

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

JULIANE VICENTE LOPES

VOCÊ VIU QUE NÃO DÁ PRA ESCOLHER? *BANDERSNATCH* E AS PRÁTICAS  
COMPARTILHADAS DE CONSUMO NO *FACEBOOK*

Dissertação de Mestrado

PORTO ALEGRE

2020

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

JULIANE VICENTE LOPES

VOCÊ VIU QUE NÃO DÁ PRA ESCOLHER? *BANDERSNATCH* E AS PRÁTICAS  
COMPARTILHADAS DE CONSUMO NO *FACEBOOK*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção de grau de Mestre em Comunicação.  
Orientação: Profa. Dra. Elisa Reinhardt Piedras

PORTO ALEGRE

2020

### CIP - Catalogação na Publicação

Vicente, Juliane  
VOCÊ VIU QUE NÃO DÁ PRA ESCOLHER? BANDERSNATCH E AS  
PRÁTICAS COMPARTILHADAS DE CONSUMO NO FACEBOOK /  
Juliane Vicente. -- 2020.  
176 f.  
Orientadora: Elisa Reinhardt Piedras.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e  
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação  
e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. audiovisual. 2. narrativa audiovisual  
interativa. 3. consumo midiático. 4. público. 5.  
Bandersnatch. I. Reinhardt Piedras, Elisa, orient.  
II. Título.

JULIANE VICENTE LOPES

VOCÊ VIU QUE NÃO DÁ PRA ESCOLHER? *BANDERSNATCH* E AS PRÁTICAS  
COMPARTILHADAS DE CONSUMO NO *FACEBOOK*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção de grau de Mestre em Comunicação.  
Orientação: Profa. Dra. Elisa Reinhardt Piedras

Aprovado em: 14 de janeiro de 2020.

BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra Elisa Reinhardt Piedras – UFRGS  
Orientadora

---

Prof. Dr. André Fagundes Pase – PUCRS/POA  
Examinador

---

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini – UFRGS/POA  
Examinadora

---

Prof. Dra. Suely Dadalti Fragoso – UFRGS/POA  
Examinadora

*Leaving behind nights of terror and fear  
I rise  
Into a daybreak that's wondrously clear  
I rise  
Bringing the gifts that my ancestors gave,  
I am the dream and the hope of the slave.  
I rise  
I rise  
I rise.*

Maya Angelou (*Still I rise* -1908)

## AGRADECIMENTOS

É um desafio tão grande quanto escrever uma dissertação, utilizar apenas uma página para agradecer instituições e pessoas que fizeram parte desta trajetória de dois anos. Início este agradecimento à minha vó Luiza, que não terminou a quarta-série e infelizmente não poderá ver a primeira Mestre da família. Tenho a certeza que em alma, como minha guardiã, ela acompanha toda essa trajetória que é por ela e por todos os irmãos que me antecederam e para todos aqueles que virão.

Agradeço a minha família, especialmente à dinda Janete e à minha irmã Fabiane por nunca terem desistido de mim e por estarem presentes nos momentos em que mais precisei, reafirmando que o amor não é somente um laço de sangue. Essa dissertação escrita por tantas mãos que se tornaram uma só. Um trabalho que também é vivência indissociável de toda a realidade que nos fazem deixar do lado de fora da sala de aula.

Este é um trabalho que tem as marcas dos fracassos, sorrisos, frustrações e dores. A pesquisa que só é possível porque tem as lágrimas de um futuro perdido que se reinventa num futuro acadêmico. Ela é também por Davi, um menino gerado num mundo invisível e desmaiado, como narrou a personagem de Jeferson Tenório, um filho que fará aniversário todos os anos apenas na minha memória.

Agradeço também às políticas públicas, pois este trabalho só foi realizado graças ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que torna possível que estudantes como eu possam chegar à Pós-Graduação. Assim como a todos os professores que fizeram parte deste processo: à orientadora Dra. Elisa Piedras pelos ensinamentos e orientação na busca de novos conhecimentos; à Profa. Miriam Rossini por todo o suporte e disponibilidade e ao Prof. Fernando Mascarello pelas considerações e sugestões feitas na qualificação que contribuíram esta versão mais amadurecida.

Uma vez inserida no Programa de Pós-Graduação, é imprescindível lembrar daqueles que são responsáveis pela minha permanência: a literatura e a dança: gratidão ao Grupo Andanças e a todos os autores que me carregam e principalmente àqueles que acreditam no meu trabalho como artista. Não fosse a arte, quem seria eu?

À Luiza da Silva Conceição, que antes de partir me disse para fazer tudo aquilo que meu coração mandasse e essa é a lição mais valiosa que levo comigo.

## RESUMO

Esta pesquisa aborda o audiovisual contemporâneo através do consumo midiático. O objetivo é compreender a interação do público com a narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch* através das suas postagens e comentários compartilhados em comunidades do *Facebook*. Para tanto, propõe-se uma pesquisa exploratória, de viés qualitativo, dividida em duas etapas: 1) levantamento do estado da arte e discussão teórica; e 2) estudo empírico sobre postagens e comentários de seis publicações do *Facebook* (três páginas e dois grupos). Os resultados apontam que na relação do público com *Bandersnatch* através do *Facebook*, os formatos das postagens (imagem, texto e vídeo), as tipologias de conteúdo das postagens (crítica, entretenimento, informacional e promocional), as temáticas emergentes dos comentários e postagens (referências, inovação, crítica e afetos) e os perfis de público (espectadores, usuários e membros). Além disso, os resultados indicam que os posicionamentos expostos pelo público na rede social digital são atravessados por sobreposições e coexistências, com referências de produções e gêneros das mídias tradicionais, além da existência de uma grande conversa virtual essencial para entender como esta produção foi percebida e compartilhada por seu público no *Facebook*.

**Palavras-chave:** audiovisual; narrativa audiovisual interativa; consumo midiático; público; *Bandersnatch*.

## ABSTRACT

This research addresses contemporary audiovisual through media consumption. The main goal is to understand the audience's interaction with the *Bandersnatch* interactive audiovisual narrative through their posts and comments shared on *Facebook* communities. To this end, an exploratory research with a qualitative approach is proposed, divided into two stages: 1) survey of the state of the art and theoretical discussion; and 2) an empirical study on posts and comments from six *Facebook* publications (three pages and two groups). The results show the public's relationship with *Bandersnatch* through *Facebook*, the formats of the posts (image, text and video), the types of content of the posts (criticism, entertainment, informational and promotional), the themes emerging from comments and posts (references, innovation, criticism and affections) and audience profiles (viewers, users and members). In addition, the results also indicate the positions exposed by the public on the digital social network are crossed by overlaps and coexistences, with references to productions and genres of traditional media, and the existence of a great virtual conversation - essential to understand how this production was perceived and shared by its audience on *Facebook*.

Keywords: audiovisual; interactive audiovisual narrative; media consumption; public; *Bandersnatch*.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>2. METODOLOGIA</b> .....	<b>18</b>
2.1 Procedimentos para o estado da arte e a discussão teórica .....	19
2.2 Procedimentos para a aproximação do objeto empírico.....	23
<b>3. LEVANTAMENTO DO ESTADO DA ARTE E DISCUSSÃO TEÓRICA</b> .....	<b>34</b>
3.1 Estado da arte da pesquisa sobre o tema .....	34
3.2 Discussão teórica sobre o audiovisual, a cultura da convergência e o consumo midiático .....	37
<b>4. NARRATIVA AUDIOVISUAL INTERATIVA DE BANDERSNATCH E AS APROPRIAÇÕES DO PÚBLICO NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS</b> .....	<b>47</b>
4.1 <i>Bandersnatch</i> .....	47
4.1.1 <i>Netflix e Black Mirror como cenário</i> .....	47
4.1.2 <i>Bandersnatch da literatura ao audiovisual</i> .....	58
4.2 Postagens e comentários do público no <i>Facebook</i> .....	86
4.2.1 <i>Descritivo das postagens analisadas</i> .....	88
4.2.2 <i>Resultados emergentes</i> .....	118
4.3 Discussão.....	141
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>149</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>154</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>158</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Análise feita com material impresso .....	30
Figura 2 - Classificação das tipologias dos comentários .....	31
Figura 3 - Análise das temáticas .....	32
Figura 4 - Ilustração de <i>Bandersnatch</i> de Peter Newell .....	61
Figura 5 - Divulgação do jogo <i>Bandersnatch</i> .....	62
Figura 6 - Tutorial de <i>Bandersnatch</i> (a-h).....	67
Figura 7 - Elementos pré-narrativa (a-f) .....	69
Figura 8 - Cena inicial de <i>Bandersnatch</i> .....	73
Figura 9 - Postagem da página <i>Bandersnatch</i> .....	89
Figura 10 - Postagem da página <i>Black Mirror</i> .....	93
Figura 11 - Postagem do grupo <i>Black Mirror Brasil</i> .....	100
Figura 12 - Postagem do grupo <i>Netflix: Dicas de Filmes e Séries</i> .....	104
Figura 13 - Postagem do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	109
Figura 14 - Postagem do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	117
Figura 15 - Comentários da página <i>Black Mirror</i> .....	123
Figura 16 - Comentários do grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e séries</i> .....	123
Figura 17 - Comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila – O Grupo</i> .....	123
Figura 18 - Comentários da página <i>Black Mirror</i> .....	124
Figura 19 - Comentários do grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e séries</i> .....	124
Figura 20 - Comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	125

Figura 21 - Comentários da página <i>Bandersnatch</i> .....	126
Figura 22 - Comentários da página <i>Black Mirror</i> .....	126
Figura 23 - Comentários do grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e séries</i> .....	126
Figura 24 - Comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	127
Figura 25 - Comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	128
Figura 26 - <i>Tweet da Netflix</i> .....	129
Figura 27 - Comentários da página <i>Black Mirror</i> .....	130
Figura 28 - Comentários do grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e series</i> .....	130
Figura 29 - Comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	130
Figura 30 - Comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila: O Grupo</i> .....	132
Figura 31 - Comentários sobre a conversa digital .....	137
Figura 32 - Comentários sobre os fluxogramas.....	138
Figura 33 - Comentários sobre os dispositivos.....	139
Figura 34 - Comentários sobre <i>Bandersnatch</i> no <i>Facebook</i> .....	153

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Estado da arte de produções na perspectiva do consumidor.....	34
Quadro 2 - Estado da arte de produções na perspectiva da produção .....	35
Quadro 3 – Categoria dos comentários da página <i>Bandersnatch</i> .....	90
Quadro 4 – Categoria dos comentários da página <i>Black Mirror</i> .....	94
Quadro 5 - Categorias dos comentários do grupo <i>Black Mirror</i> .....	101
Quadro 6 - Categorias dos comentários do grupo <i>Netflix: Dicas de filmes</i> .....	105
Quadro 7 - Categorias dos comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila</i> .....	109
Quadro 8 - Categorias dos comentários do grupo <i>Reserva Cinéfila</i> .....	117
Quadro 9 - Análise geral.....	119
Quadro 10 - Formatos .....	120
Quadro 11 - Temáticas emergentes.....	122
Quadro 12 - Perfis de público.....	135

## INTRODUÇÃO

As novas dinâmicas comunicacionais têm modificado as práticas de consumo, uma vez que “gêneros e formatos não estão mais presos a um meio específico e às suas processualidades” (ROSSINI, RENNER, 2015, p. 2). As diferentes estratégias de circulação e distribuição dos produtos e seus modelos de negócio passam por transformações que atingem não apenas o campo comunicacional e mercadológico, mas principalmente os hábitos sociais e culturais dos sujeitos. O cenário está cada vez mais atravessado pelo contexto da convergência midiática, vista a confluência da televisão com a internet e com o surgimento de novas formas de consumo, em que os produtos têm sido disseminados em outras plataformas, intercalados em mais de uma tela.

As telenovelas são um exemplo de narrativa audiovisual que tem progressivamente estimulado o espectador a participar ativamente por meio de redes sociais como o *Twitter*<sup>1</sup> e o *Facebook*<sup>2</sup> como indicam os estudos do Observatório Brasileiro Íbero-Americano da Ficção Televisiva<sup>3</sup> (OBITEL) desde sua primeira edição em 2011. Tais estudos apontam para o percurso de adaptação, rupturas e readequação que os modelos convencionais comunicativos têm passado nos últimos anos. Esse cenário pode ser percebido pela ótica da cultura da convergência de Jenkins (2009), que permite a compreensão desse movimento de transição entre as mídias, em que o espectador, motivado por fazer parte do universo daquilo que consome, pode compartilhar percepções e críticas, produzir e disseminar conteúdos.

No entanto, é necessário destacar que o fenômeno de trocas midiáticas já era presente antes do advento da internet, assim como a participação ativa dos

---

<sup>1</sup> O *Twitter* é uma rede social digital que funciona como um microblog ao permitir que os usuários enviem, recebam e compartilhem atualizações em tempo real, através de SMS, da página do servidor e de aplicativos específicos de gerenciamento. Disponível em: <https://twitter.com/login?lang=pt>.

<sup>2</sup> O *Facebook* é uma rede social digital que funciona através de perfis pessoais e perfis públicos, com recursos e promoções patrocinadas, comunidades e demais funcionalidades que envolvem de eventos a conversas por chat. Disponível em: <https://www.facebook.com/>.

