fundamental para acompanhar as transformações no cenário midiático contemporâneo e para explorar as possibilidades oferecidas pelas plataformas de *streaming*.

Ao investigar como o interator se torna um coautor da narrativa em *Bandersnatch*, o artigo destaca a importância da participação ativa do público nas produções audiovisuais. Essa abordagem promove um diálogo entre os espectadores e

os criadores de conteúdo, desafiando a tradicional noção de audiência passiva e incentivando o engajamento ativo do público.

O estudo da narrativa interativa em *Bandersnatch* também permite uma análise das implicações culturais e sociais dessa forma de comunicação. A interação entre autor e interator e a personalização da experiência narrativa levantam questões sobre identidade, agência do público, influência da tecnologia e a relação entre o individual e o coletivo. Compreender essas implicações é essencial para entender o impacto mais amplo da narrativa interativa nas práticas comunicacionais.

Ao destacar a experiência única de assistir *Bandersnatch* na Netflix, o artigo contribui para a compreensão das possibilidades oferecidas pelas plataformas de *streaming*. A narrativa interativa representa uma forma inovadora de envolver o público, proporcionando uma experiência personalizada e diversificada. Essa abordagem desafia as narrativas lineares tradicionais e abre espaço para a experimentação e criatividade na produção de conteúdo audiovisual.

O estudo da narrativa interativa em *Bandersnatch* com base nas teorias de Murray (2003), Landow (2009), Santaella (2004) e Ferreira (2007) contribui para o avanço da teoria da comunicação. Ao aplicar essas teorias ao contexto das plataformas de *streaming* e da narrativa interativa, o artigo expande nosso entendimento sobre como a interação entre autor e interator afeta a construção narrativa e a experiência do público.

Com base nas teorias citadas, pode-se inferir que a narrativa interativa em *Bandersnatch* representa uma evolução no campo das plataformas de *streaming*. A interação entre autor e interator redefine a natureza da narrativa, transformando o público em participante ativo e promovendo experiências narrativas mais envolventes e personalizadas. Destacamos a relevância dessa abordagem para a comunicação, oferecendo aos criadores de conteúdo a oportunidade de engajar o público de maneiras inovadoras, criando histórias adaptáveis às escolhas individuais.

A complexidade do universo narrativo de *Bandersnatch* também é abordada, enfatizando a construção de uma trama com múltiplas ramificações e desfechos possíveis. Exploramos como essa complexidade desafia as convenções narrativas

tradicionais, permitindo que cada interator tenha uma experiência personalizada e diversificada.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BLACK Mirror: Bandersnatch. Direção de David Slade. Produção de Russell McLean. Realização de Netflix. Roteiro: Charlie Brooker. Música: Brian Reitzell. Reino Unido: Netflix, 2018. (90 min.), Streaming, son., color. Legendado.

FERREIRA, E M. Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica. 2007. 157f. Dissertação (Mestrado Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Cultura) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <
<https://encurtador.com.br/bprAH> >. Acesso em: 20/06/2023.

JENKINS, H. Cultura da Convergência. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LANDOW, G. P. Hipertexto 3.0. São Paulo: Editora Paidós, 2009.

MURRAY, J H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

Imagem 1

Disponível em:

<https://tecnoblog.net/responde/quantos-finais-tem-black-mirror-bandersnatch/> Acesso em: 28/07/2023

Imagem 2

Disponível

em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/black-mirror-bandersnatch-tem-cena-pos-cr-editos-com-easter-egg-especial-130197/> Acesso em: 28/07/2023

Imagem 3

Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/163399-bandersnatch-tudo-sobre-o-episodio-interativo-de-black-mirror.htm> Acesso em: 28/07/2023