<sup>3</sup> A OBITEL Brasil é a rede brasileira de pesquisadores da ficção televisiva que, desde 2007, reúne pesquisadores brasileiros que desenvolvem estudos sobre a ficção televisiva. A cada dois anos, os pesquisadores desenvolvem um mesmo projeto que é publicado em edição bienal. A OBITEL Brasil faz parte da rede internacional OBITEL, que tem como objetivo “[...] traçar o diagnóstico e as perspectivas da ficção televisiva por meio do monitoramento anual e da análise comparada, quantitativa e qualitativa.” A rede, criada em 2005, é formada por grupos de pesquisa de 12 países: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Espanha, Estados Unidos, México, Peru, Portugal, Uruguai, Venezuela. Disponível em: <https://blogdoobitel.wordpress.com/>. Acesso em: 3 de maio de 2019.

consumidores. Assim, o que se observa no cenário atual é a potencialidade dessas transposições em diferentes interfaces na web, além da viabilidade do mapeamento desses fenômenos, posto que “os modos de perceber os produtos estão mais visíveis hoje, pois estes deixam rastros que possibilitam novas análises acerca das audiências” (PIENIZ, 2013, p. 15). A partir disso, as narrativas audiovisuais têm investido na oferta de produtos pautados em lógicas transmidiáticas, uma estratégia de aproximação com o público que se torna visível na remodelagem dos gêneros narrativos. Diante de tais mudanças, os modelos tradicionais até então consagrados têm passado por drásticas renovações para oferecer produtos cada vez mais estruturados nas possibilidades de apropriação permitidas pelos aprimoramentos tecnológicos.

A *Netflix*<sup>4</sup> é um exemplo de plataforma digital de distribuição de conteúdos audiovisuais outrora restritos à televisão aberta ou por assinatura, sendo oportuno frisar o quanto a própria televisão tem se reinventado para acompanhar as mudanças tecnológicas. Tendo como base as reconfigurações mobilizadas pela convergência midiática, é importante destacá-la como uma das mais populares plataformas de consumo audiovisual, definida como um “serviço de transmissão online que oferece uma ampla variedade de séries, filmes e documentários premiados em milhares de aparelhos conectados à internet” (NETFLIX, 2019). A variedade de gêneros, estruturas narrativas e formatos presentes na plataforma, assim como a exclusividade de seus produtos, veiculados exclusivamente *online*, colaboram para o sucesso da empresa.

O surgimento de novas práticas de consumo tem relação íntima com o surgimento de novos formatos de produção, portanto, este trabalho volta-se para o lançamento da primeira<sup>5</sup> narrativa audiovisual interativa voltada ao público adulto da

---

<sup>4</sup> A *Netflix* é um serviço de transmissão *online* que permite aos clientes assistir a uma ampla variedade de séries, filmes e documentários premiados em milhares de aparelhos conectados à internet. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/412>.

<sup>5</sup> O primeiro lançamento interativo da Netflix foi a narrativa *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale*. A narrativa voltada para o público infantil foi lançada em 2017. Disponível em: [https://www.huffpostbrasil.com/entry/nova-aventura-do-gato-de-botas-lanca-netflix-no-universo-das-ani\\_br\\_5c33ac90e4b0535217f64bf4?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xILmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAMKGjXkuEJjmc7Owpk\\_TdwKohtmlqV8zLqTz\\_bfEJkjlqviLLD\\_4v71Zgo5\\_ELFNtkxUy9fZWUniolzio2clgGKE2FjhlylZB2z8cafc7gC2VvyGI91QGXYEbxjPqS86rneQkdRRZ-AJ0KYyrGKoBwNhizbsLoDb4veFba](https://www.huffpostbrasil.com/entry/nova-aventura-do-gato-de-botas-lanca-netflix-no-universo-das-ani_br_5c33ac90e4b0535217f64bf4?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xILmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMKGjXkuEJjmc7Owpk_TdwKohtmlqV8zLqTz_bfEJkjlqviLLD_4v71Zgo5_ELFNtkxUy9fZWUniolzio2clgGKE2FjhlylZB2z8cafc7gC2VvyGI91QGXYEbxjPqS86rneQkdRRZ-AJ0KYyrGKoBwNhizbsLoDb4veFba). Acesso em: 18 de janeiro de 2020.

*Netflix. Black Mirror: Bandersnatch* é uma continuação de *Black Mirror*<sup>6</sup>, série de televisão britânica lançada em 2011, transmitida pela *Netflix* desde 2015, ano em que a plataforma passou a produzi-la. A narrativa interativa com cinco finais oficiais tem cenas a serem desbloqueadas a partir das decisões tomadas ou não pelos espectadores, além de cenas escondidas e *loopings*<sup>7</sup> que retornam ao menu inicial. A história, repleta de mistérios sobre as possibilidades disponíveis, em poucas horas motivou a criação de fluxogramas, dicas e guias em *blogs*, páginas e sites sobre cinema, além de mobilizar discussões e comentários nas páginas oficiais da *Netflix* e grupos nas redes sociais. A repercussão dessa iniciativa dialoga com a ideia de um produto voltado aos moldes de quem o está consumindo, uma possibilidade que tem sido mobilizada por outras empresas, como a *Home Box Office*<sup>8</sup>, que lançou a *Qube*, tecnologia de escaneamento que permite o engajamento da audiência com formato interativo<sup>9</sup>. É notória a expansão dos hábitos de consumo que partem de narrativas como essa, que trabalham com a convergência midiática, tendo como consequência a exposição e a apropriação dos espectadores difundida na internet. Esse cenário de confluências demonstra a relevância do período e a necessidade de pesquisas que se voltem para a compreensão desses fenômenos, assim o tema desta dissertação é a narrativa audiovisual *Bandersnatch* e as apropriações do público expostas em comentários no *Facebook*.

A justificativa acadêmica para a realização desta pesquisa fundamenta-se primeiramente na oportunidade de analisar um produto audiovisual recente com vistas a refletir sobre a narrativa em perspectiva que considera os posicionamentos do público. No estado da arte, apresentado no terceiro capítulo, a incipiência de trabalhos que atuam na perspectiva do público, analisando os fenômenos de reconfiguração do papel dos sujeitos com as mídias contribui para fortalecer o esforço social deste trabalho, em razão da atualidade do contexto das redes sociais e suas implicâncias no campo comunicativo e na constituição dos modos de ser e existir dos sujeitos nas relações com os produtos que consomem. Ademais, a

---

<sup>6</sup> Essa série antológica de ficção científica explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta entram em um perigoso conflito. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70264888>.

<sup>7</sup> Repetição automática de uma ocorrência.

<sup>8</sup> A *Home Box Office*, conhecida como HBO, é uma rede estado-unidense de televisão a cabo e por satélite, de propriedade da Time Warner, cuja programação consiste principalmente em filmes cinematográficos e séries de televisão originais. Disponível em: <https://br.hbomax.tv/>.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/10/02/hbo-lanca-tecnologia-interativa-para-cinemax.html>. Acesso em: 30 de outubro de 2019.

contribuição para o mercado audiovisual está alicerçada na compreensão de que esta pesquisa pode contribuir para a área de estudos do campo audiovisual, na medida em que se volta para o público, a fim de compreender como tem ocorrido seu processo de consumo diante às novas dinâmicas comunicacionais no ambiente digital. Por fim, a justificativa pessoal para a escolha desta narrativa advém da trajetória da pesquisadora com as narrativas interativas, a afeição com o gênero de ficção científica e o desejo de aliar o exercício científico com fenômenos em curso, com os quais convivemos diariamente.

Para compreender esse cenário de dinâmicas comunicacionais que envolvem a narrativa interativa *Bandersnatch*, apresenta-se o seguinte problema de pesquisa: Como as narrativas audiovisuais interativas emergentes provocam o público? O objetivo geral é compreender a interação do público com a narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch* através das suas postagens e comentários compartilhados em comunidades do *Facebook*. Os objetivos específicos são:

- explorar a narrativa audiovisual *Bandersnatch*;
- analisar os tensionamentos presentes nas apropriações do público através dos relatos compartilhados no *Facebook*;
- examinar as características das postagens e dos comentários do público sobre *Bandersnatch* no *Facebook*.

Para tanto, esta dissertação estrutura-se em cinco capítulos. Após essa Introdução, há o capítulo (dois) da Metodologia. O terceiro capítulo apresenta o estado da arte da pesquisa sobre o tema e a discussão teórica. O quarto capítulo contempla a narrativa audiovisual interativa de *Bandersnatch* e as apropriações do público nas redes sociais digitais, especificamente o *Facebook*. Por fim, no quinto capítulo apresenta as considerações finais.

## 2 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa exploratória, que oportuniza a elucidação de fenômenos por meio da observação. A abordagem de pesquisa é qualitativa complementada pelo viés quantitativo, pois baseia-se em um processo de investigação com a observação, descrição e interpretação de um fenômeno em que a pesquisadora se aproxima de seu objeto de estudo. A opção pelo qualitativo se alicerça na intenção de entender o objeto de estudo como uma atividade em curso, na qual o pesquisador constrói sentidos a partir de sua pesquisa para chegar a uma interpretação do fenômeno. O estudo se desenvolve em duas etapas cujas escolhas metodológicas explicita-se nesse capítulo: 1) levantamento do estado da arte e discussão teórica; e 2) estudo empírico sobre postagens e comentários de seis publicações de três páginas e dois grupos do *Facebook*.

Antes disso, destaca-se os procedimentos de coleta, descrição e análise dos dados desenvolvidos nas duas etapas da pesquisa. A primeira instância refere-se ao momento em que são coletados os dados, pois “[...] operações técnicas de coleta efetuam transformações específicas das informações coletadas” (LOPES, 2003, p.129). A partir da coleta de dados é feita a seleção, em que são expostas as características que atuaram como filtragem dessa coleta, baseando-se em três operações: a quantificação, a codificação e a descrição. Essas operações “levam à formação da inferência e da explicação da realidade” (LOPES, 2003, p.130). A descrição baseia-se na confecção de arquivos digitais, posteriormente impressos e manuseados para a visualização do conteúdo, com o uso de marcadores, classificações e anotações, construindo o material para a análise. Todos os arquivos de registro e leitura de coleta de dados foram armazenados no serviço de armazenamento e sincronização de arquivos *Google Drive* em formato *pdf*, enquanto os arquivos editáveis, que correspondem às fases de análise da pesquisa, foram armazenados em formato *word* ou *doc*. A análise dos dados baseia-se na técnica de operacionalização, que se estabelece como o “[...] o conjunto de operações técnicas de caráter dedutivo que realizam a conexão entre o dado e o fato, entre o conceito (enunciado linguístico teórico) e o fato empírico (referente real).” (LOPES, 2003, p.131). Então, nessa fase, os dados são organizados e transcritos, dando espaço às reflexões sobre o material coletado.

## 2.1 Procedimentos para o estado da arte e a discussão teórica

A elaboração do estado da arte que é o procedimento que corresponde ao enquadramento teórico do objeto, caracterizado por “descrever o que se chama ‘estado do conhecimento’ do problema, o que pressupõe a realização de uma *pesquisa bibliográfica* específica” (LOPES, 2003, p. 139). O mapeamento das produções científicas tem a finalidade de “situar o problema em relação às pesquisas existentes, mesmo de orientações teóricas diferentes” (LOPES, 2003, p. 139).

Através dessa técnica, as fontes da pesquisa nessa etapa foram produções científicas brasileiras publicadas desde o ano de 2017 (dado que a pesquisa foi iniciada em 2018) até 2019, contemplando teses, dissertações, artigos de periódicos e anais de eventos, além de livros do Obitel Brasil.

O estado da arte teve duas fases: a) exploratória, contemplando no ano de 2017, e as palavras-chave consumo midiático, consumo audiovisual, espectador e consumidor; e b) específica (após exame de qualificação), contemplando os anos de 2015 até 2019, enfocando as palavras-chave *Netflix*, *Black Mirror* e *Bandersnatch*.

Tanto na fase exploratória do estado da arte, quanto na específica, percorreu-se os repositórios dos 54 Programas de Pós-Graduação da área de avaliação Comunicação e Informação<sup>10</sup>, avaliados e reconhecidos pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). As seleções deram-se através da leitura dos resumos disponibilizados nas bibliotecas e páginas dos programas. O levantamento de artigos deu-se em duas etapas: a primeira correspondeu à busca de revistas da área de comunicação que tivessem classificação qualis A2 da Capes, escolhidas através da lista de revistas de comunicação disponibilizada no sistema da Capes Qualis Periódicos. Esta escolha inicial metodológica baseia-se na intenção de mapear os trabalhos sobre o tema filtrados primeiramente pela classificação dos periódicos da área, tendo em conta a classificação de excelência internacional. Foram pesquisadas cinco periódicos científicos<sup>11</sup>: a Revista Brasileira de Ciências da Comunicação (Intercom), a Revista da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (E-Compós), a Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da

---

<sup>10</sup> Na fase exploratória do estado da arte, indentificou-se 195 teses e 617 dissertações, dentre as quais, a partir do recorte temático de palavras-chave, foram selecionadas nove dissertações.

<sup>11</sup> Na fase exploratória do estado da arte, indentificou-se em nove revistas os 266 artigos, dos quais quatro foram selecionados.

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Revista Famecos), a Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo (Revista Matrizes) e a Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing (CMC), dentre as quais foi selecionado, a partir do recorte temático pelas palavras-chave, um artigo. A partir da observação da incipiência de trabalhos que versassem sobre o tema, objetivando mapear também as produções científicas específicas, ampliou-se a pesquisa em um segundo momento, adicionando quatro revistas especializadas no tema de audiovisual: a Revista de Cultura Audiovisual da Universidade de São Paulo (Significação), a Revista do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos (Geminis), a Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Rebeca) e a Revista dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e Antropologia da Universidade Federal de Minas Gerais (Devires). Então, foram pesquisados três eventos<sup>12</sup> de Comunicação: o XXVI Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós); o XXXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom) e o XXI Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine). Optou-se ainda por incluir a publicação anual da Rede Brasileira de Pesquisadores de Ficção Televisiva (OBITEL)<sup>13</sup>, por tratar-se de edição anual de publicações sobre a ficção televisiva no Brasil em 2017.

Para concluir a fase exploratória do estado da arte, todos os trabalhos foram arquivados em pasta no *Google Drive*, com a posterior impressão e manuseio dos dados de forma artesanal. A partir da leitura integral dos trabalhos, foi confeccionado o instrumento de descrição do estado da arte (APÊNDICE A), que classificava cada um dos trabalhos a partir de palavras-chave, título, ano, autor, tipo e Programa de Pós-Graduação, periódico, livro ou evento ao qual o trabalho estava vinculado. A partir dessa descrição, o fichamento guiou-se pelas seguintes categorias (APÊNDICE B): título; objetivo; teoria que destaca temas e autores; metodologia que se debruça sobre o viés qualitativo ou quantitativo, tal como as técnicas utilizadas, o *corpus* do trabalho e o perfil dos informantes; os resultados e as contribuições de cada pesquisa para esta dissertação. Esse fichamento deu origem à primeira análise

---

<sup>12</sup> Na fase exploratória do estado da arte, indentificou-se 385 trabalhos completos, dentre os quais foi selecionado um trabalho.

<sup>13</sup> Na fase exploratória do estado da arte, dois capítulos foram selecionados.

do estado da arte, apresentado no Projeto de Qualificação da Dissertação, classificando as abordagens teóricas; as metodologias utilizadas para refletir sobre o desenvolvimento epistemológico do método-científico; os objetos de estudo, para verificar tendências empíricas; e as contribuições dos trabalhos para o campo, para efetivamente analisar o panorama de estudos sobre o tema, suas limitações e alcances.

Apos o Exame de Qualificação, prosseguiu-se com a fase específica do estado da arte, contemplando as produções científicas publicadas no período de 2015 a 2019. A ampliação do período objetivou abranger publicações anteriores ao início de produção da série *Black Mirror* pela *Netflix* (a terceira temporada foi a primeira produzida pela plataforma e lançada em 2016) e contemplar também trabalhos do ano de 2019 que já tratassem de *Bandersnatch*. As fontes identificadas são teses, dissertações<sup>14</sup>, artigos de periódicos<sup>15</sup> e anais de eventos<sup>16</sup>, além de livros. Nesse momento, optou-se por incluir o livro *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de informação e comunicação* (LEMOS, 2018) por tratar-se de uma análise das quatro temporadas da série *Black Mirror* em que o autor desenvolve discussões sobre a série com temáticas significativas à comunicação como a sociedade do espetáculo, as mídias digitais, os processos comunicacionais e os problemas da cultura contemporânea.

Para concluir a fase específica do estado da arte, todos os trabalhos foram arquivados em pasta no *Google Drive*, com a posterior impressão e manuseio. Totalizou-se um corpus final de 45 trabalhos, com os quais, a partir da leitura, foi confeccionado o instrumento de descrição do estado da arte (APÊNDICE C), que classifica cada um dos trabalhos pela fonte, ano de publicação, referência do trabalho, resumo e palavras-chave e as tabelas de fichamento (APÊNDICE D) com as palavras-chaves, quando “*Netflix*”; “*Black Mirror*” ou “*Bandersnatch*” são utilizadas em algum dos trabalhos; título do trabalho; ano de publicação; autor ou autores; tipo de publicação e a fonte de referência da publicação. A partir da confecção dessas tabelas, a análise guiou-se pela conceituação dos objetos “*Netflix*”; “*Black Mirror*” e

---

<sup>14</sup> Na fase específica do estado da arte, indentificou-se 82 trabalhos, dos quais foram selecionadas duas teses e seis dissertações.

<sup>15</sup> Na fase específica do estado da arte, indentificou-se alguns trabalhos e foram selecionados, a partir do recorte temático pelas palavras-chave, três artigos.

<sup>16</sup> Na fase específica do estado da arte, indentificou-se 31 trabalhos, mas artigo que tratasse da narrativa *Bandersnatch*.

“*Bandersnatch*”, com fichamento (APÊNDICE E) e manuseio artesanal dos dados (APÊNDICE F) no qual foram observadas a conceituação dos objetos, as características dos fenômenos vinculados aos objetos e os resultados das pesquisas antecedentes, com a observação das perspectivas das pesquisas. Esse fichamento deu origem à análise do estado da arte apresentado no capítulo três da Dissertação, para efetivamente refletir sobre o panorama de estudos sobre o tema, suas limitações e alcances.

Apos identificar as referencias conceituais e autores que contribuíram para as pesquisas antecedentes sobre o tema levantadas no estado da arte, iniciou-se os procedimentos para desenvolver a discussão teórica. Ela baseia-se na busca de bibliografia pertinente ao tema escolhido para a pesquisa, em que, a partir da leitura, foram feitos fichamentos, anotações e consulta a materiais teóricos que auxiliassem na compreensão do objeto estudado, pois “a revisão de literatura é uma atividade contínua e constante em todo o trabalho acadêmico e de pesquisa [...]”(STUMPF, 2005, p.52). Essa revisão é a instância teórica que se consagra como parte integrante do processo metodológico, uma vez que “[...] impregna todo o processo concreto de pesquisa, é imanente a todos os procedimentos da observação e a todas as questões (problema de pesquisa) e respostas (hipóteses) que se apresentam ao objeto real” (LOPES,2003, p. 124).

Os autores acionados em pesquisas que dialogam com este estudo, observadas no estado da arte são Néstor García Canclini, Henry Jenkins e Guillermo Orozco Gómez, Maria Immacolata Vassalo de Lopes e Nilda Jacks, entre outros. A partir das suas idéias, aborda-se os conceitos de consumo midiático, espectador, cultura da convergência midiática e o trânsito das audiências.

O primeiro conceito abordado é o consumo cultural, para delinear o consumo midiático, que, sob a ótica de Canclini (1999), trata da perspectiva sociocultural do consumo, que extrapola as acepções de necessidades e instrumentalidade atribuídas aos bens, de modo que considera o consumo uma mediação entre sujeitos, suas práticas culturais e suas identidades. Essa perspectiva baseia-se em seis modelos teóricos que refletem sobre os usos e as apropriações dos bens materiais e simbólicos. O segundo conceito é abordado a partir das autoras Jacks e Toaldo (2013) em artigo que estende a perspectiva sociocultural do consumo para tratar das especificidades do consumo midiático, considerado uma vertente do

consumo cultural. Esse entendimento reflete sobre a relação dos sujeitos com os meios de comunicação, isto é, o que é produzido pelos meios de comunicação, seus produtos, e como e em qual contexto os sujeitos se apropriam desses produtos. As noções de espetatorialidade e espectador são abordadas a partir de Bamba (2013), Canclini (2005) e Mascarello (2004). Bamba (2013) considera a espetatorialidade como um subcampo comunicacional que trata da experiência audiovisual, enquanto a noção de espectador é acionada tanto por Canclini (2005), como por Mascarello (2004) a fim de visualizar as modificações conceituais que surgem para dar conta das mudanças quanto à atuação dos sujeitos com as mídias. Ainda, a definição de audiovisual tem como referência Kilpp (2010), em artigo que discorre sobre as novas significações desse conceito, que pode referir-se ao produto ou à área de estudos, com tradição de pesquisa teórico-científica dos estudos cinematográficos.

A cultura da convergência parte da interpretação de Jenkins (2009) como o arcabouço teórico de perspectiva antropológica que trata de três fenômenos: a convergência dos meios de comunicação, a inteligência coletiva e a cultura participativa, caracterizados como o cenário cultural hodierno em que as lógicas de produção, recepção e consumo têm reconfigurando-se com grande influência do ambiente digital. Por fim, o trânsito de audiências de Orozco (2011) trata dos hábitos pautados nas múltiplas plataformas, noção que aponta para a sociedade em vias de midiatização.

Alem disso, o objeto empírico da pesquisa, incluindo a *Netflix*, a série *Black Mirror* e a narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch* foram contemplados nessa discussão, através das referências identificadas no estado da arte. Nessa etapa, através dos procedimentos de leitura, fichamento e redação de tais conceitos, tangibilizou-se a discussão teórica da Dissertação, apresentada no capítulo três.

## 2.2 Procedimentos para a aproximação do objeto empírico

Apos o levantamento do estado da arte e desenvolvimento da discussão teórica, a pesquisa avança para o estudo empírico sobre postagens e comentários de seis publicações de três páginas e dois grupos do *Facebook*. O primeiro aspecto metodológico a contemplar, nessa fase, é a justificativa para a escolha deste objeto empírico, desde a abordagem adotada. Apesar da ênfase do estudo estar na perspectiva do público (comentários sobre *Bandersnatch* feitos pelo público e

observados no *Facebook*), considera-se essencial resgatar a textualidade da narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch* e seu contexto, que inclui a série *Black Mirror* e a própria *Netflix*.

A escolha de observar uma produção da *Netflix* advém do destaque da empresa ao proporcionar inovações e atualizações que dão indícios de uma nova formação de modelo de negócio, rompendo paradigmas. A empresa é uma das maiores provedoras do serviço de *streaming*, produzindo centenas de horas de produções licenciadas e originais. Seu modelo econômico de venda de assinaturas caracteriza-se pelo consumo audiovisual sem mensagens de anunciantes, em contraste com a televisão aberta e por assinatura, que tem seu funcionamento diretamente envolvido pelos anúncios. No que diz respeito ao formato da *Netflix*, há a flexibilidade na etapa de produção, o calendário é menos rígido quando comparado ao calendário tradicional da televisão – que conta com episódios encomendados e posterior avaliação de sucesso de audiência para dar continuidade ou não às narrativas, optando por intervalos na produção, em períodos denominados *hiatus*. A *Netflix* em seu serviço sob demanda, garante a autonomia do espectador sobre quando, onde e como assistirá aos conteúdos, enquanto na programação televisiva há a grade de exibição estabelecida pela emissora. Essa última característica estende-se à espetatorialidade, pois há inclusive o lançamento de temporadas completas, de modo que o espectador possa assistir continuamente, sem depender da disponibilização semanal de episódios.

No que concerne às narrativas televisivas, há formatos e temas narrativos que são acionados nos episódios-piloto, cuja função é justamente atrair audiência para a continuidade da história, estratégia utilizada também para avaliar o possível interesse em uma produção a ser lançada, havendo inclusive cancelamentos de séries durante a fase piloto. Em contrapartida, a *Netflix* considera as primeiras temporadas de suas produções originais como piloto, um posicionamento que se baseia em pesquisas<sup>17</sup> feitas pela empresa, que apontaram a fidelização da audiência a partir do terceiro ou quarto episódio, e, por fim, é na espetatorialidade que são evidenciadas as mudanças mais evidentes. Uma das principais

---

<sup>17</sup> Matéria “A Netflix sabe exatamente qual episódio de cada série fisgou o público”. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/a-netflix-sabe-exatamente-qual-episodio-de-cada-serie-fisgou-o-publico/>. Acesso em: 18 de janeiro de 2019.

características é a não dependência de grades de programação, permitindo ao usuário definir a temporalidade de seu consumo.

Ademais, em contraste com as produções televisivas estruturadas em lógicas comerciais, com pausas que atingem o clímax antes dos comerciais, a *Netflix* não inclui publicidade no período em que uma produção está sendo assistida, embora esporadicamente possam aparecer *trailers* de produções exclusivas, antes ou depois de assistir a algum conteúdo – o que remete à dúvida sobre o futuro do serviço, uma vez que, a *Netflix* aposta na experiência distinta e personalizada. As mudanças citadas desvelam a complexidade do cenário atual diante de tais configurações, frisadas, em princípio, pelos avanços tecnológicos como facilitadores e expansores desse processo.

Nesse contexto, a escolha pela narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch* se justifica porque ela surge como um exemplo de produção audiovisual que apresenta uma nova configuração para os consumidores ao permitir que escolhas sejam feitas pelo público. Por caracterizar-se como um produto que tem como premissa a inovação e a personalização, as consequentes discussões suscitadas pelo público reafirmam a importância de captar esse fenômeno contemporâneo.

Já a escolha do *Facebook* se configura por sua presença na lista dos *websites* mais acessados na internet e atuação como a rede social mais utilizada no Brasil, de acordo com o *Global Digital Report 2018*<sup>18</sup>. Ainda que a rede social esteja em declínio de usuários<sup>19</sup>, há inúmeras características da rede social que contribuem para o rastreamento de fenômenos, como a formação de grupos com interesses em comum, a possibilidade de pesquisa por palavras-chave e o acesso aos conteúdos oficiais dos meios de comunicação – características não encontradas em outras redes sociais populares até o momento. A relação do público com as postagens a partir de comentários, a quantificação de compartilhamentos e curtidas e os debates promovidos não restringem o tamanho dos comentários, como em outras redes sociais. Esta dissertação busca explorar as práticas compartilhadas de consumo no *Facebook* considerando as redes sociais como ferramentas que tem impactado o cotidiano das pessoas, modificando a forma como a sociedade se relaciona, constrói e percebe valores, significados e sentidos. Assim, observar os discursos expostos é

---

<sup>18</sup>Disponível em: <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southern-america-part-1-north-86863727>. Acesso em: 23 de março de 2019.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.opovo.com.br/jornal/dom/2019/02/29264-facebook-um-debutante-em-declinio.html>. Acesso em: 30 de julho de 2019.

uma atividade de reflexão sobre as apropriações e posicionamentos expostos nesses ambientes digitais.

Esta pesquisa se debruça sobre os comentários circulantes no *Facebook* sem que haja o contato entre a pesquisadora e os usuários, de modo que, optou-se por focar especificamente em cinco fontes da rede social que produzem conteúdo que é reproduzido, comentado e disseminado por centenas (em alguns casos, milhares) de usuários. Foram selecionadas seis publicações, em uma análise qualitativa complementada pelo quantitativo, em postagens dentre as mais populares (maior número de comentários) no período pesquisado de dezembro de 2018 a janeiro de 2019.

Evidencia-se que a amostra, embora limitada, é compatível para as considerações de profundidade da análise que se revela nos capítulos subsequentes. Ressalta-se ainda o anonimato na autoria dos comentários selecionados no corpus de análise, pois a atenção desta pesquisa se dedica ao que foi dito, sem considerar profundamente características generalizáveis dos sujeitos (como etnia, raça, gênero, localização geográfica) o que possivelmente renderia outras reflexões que não serão abordada. Assim, revela-se que o estudo desses relatos sobre a experiência ao assistir *Bandersnatch* são utilizados de forma exemplificável e não generalizável. Neste âmbito, assume-se que as observações aqui elencadas partem de um recorte da realidade e dizem respeito somente aos dados verificados nesta amostra, sem que haja intenção de atuar como uma referência generalista sobre a atuação do público de *Bandersnatch* no *Facebook*. É imprescindível destacar que o acesso às tecnologias depende do nível econômico e do nível de desenvolvimento dos países, não somente relacionado ao acesso à internet como ao acesso dos dispositivos e de serviços como a *Netflix*, características que também são abordadas no decorrer desta pesquisa.

Os procedimentos e técnicas da pesquisa nessa fase de aproximação com o objeto empírico incluem pela seleção das fontes de coleta de dados no *Facebook*, pela coleta de dados, pela impressão dos dados com análise manual<sup>20</sup>, que proporcionou a descrição e análise das postagens, e, por fim, a análise do material coletado, reflexões e críticas.

---

<sup>20</sup> Todos os arquivos foram impressos, após a leitura total do material coletado, em que a partir de inferências de similaridades de seus conteúdos foi possível estabelecer as categorias do estudo exploratório.

Para a análise da narrativa audiovisual interativa de *Bandersnatch*, realiza-se uma aproximação com a abordagem da análise fílmica, com o entendimento da linguagem cinematográfica que também pode ser utilizada para referir-se ao que se apresenta como narrativa audiovisual. “Analisar um filme é sinônimo de decompor esse mesmo filme.” (PENAFRIA, 2009,p.1) Isso que implica duas etapas primordiais: a decomposição que refere-se à descrição do objeto e a reconstrução para compreender e interpretar as relações entre os elementos decompostos. A descrição se configura na decomposição estética dos elementos que constituem o objeto audiovisual, que são: o som (silêncios, trilha sonora, voz over), a imagem (planos, ângulos, fotografia) e a estrutura de montagem (ritmos, duração dos planos, efeitos de transição). Para a autora “[...] o filme é o ponto de partida para a sua decomposição e é, também, o ponto de chegada na etapa de reconstrução do filme.”(PENAFRIA, 2009, p.2) e pode ser analisado a partir de quatro tipos básicos da tradição da crítica do cinema: a análise textual; a análise poética; a análise de conteúdo e a análise da imagem e som.

Nessa pesquisa, a análise da narrativa audiovisual interativa de *Bandersnatch* inspirada na análise fílmica, busca articular as quatro abordagens. No nível da análise textual serão explorados os sentidos que a narrativa aciona junto ao espectador, tratando a narrativa como um texto; o nível da análise poética se preocupa com as sensações e sentimentos envolvidos na espectadorialidade, que serão relacionados aos conceitos observados no estudo exploratório, como a decepção e a ironia. No nível da análise do conteúdo, explora-se o tema central da narrativa, em diálogo com a intertextualidade e as referências observadas no estudo exploratório e a análise de som e imagem corresponde a análise da linguagem audiovisual, na decomposição dos elementos constitutivos da narrativa. Portanto, os elementos de *Bandersnatch* serão decompostos e analisados e, para o efetivo exercício deste procedimento, a delimitação do material empírico é necessária, principalmente com relação às especificidades da própria estrutura de funcionamento fragmentado de *Bandersnatch*. Assim, optou-se por selecionar a primeira cena que é a única igual para todos os usuários da *Netflix* para analisar ao nível da sequência (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994) e ao nível do filme, com a narrativa em sua totalidade (JULLIER; MARIE, 2009). Nesta dissertação, considera-se a sequência como “[...] um conjunto de planos que apresenta uma unidade

espacial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade da ação) ou apenas técnico (planos que se seguem, filmados com algumas regras comuns).”(JULLIER; MARIE, 2009, p.42). Com relação à narrativa, isto é, a forma de contar a história, no entrelaçamento de aspectos da estética à linguagem adota-se a interpretação de Julier e Marie (2009) e Vanoye e Goliot-Lété (2008) para refletir sobre as temáticas que a envolvem, os propósitos que mobilizam os personagens e os conflitos apresentados na trama. De acordo com os autores, a perspectiva clássica e moderna se opõem na medida em que a primeira “[...]exigirá uma resposta às principais questões colocadas pelo desequilíbrio inicial (será que ela encontrará o tesouro? ele vai se casar? eles chegarão a tempo?” e a segunda “[...] representará de preferência a abertura, o fechamento postergado, a recusa em cortar (cortar seria visto como um insulto à liberdade do intérprete)”(JULLIER; MARIE, 2009, p.62). Nesta pesquisa, ambas perspectivas são adotadas para analisar a narrativa, pois parte-se do entendimento de que há mútuas interferências dentro do campo audiovisual, aludindo ao próprio trânsito de audiências, em caminhos que vão da televisão para a internet, do cinema para a televisão, da internet para o cinema.

Depois dessa etapa, a pesquisa volta-se para as postagens e comentários feitos pelo público em relação a narrativa audiovisual interativa de *Bandersnatch*. No contexto de páginas e grupos no *Facebook*, oficiais e não oficiais, que tivessem relação mais ou menos específica com *Bandersnatch*. A partir da busca por palavras-chave do universo conceitual de *Bandersnatch* como “*Bandersnatch*”, “*Black Mirror*”, “*Netflix*”, e palavras-chave do audiovisual, como “*cinema*”, “*audiovisual*” e “*filme*”, chegou-se a cinco fontes. Primeiramente, observou-se a quantidade de seguidores das páginas e membros dos grupos, sendo a seleção das fontes baseada naquelas que tinham mais seguidores ou membros. Nos grupos, foi feita a solicitação de participação; após avaliação dos moderadores, foi permitido o acesso ao conteúdo, sem restrições. As cinco fontes para a coleta de postagens e comentários feitos pelo público são a página *Bandersnatch*, a página grupo *Black Mirror*, o grupo *Black Mirror Brasil*, o grupo *Netflix: Dicas de filmes e series* e o grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*.

Logo, no contexto do período de 28 de dezembro de 2019 à 16 de janeiro de 2019 (em que foi realizada a pesquisa empírica da Dissertação), selecionou-se as postagens com mais comentários sobre a narrativa *Bandersnatch*. A partir da

seleção das postagens para coleta, foi feita descrição com cópias de todo o conteúdo das postagens e colagem em arquivo *word* (APÊNDICE G). A partir da constatação de que o formato de texto, além de pouco visual, não facilitaria a leitura impressa, optou-se pela captura de telas completas das postagens e conversão da imagem para o formato *pdf* (APÊNDICE H), armazenado no *Google Drive* (APÊNDICE I). Então, houve a efetiva impressão em papel, permitindo a análise e interpretação manual<sup>21</sup> dos dados encontrados.

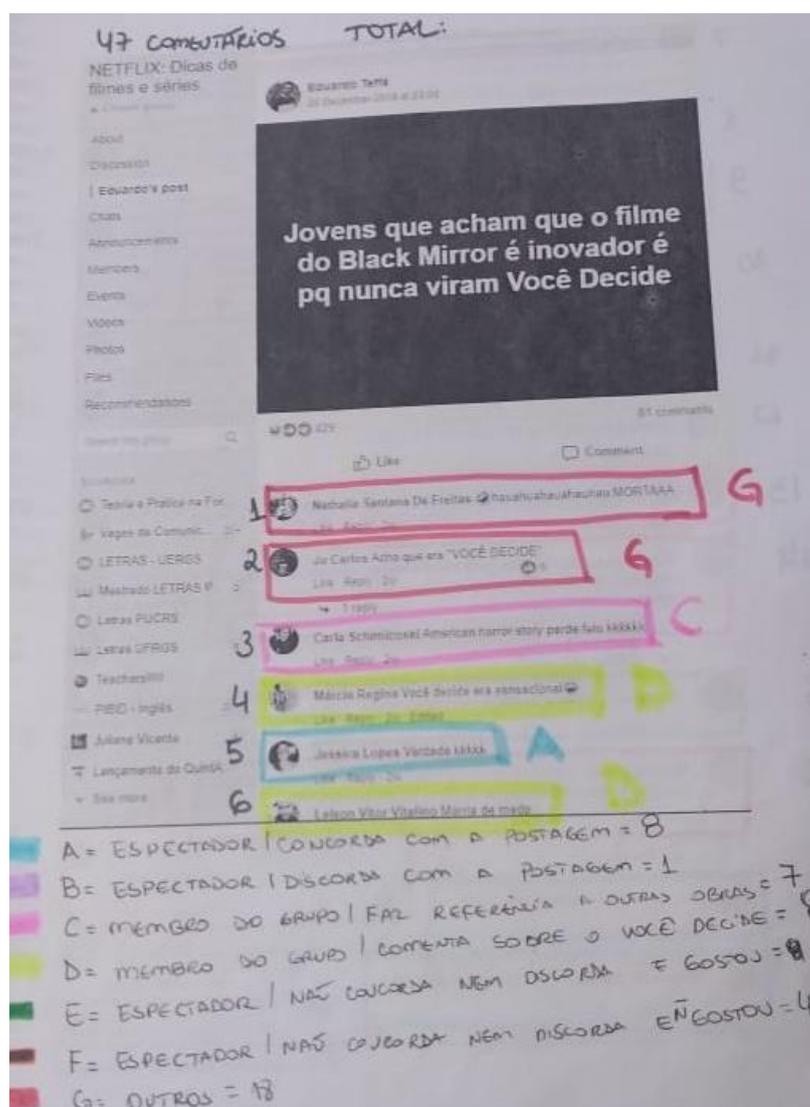
Como foi dito, o critério de escolha das postagens baseia-se no número de comentários principais (aqueles comentados direto na postagem), uma vez que o *Facebook* contabiliza os comentários de duas formas: número total de comentários, incluindo as respostas dos comentários e o número de comentários da postagem (sem incluir as respostas). A seleção de postagem deu-se a partir da segunda forma, no entendimento que as respostas dos comentários são discussões geradas a partir do comentário principal. A contabilização dos comentários, na versão impressa (APÊNDICE J) é parte fundamental desta fase, não somente para quantificar os dados encontrados, mas para separá-los de acordo com as semelhanças e divergências, que servem como base de classificação das categorizações e tipificações presentes na fase de análise e interpretação.

Ao analisar as postagens e as práticas presentes nos comentários, emergiram as tipologias e categorias, com a seleção de ao menos cinco comentários de cada categoria, para ilustrar as práticas observadas. A seguir, foi possível a categorização de tipologias das postagens, categorias de comentários, formatos e tipos de público. Em termos operacionais, a análise se dá mediante o manuseio de impresso com todo o material coletado, em que foram destacadas as semelhanças presentes nas postagens quanto aos comentários em cinco categorias de significado sublinhadas em cores diferentes. A partir disso, houve nova verificação, em que os comentários foram recontados e classificados quanto ao público e objetivo do comentário, conforme figura a seguir:

---

<sup>21</sup> A partir da leitura, foi observado que havia comentários que se enquadravam na mesma intencionalidade ou conteúdo, como uma reclamação, por exemplo, enquanto outro tratava de dúvidas sobre a narrativa. Assim foi possível categorizar a partir dessa separação temática dos comentários.

Figura 1 - Análise feita com material impresso



Fonte: elaboração da autora

As postagens foram categorizadas em tipologias quanto ao seu conteúdo: crítica, entretenimento, informacional e promocional. Cada uma dessas tipologias seguiu o conteúdo mais relevante da postagem, que, além de referir-se à narrativa interativa *Bandersnatch* como critério prioritário, poderia configurar-se em: crítica à narrativa; conteúdo que tenha como função essencial o entretenimento; postagem com a intenção de informar sobre algum conteúdo de maneira didática para os demais usuários; ou postagem que promova a narrativa, respectivamente.

Os comentários encontrados nas postagens foram categorizados considerando apenas os comentários primários, excluindo suas respostas, partindo da observação que estes comentários primários se apresentam como os mobilizadores dos conteúdos e as respostas a eles aparecem em segundo plano. A

partir disso, as categorias foram construídas a partir do panorama geral de leitura de todos os comentários e da tentativa de classificação do conteúdo a que se referiam por meio da interpretação, o que culminou em cinco categorias em cada uma das fontes. Há variações quanto a forma e correlações, mas considerou-se nesta fase que há três chaves de significado nas cinco categorias, que dizem respeito: à narrativa *Bandersnatch*, às referências externas à narrativa ou à categoria denominada como “outros”, que detém os comentários que não necessariamente tratam da narrativa e ainda apresenta especificidades que dizem mais respeito às lógicas de funcionamento quanto à participação dos usuários no *Facebook*. A contabilização manual dos comentários permitiu a observação de correlações entre as postagens, em que o texto base diz respeito à análise específica da fonte em questão e o texto geral diz respeito à análise geral, ilustrado a seguir:

Figura 2 - Classificação das tipologias dos comentários

	TIPOLOGIA	TEXTO BASE	TEXTO GERAL
BANDERSNATCH	A	11,17,20,132,429	17,20,54,68
FINAIS	B	9,15,22,24,43	42,15
REFERÊNCIAS	C	50,74,96,131,133	50,74,
FORMATO	D	3,8,166,75,76	76
METALINGUAGEM	E	1,6,55,63,81	1,63,84
EMOÇÕES	F	7,16,53,107,124	7,53
OUTROS	G	27,59,61,113,141	

Fonte: elaboração da autora

Os formatos seguem a mesma manipulação analítica e foram definidos de acordo com o tipo de publicação que poderia ou não incluir mais de um recurso, tais como imagem, texto e vídeo.

As temáticas foram encontradas a partir da presença de repetições de comentários que envolvem as três chaves de significado mencionadas anteriormente: manifestações de cunho pessoal, alusões a outras obras e discussões sobre o universo de *Bandersnatch*, ilustrado a seguir:

Figura 3 - Análise das temáticas

TIPOLOGIA E		BANDERSNATCH	
NÚMERO	ASSUNTO	POSTAGEM EM COMUM	
9, 12, 73, 127 164	Decepções		
3, 94,	metalinguagem		
26, 27, 28, 29, 30. 148	teorias		
34, 63, 156, 159 195, 199, 261	naa tecnologia Inações		
93, 112, 134, 137, 141 154, 172, 189, 200, 225, 242, 258	Falso controle		

Fonte: elaboração da autora.

Os públicos foram definidos de acordo com as especificidades de cada fonte: no que diz respeito aos usuários, que seriam todos aqueles que têm conta no *Facebook* e, por conseguinte, podem acessar qualquer conteúdo publicado sem restrições, e os membros, que seriam os usuários que, além de ter acesso aos conteúdos disponibilizados aos demais, fazem parte de algum grupo que restringe o acesso, com conteúdos disponíveis apenas para membros. Além dessas duas definições, optou-se por nomear como espectador todo o comentário, seja de

usuário ou membro, que tratasse da narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch*. Assim, a análise de dados voltou-se para as tipologias das postagens; os formatos das postagens; as temáticas e os públicos, de acordo com o que foi considerado relevante no próprio conteúdo do *corpus*.

A partir disso, categorias foram estabelecidas tornando possível chegar às questões que atravessam a produção, tais como a inovação, a discussão da relação entre a sociedade e a tecnologia e a apropriação dos dispositivos. Assim, na interpretação é possível visualizar os dados observados no estudo empírico, com especial atenção aos acertos e limitações da produção associados as interações do público no *Facebook*, incorporando critérios subjetivos de acordo com a intuição do que é relevante culturalmente, como o próprio critério de nível de polêmica das postagens e dos posicionamentos do público.

Tendo apresentado as escolhas e procedimentos metodológicos da pesquisa, seguem as contribuições e referências identificadas no estado da arte e discussão teórica.

### 3 LEVANTAMENTO DO ESTADO DA ARTE E A DISCUSSÃO TEÓRICA

Nesse capítulo se estabelece o diálogo com o campo da pesquisa sobre o tema, dialogando com estudos antecedentes através do estado da arte. Logo, debate-se as referências teóricas sobre audiovisual e o contexto da convergência. Logo, aborda-se as questões do consumo midiático e o trânsito de audiências.

#### 3.1 Estado da arte da pesquisa sobre o tema

Ao explorar os estudos brasileiros recentes<sup>22</sup> sobre o consumo midiático audiovisual, considerando a perspectiva do público ou do espectador, identificou-se 16 pesquisas, dentre as quais sete contribuem para o debate sobre usos e apropriações das produções audiovisuais (ROCHA; BARRETO; ALVES; BACCEGA et al.; MASSAROLO et al., 2017) ou o consumo midiático tangenciando o audiovisual (KOHLS; JACKS et al., 2017). Outros estudos (nove) tangenciam ambos os temas, por se tratarem de análise de audiovisual (DINIZ; GUIMARÃES; HOLMES, 2017) ou focarem nas lógicas de produção (MACHADO; SILVA; SANTOS; ALVIM; STRECK, PELLANDA; VIEIRA; MURTA, 2017).

As pesquisas antecedentes são apresentadas a seguir (Quadro 1 e Quadro 2)<sup>23</sup>, sendo detalhadas suas temáticas e contribuições teórico-metodológicas.

Quadro 1 – Estado da arte de produções na perspectiva do consumidor

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	AUTOR	TIPO	FONTE
1	Práticas de consumo	O conceito de família na telenovela: Um estudo de recepção	ROCHA, Camila Rodrigues Netto da Costa.	D	ESPM - Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de consumo
2	Consumo cultural	Comunicação, educação e consumo: a telenovela Lado a Lado e a questão do negro no Brasil	BARRETO, Rosana Grangeiro.	D	ESPM - Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de consumo
3	Comunicação e consumo	A realidade que se vê e a realidade que se vive: um estudo de recepção das representações sociais da favela e suas práticas de consumo na ficção televisiva brasileira	ALVES, Virginia Albuquerque Patrocínio.	D	ESPM - Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de consumo
4		Espectadores, fãs e supernovela: Velho Chico na cultura participativa	BACCEGA, Maria Aparecida; et al.	C	Obitel
5		Práticas de <i>binge-watching</i> nas	MASSAROLO, João; et al.	C	Obitel

<sup>22</sup> Produzidos no ano de 2017, conforme explicado no capítulo 2.

<sup>23</sup> Os trabalhos estão separados por: palavra-chave correspondente ao universo contextual desta pesquisa; título do trabalho; autor ou autores do trabalho; tipo de produção, que pode ser dissertação (D), artigo publicado em periódicos e revistas (PP), artigo publicado em eventos (PE) e capítulos de coletâneas (C); e na fonte de referência da pesquisa, que pode ser o Programa de Pós-Graduação vinculado à dissertação, o periódico, a revista ou o evento vinculado ao artigo ou o livro vinculado ao capítulo escolhido.

		multiplataformas			
6	Consumo midiático	Mediações no consumo midiático de jovens em conflito com a lei e de evangélicos: "Tipo, o dia inteiro, né?"	KOHLs, Chirlei Diana.	D	UFPR- Pós-Graduação em Comunicação
7	Consumo midiático	JOVENS DO "BRASIL PROFUNDO": explorações sobre usos tecnológicos e consumo midiático em Tavares (RS)	JACKS, Nilda; et al.	PE	XVI Compós

Fonte: Elaboração da autora.

### Quadro 2 – Estado da arte de produções na perspectiva da produção

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	AUTOR	TIPO	FONTE
1	Audiovisual	A metamorfose da sereia: um caminho para a narrativa estendida do audiovisual publicitário	MACHADO, Guilherme Leite.	D	UAM- Pós-Graduação em Comunicação
2	Consumo	Querida, encolhi a programação das crianças: fluxos comunicacionais da programação infantil da televisão brasileira	SILVA, Ana Carolina Correia da.	D	UFRJ- Pós-Graduação em Comunicação
3	Audiovisual	O celular como novo dispositivo para a imagem audiovisual	SANTOS, Adriano Chagas dos.	D	UFF- Pós-Graduação em Comunicação
4	Audiovisual	Protagonismo juvenil: um estudo a partir da série Mi país, nuestro mundo	DINIZ, Priscilla Teixeira Lamy.	D	UFF- Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano
5	Audiovisual	TV na Internet e Internet que é TV: narrativas, contextos e o caso NerdOffice	GUIMARÃES, Gustavo Côrtes.	D	UFF- Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano
6	Audiovisual	Contraponto audiovisual? De Eisenstein a Chion	ALVIM, Luíza Beatriz.	PP	Revista Famecos
7	Espectador, Audiovisual	Do botão ao touchscreen - A evolução das narrativas audiovisuais e a experiência do espectador	STRECK, Melissa; PELLANDA, Eduardo Campos.	PP	Revista Geminis
8	Audiovisual	Globo Play: a plataforma da Rede Globo	VIEIRA, Amanda Veronesi; MURTA, Cintia Maria Gomes.	PP	Revista Geminis
9	Produção audiovisual periférica	O "significado" e os "movimentos" de Casas Marcadas: O impacto de um webdocumentário num Rio de Janeiro em transformação	HOLMES, Tori.	PP	Revista Rebeca

Fonte: Elaboração da autora.

Das 16 pesquisas antecedentes identificadas e selecionadas para o diálogo, inicialmente identificaram-se quatro trabalhos que pesquisam sobre os usos e apropriações do gênero telenovela (ROCHA; BARRETO; ALVES; BACCEGA et al., 2017), cabendo destacar o interesse de pesquisa no contexto educacional nos dois primeiros, o que remete ao esforço teórico-metodológico que vem sendo construído na perspectiva da educomunicação. O conceito de família homoafetiva (ROCHA, 2017), a questão do negro no Brasil (BARRETO, 2017), as representações sociais da favela (ALVES, 2017) e a cultura participativa dos fãs de telenovela (BACCEGA et al., 2017) reiteram a adequação de temáticas que respondem às emergências do campo, tendo em vista as mudanças sociais e culturais que marcam as lógicas de produção e recepção da ficção televisiva brasileira. O cenário de aproximação das mudanças tecnológicas e das práticas de consumo é exposto nos estudos que analisam o consumo midiático levando em conta o contexto de convergência (KOHLs; JACKS et al., 2017), assim como, a partir do campo do audiovisual,

estabelecem-se diálogos entre o cenário de convergência midiática e os hábitos de espetatorialidade na cultura participativa (MASSAROLO et al., 2017).

Os demais trabalhos alocam-se na perspectiva da produção, especialmente por considerar o cenário de mudanças, apresentando as estratégias escolhidas por produtores e as possibilidades promovidas pelos avanços tecnológicos. Há o aparecimento de trabalhos que consideram os novos formatos de consumo de conteúdo audiovisual, seja na perspectiva da narrativa audiovisual estendida da publicidade (MACHADO, 2017), nas mudanças das grades de programação voltadas ao público infantil, tendo em vista o conteúdo acessível em plataformas digitais (SILVA, 2017), na investigação do protagonismo juvenil na participação e construção da produção audiovisual *Mi país, Nuestro Mundo* (DINIZ, 2017), nas produções audiovisuais conhecidas por *WebTv* (GUIMARÃES, 2017); na revisão teórica de termos do audiovisual que consideram as mudanças diacrônicas observadas nos estudos de cinema, som e imagem; nas estratégias do mercado televisivo em fornecer conteúdo nas plataformas de distribuição *online* (VIEIRA; MURTA, 2017) e na análise da circulação digital e presencial, a fim de discorrer sobre impactos e feitos da produção audiovisual *Casas Marcadas* (2012).

Revela-se, também, o interesse na dinâmica e no percurso de evolução dos dispositivos que marcam o cenário de convergência, a partir do celular como novo dispositivo para a imagem audiovisual, refletindo sobre o consumo de imagens e aparelhos (SANTOS, 2017) e sobre o resgate diacrônico da interface tecnológica dos aparelhos de visualização de produções audiovisuais (STRECK; PELLANDA, 2017).

No que concerne às teorias, a maior incidência deu-se nos seguintes eixos temáticos: consumo (ROCHA; BARRETO; ALVES; KOHLS; SANTOS; VIEIRA; MURTA; BACCEGA et al., 2017), comunicação (ROCHA; BARRETO; ALVES; KOHLS; SANTOS; JACKS et al., 2017), Estudos Culturais (ROCHA; HOLMES, 2017); narrativas (MACHADO; GUIMARÃES, 2017); educação e comunicação (BARRETO; DINIZ, 2017); identidade (ALVEZ; DINIZ, 2017) e espectador (MACHADO; STRECK, PELLANDA, 2017). E, no que diz respeito aos autores utilizados para tratar das temáticas explicitadas, figuram os seguintes autores com maior incidência: Baccega, Canclini, Alonso, Slater, Lopes, Martín-Barbero, Orozco Gómez e Hall.

No âmbito metodológico, apenas sete trabalhos explicitam sua pesquisa como qualitativa<sup>24</sup> (ROCHA; BARRETO; ALVES; MACHADO; KOHLS; BACCEGA et al.; MASSAROLO et al., 2017). O uso associado de dados qualitativos e quantitativos com técnicas de observação, seleção e operacionalização é presente em nove trabalhos (ROCHA; BARRETO; ALVES; MACHADO; KOHLS; SILVA; DINIZ; GUIMARÃES; BACCEGA et al.; MASSAROLO et al., 2017)<sup>25</sup>. Destaca-se o uso de uma variedade de metodologias, bem como propostas multimetodológicas, explicitadas por duas produções (ROCHA; KOHLS, 2017) e observadas em 11 pesquisas (BARRETO; ALVES; MACHADO; SILVA; SANTOS; DINIZ; GUIMARÃES; HOLMES; JACKS et al.; BACCEGA et al.; MASSAROLO et al., 2017), que levam em conta a complexidade dos estudos dos fenômenos comunicacionais. Tais ocorrências corroboram as escolhas desta dissertação, ao fazer uso de dados qualitativos complementados por dados quantitativos, com o uso de variadas técnicas e abordagens.

De modo geral, observou-se o interesse das pesquisas na compreensão das práticas de consumo audiovisual, agregando especificidades relativas às audiências e ao papel do espectador, abordando temáticas que dialogam com as emergências do campo, mencionadas anteriormente, na constituição do que se tem configurado como atualizações na apreensão da espetatorialidade.

### 3.2 Discussão teórica sobre o audiovisual, a cultura da convergência e o consumo midiático

Em diálogo com os estudos antecedentes, explicita-se agora os referenciais teóricos que conduzem o debate desta pesquisa na intersecção entre dois temas: o audiovisual na cultura da convergência e o consumo midiático no contexto do trânsito das audiências. Em um primeiro momento, retoma-se a comunicação como campo de estudos que engloba o audiovisual e explicitam-se as definições de audiovisual, espectador e espetatorialidade. As definições teóricas utilizadas nesta pesquisa estão articuladas no cenário contemporâneo, que, ao retratar esses

---

<sup>24</sup> No entanto, consideramos os 16 trabalhos como qualitativos, na medida em que tratam os dados a fim de apreender uma realidade específica, a partir da observação de fenômenos, com a análise dos dados e posterior explicitação dos estudos realizados de modo descritivo.

<sup>25</sup> Os demais trabalhos (SANTOS; ALVIM; VIEIRA; MURTA; HOLMES; JACKS, 2017) foram considerados qualitativos por tratarem-se de observações, análises de material bibliográfico ou revisões e reflexões teóricas.

processos de transições e modificações, considera as mudanças tecnológicas e o advento da internet como importantes catalisadores do campo comunicativo.

A partir desse horizonte contextual, em que as lógicas que operam a indústria midiática, as tecnologias e os públicos alteram-se, parte-se para a discussão sobre a cultura da convergência tratada como o processo em continuidade caracterizado pela lógica transmídia. Então, ao considerar a comunicação como uma organização dinâmica produtora de sentidos e significados, o campo audiovisual, objeto de interesse desta pesquisa, insere-se como um elemento catalisador da atividade comunicacional. Lembrando que a comunicação é, por princípio, uma experiência antropológica fundamental (MORIGI et al., 2017) e uma atividade social de interação, e que seus processos são centrais em qualquer sociedade. Desse modo, ao propor tratar da espectadorialidade, o olhar desta pesquisa está justamente voltado para as práticas no rastro dessas experiências. Dessa forma, a definição de espectadorialidade que orienta esta pesquisa refere-se ao “[...] subcampo dedicado exclusivamente ao estudo da reconstrução de figuras e modos espectatoriais – em perspectivas diacrônicas ou contemporâneas” (BAMBA, 2013, p. 24), definição cunhada a partir do termo inglês *spectatorship* para tratar da experiência audiovisual.

Ainda na perspectiva do público em relação a suas experiências com as mídias, a noção de *espectador* remonta à sua palavra formadora: o espetáculo. De acordo com Canclini (2008), que relaciona a palavra espectador à sua origem etimológica, parte-se da constatação de que a própria noção de espetáculo é instável, uma vez que as obras e seus atores não estão fixos. O autor cita a contemplação como a espécie de estética atribuída principalmente aos regimes de visibilidade outrora consagrados, a exemplos das visitas aos museus. Esta concepção dialoga com a noção do espectador antes da ruptura teórico-metodológica dos anos 1980, em que era “compreendido como uma entidade abstrata e passiva” (MASCARELLO, p. 92, 2004). A partir desta ruptura, há o alargamento das noções de espectador, em razão da “[...] diversidade encontrada, extratextualmente, nos momentos da produção e recepção” (idem, p. 92). Ainda que a espectadorialidade cinematográfica tenha desde então progredido, essa área de estudos permanece marginalizada no contexto acadêmico-científico, observação frisada no estado da arte desta pesquisa. A marginalização da recepção

cinematográfica nos estudos brasileiros de cinema é também apontada na cartografia de Mascarello (2005).

Já a definição de audiovisual aqui refere-se ao “[...] meio de comunicação que utiliza som e imagem na transmissão de mensagens, realizando-se como filme no cinema, ou como programa de TV na televisão” (KILPP, 2010, p. 184). Essa concepção refere-se à combinação de códigos auditivos e imagéticos que se articulam para constituir uma nova significação, que se apresenta em meios como a televisão e o cinema. Ainda, de acordo com a *Enciclopédia Intercom de Comunicação*, o termo audiovisual “[...] seria a união de dois códigos: som e imagem” (PANKE, 2010, p. 112); desse conceito, pressupõe-se a existência de “outros subníveis de codificação” em que “[...] significados subjacentes encontram-se no som e na imagem separadamente e, também, na junção indissociável de ambos” (idem, 2010, p. 112). A partir dessas elucidações, o interesse desta pesquisa envolver-se a uma obra audiovisual se coloca em diálogo com a definição do *Glossário de Termos Técnicos do Cinema e do Audiovisual*, utilizada pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE), que se constitui como o

[...] produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão. (ANCINE, 2008, p. 49)

Posto isso, é necessário destacar que as obras audiovisuais alocam-se nas lógicas de produção dos meios de comunicação, estabelecendo o setor audiovisual como parte da indústria cultural. A delimitação do que constitui o setor de audiovisual, de acordo com a pesquisa *Consumo de audiovisual no Brasil: tendências nacionais e dinâmicas regionais*, refere-se à “[...] produção de conteúdo para cinema, televisão e vídeo sob demanda (VoD)” (VALIATI, 2017, p. 11). Esse conceito abrange todo o produto constituído por sons e imagem, aqui acionado como audiovisual contemporâneo, levando em conta as reconfigurações que o setor tem passado nos últimos anos, na medida em que as

[...] mudanças tecnológicas, que se tornaram mais efetivas a partir do final da primeira década do novo século, inicialmente transformaram nosso modo de pensar as imagens de cinema e de TV, fazendo-nos perceber que ambas fazem parte de algo maior que é o audiovisual. Depois, alteraram nossa própria relação com o campo audiovisual. (ROSSINI; RENNER, 2015).

Esse cenário de mudanças tecnológicas é marcado por exemplos como as ficções seriadas, que se modificaram em sua técnica, estética e recepção. Na programação televisiva, por exemplo, tais narrativas eram comumente construídas de forma linear, com enredos simplificados, sem muitos núcleos narrativos. Ao datar do advento das tecnologias e aprimoramento de técnicas, as ficções seriadas adquiriram complexidade narrativa, podendo apresentar ao espectador roteiros não lineares, como a proposta da produção audiovisual presente neste trabalho. Observa-se que a visualização de imagens também se transformou, podendo se ajustar aos diversos formatos de telas e sua estruturação, diferente do cenário anterior, em que as características técnicas permitiam diferenciar e distanciar o cinema da televisão.

Atualmente a retroalimentação do setor produtivo caracteriza-se pelo hibridismo, pois “[...] o audiovisual transborda os limites formais das mídias quando chega à Internet e aos dispositivos móveis: em sua lógica própria – célere e mutante –, escapa à normalização e controle habitados.” (KILPP, 2010, p. 182), a exemplo de produções feitas com técnicas próprias do cinema, como a telenovela *Cordel Encantado*<sup>26</sup>, da Rede Globo, a primeira telenovela gravada com sistema técnico de cinema digital. Do mesmo modo, formatos aclamados no ambiente digital têm sido cada vez mais apropriados pela televisão, a exemplo do coletivo Porta dos Fundos<sup>27</sup>, famoso por seu canal no *Youtube*, que negociou uma parceria em 2015 com a *Fox* brasileira e teve seus esquetes exibidos durante a programação televisiva, além de ter produzido um filme com captação de recursos da Ancine (Agência Nacional do Cinema) em 2015. É neste contexto de sobreposições e mudanças que contemplar o audiovisual contemporâneo requer considerar as práticas na constituição do cenário atual, com o olhar voltado às atividades permitidas a partir da convergência.

A dinâmica transmídia de conexões *online* e *off-line*, em sua dimensão sociotecnológica, remete à noção de *cultura da convergência*, popularizada por Henry Jenkins (JENKINS, 2009). De acordo com o autor, a cultura da convergência consiste no

---

<sup>26</sup> A telenovela *Cordel Encantado*, exibida em 2011 no horário das 18h, foi a primeira telenovela a utilizar de forma recorrente técnicas usualmente consagradas no Cinema, além de ter utilizado a câmera F35 de alta resolução. Disponível em: <https://cinegrafistas.com.br/2011/04/20/novela-em-cinema-digital/>.

<sup>27</sup> Porta dos Fundos é um coletivo de criação e produção de conteúdo multimídia que lança esquetes de humor semanais no *Youtube* desde 2012. Disponível em: <https://www.portadosfundos.com.br/>.

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação de múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão quase a qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29)

O autor argumenta que a convergência é um processo em continuidade, caracterizado pela alteração das lógicas que operam a indústria midiática, as tecnologias e os públicos. Esse processo cultural de construção da informação permite que qualquer indivíduo com o conhecimento das gramáticas que regem o sistema possa se apropriar, consumir, produzir e disseminar conteúdos. O olhar de Jenkins volta-se para as novas mídias digitais, longe de determinismos marcados apenas pelo desenvolvimento tecnológico, considerando que esse fenômeno é cultural e está pautado pelas necessidades sociais, o que denota a complexidade da relação entre a mídia e os indivíduos.

Ademais, o autor discorre que a cultura da convergência está imbricada por três fenômenos: a convergência dos meios de comunicação, a inteligência coletiva e a cultura participativa. O processo de convergência midiática manifesta-se na tendência de cruzamento entre as mídias, que se tornam acessíveis em múltiplos suportes. O que há de novo nessa conjuntura é a ambiência da internet, onde os meios estão se configurando, ampliando os arranjos de seu funcionamento. A inteligência coletiva atribuída às novas mídias refere-se à inteligência compartilhada na interação de comunidades movidas por interesses em comum, que se agregam na troca de conhecimentos. E o terceiro pilar é a cultura participativa que discorre sobre o comportamento do consumidor midiático contemporâneo, voltada para o papel cada vez mais ativo dos consumidores, distante da passividade outrora atribuída ao receptor.

Em razão deste contexto de fluxos migratórios, a noção de *transmidialidade* eclode como o termo correspondente aos conteúdos que sobressaem uma única mídia, o que significa a existência de diferentes conteúdos que se relacionam em mais de um meio de comunicação. Na prática, a transmidialidade tem o objetivo de complementar e disseminar a informação, com a interação entre as mídias. Em decorrência disso, no campo audiovisual, a narrativa transmidiática é uma das apropriações possíveis, que se dá por meio de estratégias de uso do ciberespaço para atingir as audiências e é definida como

[...] uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. (JENKINS, 2009, p. 47)

Uma narrativa transmidiática baseia-se no uso de múltiplos canais de mídia e no fato de que cada um deles pode contribuir para a compreensão do universo narrativo, e em que uma mesma narrativa pode se expandir para filmes, séries, livros, *games* e quadrinhos, permitindo que os conteúdos se modifiquem e que cada mídia atue como um ponto de acesso a uma mesma premissa narrativa. Essas condições, no viés da espectralidade, atuam como um convite à participação dos usuários, incentivando sua interação. Nesse sentido, a associação da participação do público e seu perfil de inteligência coletiva é manifesto na ambiência digital e contribui para o surgimento de conteúdos audiovisuais orientados pela dinâmica transmidiática, retroalimentando a cultura da convergência.

Tais elucidações são necessárias para entender o cenário contemporâneo e como o público tem participado e consumido os produtos midiáticos em uma dinâmica *online* e *off-line*. Sendo assim, esse cenário, ao destacar a participação dos sujeitos naquilo que consomem, volta-se para o surgimento de novas lógicas de consumo, influenciadas pelo surgimento de novas tecnologias, ocasionando novos modos de ver. Portanto, é necessário discutir sobre o que se configura como consumo midiático, para tratar das práticas, e como trânsito de audiências, para analisar as maneiras de atuação que têm sido mobilizadas na contemporaneidade.

Para isso, primeiramente, o consumo é abordado através da perspectiva cultural, que o considera como um processo social de usos e posses, sejam elas materiais ou imateriais, com destaque para o consumo midiático como o prisma do consumo cultural no âmbito dos meios de comunicação. Através da contextualização do cenário midiático no que tange ao audiovisual, a atenção volta-se para as redefinições nos modos de consumo, revelando os desafios enfrentados pelos meios de comunicação e a transição das audiências entre mais de uma mídia.

Considerar que os sujeitos não apenas fazem parte da audiência, mas também podem participar dos processos de configuração do campo midiático, é uma perspectiva que requer a compreensão de alguns conceitos que deem conta dos aspectos socioculturais intrínsecos a esse cenário. Conceituando o consumo como o processo social do uso de posses materiais ou imateriais que vai além do comércio,

pretende-se considerá-lo para o entendimento das novas maneiras de ser e estar na sociedade em sua relação com os produtos midiáticos, pois

Homens e mulheres percebem que muitas das perguntas próprias dos cidadãos – a que lugar pertença e que direitos isso me dá, como posso me informar, quem representa meus interesses recebem sua resposta mais através do consumo privado de bens e dos meios de comunicação de massa do que pelas regras abstratas da democracia ou pela participação coletiva em espaços públicos. (CANCLINI, 1999, p. 29)

Ao optar pela perspectiva culturalista, esta pesquisa parte do pressuposto de que a noção de consumo além de seu caráter econômico, posto que há coisas que não podem ser vendidas ou compradas e resulta desse entendimento a noção de imaterialidade da cultura. Essa afirmação explicita o valor simbólico como característica fundamental do consumo, cuja função essencial é dar sentido às coisas do mundo, em oposição à explicação econômica de alienação ou submissão dos sujeitos. Os preceitos de Canclini sobre o consumo cultural formulam a teoria que expande o que se entende por consumo ao tratar de sua dimensão simbólica.

Considera-se o consumo midiático como parte do consumo cultural, pois aborda as relações de uso e apropriação dos produtos oferecidos pelos meios de comunicação. Embora não haja consenso sobre a definição de consumo midiático diante da pluralidade de interpretações e práticas incorporadas a essa temática, pode-se concluir que o consumo midiático refere-se aos

“[...] estudos da ordem da relação mais ampla com os meios de comunicação, sua presença no cotidiano pautando tempos, espaços, relações, percepções etc” (TOALDO; JACKS, 2013, p. 8).

O interesse dos estudos de consumo midiático, de acordo com Jacks e Toaldo (2013), preocupam-se em compreender e analisar que produtos, conteúdos e meios os indivíduos consomem; como se dá esse consumo e o contexto, lugares, modos em que essas apropriações são desenvolvidas. O estímulo ao consumo é também objeto de estudo e engloba tanto a oferta de bens quanto os comportamentos acionados nesse decurso. Desse modo, o consumo midiático trata dos produtos e conteúdos oferecidos pelos meios de comunicação e tem como cerne entender a relação dos sujeitos com os meios e não com as mensagens, centralizando suas discussões nos usos, como “operações realizadas a partir do contato com os meios” (WOTTRICH, 2017, p. 62). Sendo o papel da mídia e seus produtos objetos de estudo do consumo midiático, o audiovisual evidencia-se como

uma das áreas do campo comunicacional que mais tem se destacado no alargamento da sua epistêmica, pois o surgimento de novos modelos de negócios, formatos e narrativas tem alterado drasticamente as formas de produção e consumo.

No panorama geral, há a democratização audiovisual, caracterizada por diversos fatores, tais como: o aprimoramento de técnicas com a imagem digital (STRECK;PELLANDA,2017); a entrada dos *smartphones*, permitindo a produção de conteúdo audiovisual (SANTOS, 2017); a popularização da Internet como ambiência de disseminação informacional e o sucesso de canais em plataformas de compartilhamento de conteúdos audiovisuais como o *Youtube* e a *Netflix* (GUIMARÃES, 2017). A relevância do olhar voltado para o consumo midiático de audiovisual, no que se refere aos seus produtos, instaura-se a partir do argumento de que

[...] é através das narrativas midiáticas que os meios de comunicação propõem seus significados. Ou seja, a produção de sentidos se dá em seu domínio discursivo mediante a articulação de elementos sociais e simbólicos (ROCHA, 2017, p. 65)

Como consequência desse cenário de constantes evoluções, as percepções têm modificado-se, pois “a partir do momento em que as informações não estão mais estritas fisicamente a um único aparelho ou fluxo contínuo, ampliam-se as possibilidades de consumo” (VIEIRA; MURTA, 2017, p. 37). Considerando que o consumo midiático é da ordem da relação dos sujeitos com os meios de comunicação, no que se refere ao audiovisual, apresenta-se o preâmbulo permeado pelos dispositivos digitais. A presença de produções audiovisuais na vida cotidiana pertence ao âmbito social e tem sido amplamente visualizada a partir da convergência midiática.

Advém dessa premissa a compreensão do que se entende por consumo midiático de audiovisual no cenário contemporâneo: a dimensão sociocultural dos hábitos que correspondem a essas novas escrituras, dado que a arte de narrar não pode ser desconsiderada das práticas sociais de consumo, e o audiovisual se estabelece como a arte que abarca as velhas e as novas mídias.

O desenvolvimento tecnológico midiático e suas funcionalidades mobilizam as mídias tradicionais a se adequarem às possibilidades permitidas na *web* e estimulam o surgimento de hábitos pautados nas múltiplas plataformas. A última Pesquisa brasileira de mídia “[...] traz informações essenciais sobre os hábitos da população

de assistir televisão, ouvir rádio, acessar internet, ler jornal e revista” (PBM, 2016, p. 8) e considera o cenário de convergência ao concluir que “o registro mais significativo é o rápido avanço da internet percebido nos últimos anos” (PBM, 2016, p. 8). O uso do celular e da internet dentre as atividades concomitantes ao assistir televisão é um dado que corrobora as reflexões feitas até aqui, ressaltando a importância da compreensão dessas transformações reveladas nos modos de consumo.

No setor audiovisual, a organização pautada pelas possibilidades tecnológicas é determinante, pois as produções se encaminham para universos narrativos em mais de uma mídia, pressupondo e estimulando a replicação como parte da experiência de espectralidade. Os modos de ver estão sendo continuamente redefinidos, há uma infinidade de produtos que mobilizam a sensação de pertencimento, uma vez que

[...] quando se reconhece que ao consumir também se pensa, se escolhe e reelabora o sentido social, é preciso se analisar como esta área de apropriação de bens e signos intervém em formas mais ativas de participação do que aquelas que habitualmente recebem o rótulo de consumo. Em outros termos, devemos nos perguntar se ao consumir não estamos fazendo algo que sustenta, nutre e, até certo ponto, constitui uma nova maneira de ser cidadãos”. (CANCLINI, 1999, p. 42)

Por conseguinte, pensar o consumo midiático audiovisual requer atenção às redefinições do setor de audiovisual que ultrapassam as lógicas comerciais, reforçando a sensação de poder de escolha dos usuários em íntima relação com o ambiente digital.

Os desafios enfrentados pelas mídias apontam para a noção de trânsito de audiências (OROZCO, 2011), que discorre sobre a sociedade em vias de midiatização, na qual é possível evidenciar novas práticas que permitem que as audiências transitem em mais de uma mídia. De acordo com o autor, as maneiras de ser audiência coexistem no cenário de convergência e interatividade, em que os meios de comunicação tradicionais se reacomodam, na medida em que

[...] ese tránsito posible y por supuesto deseable de receptores a productores y emisores, que no es automático como sostienen algunos autores como Piscitelli (2010), es quizá uno de los cambios societales más significativos hoy en día, y en la medida que se concrete, cada vez más será también el epicentro de otros cambios en el “estar como espectadores”, en la conformación y negociación de identidades y, finalmente, en la producción informativa y cultural mismas, en lo que propiamente sería una cultura de la participación. (OROZCO, 2011, p. 389)

Segundo o autor, é necessário reconhecer a centralidade da comunicação nos processos sociais e seu poder na sociedade em rede, dando especial atenção às audiências e à sua condição comunicacional, que

[...] permite a los participantes en los procesos comunicativos mediados por pantallas deconstruir de manera real o material, y no solo reinterpretar, resemantizar o deconstruir simbólicamente, como de hecho siempre ha sido posible, los objetos y referentes de su intercambio comunicativo. (OROZCO, 2011, p. 389)

Pensar em audiências no plural é a premissa epistemológica que considera os sujeitos comunicativos na complexidade de interações permitidas a uma só vez, pois assistir aos conteúdos televisivos pela internet, manifestar-se sobre algum programa nas redes sociais ou fazer parte de grupos que compartilham os mesmos gostos por séries ou filmes são atividades potencializadas pela espetatorialidade compartilhada no ambiente digital.

O trânsito de audiências impacta o consumo audiovisual na integração entre as mídias e as diferentes interfaces, formando um cenário complexo, em que os âmbitos da produção midiática e do consumo se encontram e as suas fronteiras se tornam tênues. O status das audiências é influenciado pela convergência midiática, que não é só tecnológica, mas essencialmente cultural, e a tendência dos comunicantes contemporâneos nos modos de estar enquanto audiência é pautada pela cultura de participação (JENKINS, 2009). As questões de acesso, circulação e distribuição ampliam-se para além das tecnologias, implicando considerar a transição das audiências e as estratégias de complementaridade das mídias. A ubiquidade e a interação entre as telas também é tratada como característica das audiências contemporâneas em sua possibilidade de manter os sujeitos conectados em várias redes ao mesmo tempo.

O panorama exposto ao considerar as audiências tem a preocupação de analisar como os hábitos de consumo midiático de audiovisual têm constituído-se, levando em conta as características que constituem esse consumo. A análise apresentada no capítulo a seguir é uma proposta de estudo exploratório ainda parcial que tenta rastrear e tangibilizar os rastros desses modos de consumo no ambiente digital, reforçando o interesse nas práticas do público, a partir das considerações teóricas que discutem esses fenômenos e a relação desses sujeitos com a narrativa audiovisual *Bandersnatch*.

## 4. NARRATIVA AUDIOVISUAL INTERATIVA DE *BANDERSNATCH* E AS APROPRIACOES DO PUBLICO NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS

### 4.1 *Bandersnatch*

Para explorar *Bandersnatch*, inicia-se a contextualização na *Netflix*, bem como o histórico e trama da série *Black Mirror*, para então aproximar-se da narrativa audiovisual interativa, antes de conhecer a visão do público sobre ela, manifestada nas redes sociais digitais.

#### 4.1.1 *Netflix e Black Mirror como cenário*

A **Netflix** é um serviço *online* de *streaming*, considerada uma das maiores plataformas digitais de conteúdo audiovisual, disponibilizando o consumo por transmissão *online*, ofertando o acesso a esses produtos, através de aparelhos conectados à internet. A empresa norte-americana permite ao usuário decidir quando assistir qualquer produto que esteja inserido no catálogo de seu país, em dispositivos como *smartphones*, computadores, *smart TV*. Criada em 1997 por Marc Randolph e Reed Hastings<sup>28</sup>, inicialmente a empresa se constituiu como um serviço de locação de filmes nos Estados Unidos (SILVA, 2018), passando em 1999 a implementar o modelo de assinatura mensal que, em 2007, tornou-se um serviço *online* de *streaming*. Desde então, a *Netflix* tem investido não apenas na diversificação de seu catálogo (NASCIMENTO, 2018) como na produção de filmes e séries originais (NORTON; FERREIRA, 2017), com especial destaque para as novas práticas de consumo viabilizadas pela plataforma.

Com mais de 137 milhões de assinantes<sup>29</sup>, a *Netflix* veicula conteúdos por demanda, que podem ser consumidos por assinantes através de dispositivos com conexão à internet, permitindo que o consumidor possa pausar e voltar a assistir a um título, sem comerciais. O mapeamento das rotinas de visualização dos assinantes, a publicação integral do conteúdo quando se trata de séries, assim como os sistemas de recomendação a partir do uso de algoritmos que personalizam o acesso aos conteúdos são características que chamam a atenção para seu

<sup>28</sup> Disponível em: <http://www.netflix.com/>. Acesso em: 10 de julho de 2019.

<sup>29</sup> Disponível em: <https://canaltech.com.br/resultados-financeiros/netflix-bate-marca-de-137-milhoes-de-assinantes-e-receita-de-us-113-bi-no-ano-124914/>. Acesso em: 10 de julho de 2019.

crescimento global, diferenciando-se de estruturas estabelecidas no mercado audiovisual. Essas tais características aliadas a popularização de práticas como o *binge watching* servem de alicerce para o entendimento das estratégias de produção, distribuição e divulgação da plataforma.

Embora não haja consenso nas pesquisas antecedentes analisados<sup>30</sup> (APÊNDICE L) para definir a *Netflix*, devido à complexidade dos fenômenos envolvidos nos serviços prestados pela empresa e sua relação com o público e com a cadeia da indústria cultural, para esta pesquisa utilizar-se-á o termo plataforma digital, em razão de ser o conceito predominantemente encontrado nestas produções.

Alguns termos são utilizados para defini-la, tais como: plataforma, plataforma digital, serviço de *streaming*, empresa, prestadora de serviço, distribuidora de conteúdo audiovisual; TV por demanda, nova televisão e modelo híbrido de televisão e internet. A quantidade variada de termos utilizados nos 26 trabalhos aponta para a diversidade de reflexões que podem ser acionadas tanto nos conceitos que se referem à produção e suas técnicas (serviço de *streaming*, empresa, distribuidora de conteúdo audiovisual) quanto aos conceitos que apontam para o fenômeno de convergência dos meios de comunicação (TV por demanda, modelo híbrido de televisão e internet, nova televisão).

Sobre os fenômenos apontados há a predominância de estudos que tratam da potencialidade do ciberespaço, com alicerce na convergência midiática, compostos por discussões sobre as modificações que se tem visualizado no cenário contemporâneo (ESPINDOLA; BARÃO, 2018; OLIVEIRA, CORRADI, PRESSLER, 2016). Estas investigações retomam, por exemplo, a própria definição da *Netflix*, exposta anteriormente, como um híbrido entre a internet e a televisão, ao visualizar a transmidialidade dos conteúdos e o consumo caracterizado pelo acesso em múltiplas telas, além de considerar a abertura para o mercado de produções que

---

<sup>30</sup> Os 26 estudos sobre a *Netflix* identificados e selecionados na fase específica do estado da arte, dividem-se entre os anos de 2015 (cinco trabalhos), 2016 (seis trabalhos), 2017 (seis trabalhos) e 2018 (nove trabalhos). Tratam-se de uma tese, quatro dissertações, dois artigos publicados em periódicos ou revistas e 19 artigos publicados em eventos. Quanto às perspectivas dos estudos, foram categorizados três eixos de análise das pesquisas: produção, produtos e públicos. Foram considerados 12 trabalhos sob a perspectiva da produção (APÊNDICE M) as pesquisas que versam sobre os fenômenos relacionados à técnicas, recursos e modelos operacionais e de negócio; oito trabalhos se enquadram na perspectiva dos produtos (APÊNDICE N) pois são análises de produções audiovisuais ou gêneros audiovisuais e seis trabalhos interessam-se pela perspectiva do público (APÊNDICE O) ao tratar das experiências, práticas e hábitos de consumo do público.

fogem da centralidade norte-americana (NASCIMENTO, 2018). Os estudos que tratam dos produtos apresentam temas caros à reflexão sobre o papel da ficção como um relato da sociedade (LUSVARGHI, 2017), tratando também sobre a relação entre as produções e os usuários (MELO, 2018), as reconfigurações estéticas (NORTON; FERREIRA, 2017) e gêneros audiovisuais em ascensão (HERGESEL, 2017).

Assim como observado na definição da *Netflix*, não há unanimidade nas definições de público, havendo variações que correspondem às abordagens teóricas e de análise, sendo os sujeitos componentes do processo comunicacional referidos como: consumidores, espectadores, público, receptores, usuários e telespectadores. Ainda que não haja unanimidade, as seis pesquisas que tratam do público estão interessadas em suas experiências (AZEVEDO, 2016), hábitos (LANGES, 2018; SILVA; STURMER, 2015) e práticas (VALIATI, 2018; LISBOA, ROCHA, 2017; CASTELLANO, 2015). A autonomia do tempo de consumo proporcionada pela *Netflix*, a ressignificação e alteração dos modos de consumo midiático, a produção de fãs e a relação das empresas com os usuários são temas emergentes e que se voltam para os novos perfis de público. Estes temas são viabilizados não somente pelo surgimento da *Netflix*, mas pelas contribuições tecnológicas que permitem novas formas de acessar e explorar os conteúdos - com especial atenção para as redes sociais digitais que atuam em consonância com essas novas formas de ver.

Há ainda estudos que revelam a urgência da atualização de teorias para tratar dos fenômenos emergentes (FERREIRA, NASCIMENTO; NORTON, 2018), trazendo à discussão reflexões sobre conceitos significativos para tratar dos processos comunicacionais como: cultura participativa, cultura da convergência, interatividade, cultura de massa, fluxo comunicacional, indústria cultural, cultura midiática e televisão.

Os resultados apontados envolvem os três eixos de produção, produtos e público, dentre os quais na produção há apontamentos que referem-se ao caráter recursivo (VALIATI; LANGES, 2018; ROCHA, 2016; SANTOS, 2015) que envolve a instantaneidade do acesso e a disponibilização de conteúdo, incluindo o aperfeiçoamento e surgimento de novas redes sociais (OLIVEIRA; CORRADI; PRESSLER, 2016). Há a manifestação da *Netflix* como um novo modelo de negócio (ANDRADE; HERGESEL, 2017), ratificando a continuidade de modelos e formatos

clássicos da indústria cultural em interlocução com o surgimento de novos formatos inaugurados pela *Netflix* (SILVA, 2018; ROCHA; NETO, 2016; ROSSINI, SILVA; STURMER, 2015).

Ao tratar da dimensão do público é indispensável salientar que, mesmo nos trabalhos que atuam na perspectiva da produção ou dos produtos, é predominante o caráter social dos resultados que consideram os públicos envolvidos, contemplando essa dimensão no processo comunicativo, com maior ou menor profundidade. Especialmente, os estudos que consideram a produção revelam a dimensão afetiva (VALIATI; ESPINDOLA, BARÃO, 2018) envolvida nos processos comunicacionais; as alterações nos comportamentos de espectralidade (LANGES, 2018; LISBOA, ROCHA, 2017) em que há interação e participação dos sujeitos; a aprendizagem significativa proporcionada pelos conteúdos audiovisuais (MELO, 2018); os bancos e algoritmos como formas culturais que impactam os modos de ver (BRAGHINI; MONTANO, 2017) e as mudanças nos modos de assistir produtos audiovisuais (ANDRADE, 2017; NETO, 2016), com individual atenção para o *binge watching* (VALIATI, 2018; ANDRADE, PORTO, 2017; ROCHA, 2016; SANTOS, 2015) como uma prática em crescimento.

***Black Mirror***, segundo o *website* da *Netflix*, é uma série antológica de ficção científica que “[...] explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta entram em um perigoso conflito.” (NETFLIX, 2019). Esta introdução de forma sucinta traduz algumas características que compõem a constituição da série. O enquadramento do suposto gênero audiovisual é uma distinção observada na quantidade de termos utilizados nos trabalhos para classificar a série como: produto televisivo (FAQUIM, 2018); antologia televisiva (TRENTO, 2017); narrativa (COSTA, 2017; VALENTIM, 2015); seriado (MENDES, 2017); série de TV (ALBUQUERQUE; FONSECA, 2016); série de ficção (PEREIRA, 2017) e minissérie (VALENTIM, 2016). Nas pesquisas antecedentes<sup>31</sup> exploradas, embora alguns termos sejam empregados como sinônimos é importante destacar a sua relação com dois gêneros: a televisão e a literatura. Tal intertextualidade resgata a historicidade da trajetória da série e sua temática, pois há exemplos presentes nessas áreas que trataram de tópicos consoantes com a proposta da *Netflix*.

---

<sup>31</sup> Os 17 estudos sobre a *Black Mirror* identificados e selecionados na fase específica do estado da arte, dividem-se entre os anos de 2015 (um trabalho), 2016 (dois trabalhos), 2017 (nove trabalhos) e 2018 (cinco trabalhos). Tratam-se de uma tese, duas dissertações, um artigo publicado em periódico, 12 artigos publicados em eventos e um livro.

O cenário de progresso e devastação, a vigilância e a desigualdade social são elementos identificados no gênero conhecido como distopia, que tem dentre suas referências obras literárias como *Admirável Mundo Novo*<sup>32</sup> e *1984*<sup>33</sup> e cinematográficas como *Blade Runner*<sup>34</sup> e *Metrópolis*<sup>35</sup> e ainda conta com uma gama de séries audiovisuais que têm sido lançadas nos últimos anos como *The 100*<sup>36</sup> e *The Handmaid's Tale*<sup>37</sup>. Este gênero constitui-se na antítese da utopia e nele se inscrevem sistemas opressivos de controle da sociedade, no qual os avanços tecnológicos são utilizados para criticar o presente ao discutir a possibilidade de um futuro ameaçador.

André Lemos (2018) considera *Black Mirror* uma série de ficção científica caracterizada pela distopia, ao dar conta da relação entre a sociedade, a tecnologia e a cultura, sob um viés que se aproxima, mas não abrange as questões da contemporaneidade (como os objetos inteligentes, o uso de *smartphones* e aplicativos, a geolocalização). Enquanto produto audiovisual, a série *Black Mirror* foi

---

<sup>32</sup> Sinopse: [...] Um mundo de pessoas programadas em laboratório, e adestradas para cumprir seu papel numa sociedade de castas biologicamente definidas já no nascimento. Um mundo no qual a literatura, a música e o cinema só têm a função de solidificar o espírito de conformismo. Um universo que louva o avanço da técnica, a linha de montagem, a produção em série, a uniformidade, e que idolatra Henry Ford. Disponível em: <https://www.livrariacultura.com.br/p/livros/literatura-internacional/romances/admiravel-mundo-novo-15056131>.

<sup>33</sup> Sinopse: Winston, herói de *1984*, último romance de George Orwell, vive aprisionado na engrenagem totalitária de uma sociedade completamente dominada pelo Estado, onde tudo é feito coletivamente, mas cada qual vive sozinho. Ninguém escapa à vigilância do Grande Irmão, a mais famosa personificação literária de um poder cínico e cruel ao infinito, além de vazio de sentido histórico. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=12562>.

<sup>34</sup> Sinopse: No início do século XXI, uma grande corporação desenvolve um robô que é mais forte e ágil que o ser humano e se equiparando em inteligência. São conhecidos como replicantes e utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas. Mas, quando um grupo dos robôs mais evoluídos provoca um motim, em uma colônia fora da Terra, este incidente faz os replicantes serem considerados ilegais na Terra, sob pena de morte. Disponível em: <https://filmow.com/blade-runner-o-cacador-de-androides-t268/ficha-tecnica/>.

<sup>35</sup> Sinopse: 'Metropolis' é um filme expressionista alemão de ficção científica dirigido por Fritz Lang. Produzido na Alemanha, durante um período estável da República de Weimar, 'Metropolis' é definido em uma distopia futurista urbana e faz uso deste contexto para explorar a crise social entre trabalhadores e proprietários inerentes ao capitalismo. Disponível em: <https://www.livrariacultura.com.br/p/filmes/europeu/metropolis-29201332>.

<sup>36</sup> Sinopse: Quase 100 anos após um apocalipse nuclear devastar a Terra, 100 sobreviventes de uma estação espacial voltam para avaliar as condições do planeta. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70283264>.

<sup>37</sup> Sinopse: Em um futuro próximo, as taxas de fertilidade caem em todo o mundo por conta da poluição e de doenças sexualmente transmissíveis. Em meio ao caos, o governo totalitário da República de Gileade, uma teonomia cristã que domina o que um dia foi o território dos Estados Unidos em meio a uma guerra civil ainda em curso. A sociedade é organizada por líderes sedentos por poder ao longo de um regime novo, militarizado, hierárquico e fanático, com novas castas sociais, nas quais as mulheres são brutalmente subjugadas e, por lei, não têm permissão para trabalhar, possuir propriedades, controlar dinheiro ou até mesmo ler. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/serie.html>.

lançada em 2011 pelo *Channel Four*, canal da rede televisiva pública britânica, como uma série de TV que posteriormente foi comprada e passou a ser produzida pela *Netflix* no ano de 2015, passando assim de uma narrativa televisiva para uma narrativa audiovisual disponibilizada em transmissão contínua. Tal historicidade alude a trajetória de narrativas distópicas encontradas na Literatura, nas referências dos episódios que transmitem a intertextualidade da série centrada em uma crítica à sociedade contemporânea, desencadeada pelas consequências das novas tecnologias de informação e comunicação. Assim, a trajetória interdisciplinar se apresenta, na medida em que a transição midiática é parte constituinte de *Black Mirror*, que se tornou também uma série de livros publicados a partir de 2017<sup>38</sup>. A criadora da série Charlie Brooker<sup>39</sup> em entrevista ao *The Guardian* define o que seriam esses espelhos negros<sup>40</sup>, antecipando as discussões que são traçadas pelos estudos deste estado da arte:

Se tecnologia é uma droga — e parece ser uma droga — então quais são, precisamente, os efeitos colaterais?" Esta área — entre prazer e desconforto — é onde *Black Mirror*, minha nova série dramática, se passa. O "espelho negro" da abertura é o espelho que você encontrará em cada parede, em cada mesa, na palma de cada mão: a tela fria e brilhante de uma TV, de um monitor, de um smartphone. (THE GUARDIAN, 2011)

A série de cinco temporadas retrata de forma pessimista como a tecnologia afeta a vida dos sujeitos, em que cada episódio trata de uma história, com autonomia narrativa dentro da série. O livro *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação* (LEMOS, 2018) evidencia as temáticas centrais encontradas no panorama geral dos trabalhos deste estado da arte, pois trata-se da análise das quatro primeiras temporadas de *Black Mirror*, promovendo o debate sobre a relação entre tecnologia, cultura e sociedade no cenário atual. A primeira temporada composta por três episódios (*The National Anthem*, *Fifteen Million Merits* e *The Entire History of You*) tem como tema central “[...]a sociedade do espetáculo, a cultura de massa, a vigilância panóptica e a memória visual.” (LEMOS, 2018, p.46), enquanto a segunda temporada (*Be Right Back*, *White Bear* e *The Waldo Moment*) trata principalmente da “[...] sociedade do

<sup>38</sup> Disponível em: [https://www.penguinrandomhouse.com/books/600315/inside-black-mirror-by-charlie-brooker-and-annabel-jones-with-jason-arnopp/?utm\\_source=t.co&utm\\_medium=referral](https://www.penguinrandomhouse.com/books/600315/inside-black-mirror-by-charlie-brooker-and-annabel-jones-with-jason-arnopp/?utm_source=t.co&utm_medium=referral). Acesso em: 05 de julho de 2019.

<sup>39</sup> Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>. Acesso em: 05 de julho de 2019.

<sup>40</sup> Tradução da autora do título *Black Mirror*.

espetáculo, da cultura de massa e da banalização do político.” (LEMOS, 2019, p.76). A partir da terceira temporada (*Nosedive*, *Playtest*, *Shut Up and Dance*, *San Junipero*, *Men Against Fire* e *Hated in the Nation*) quando a *Netflix* passou a produzi-la, a série apresenta como temas centrais a “[...] memória, relação corpo/consciência, hibridização, sociedade do controle, vigilância, justiça.”(LEMOS, 2018, p.116), já a quarta temporada (*USS Callister*, *Arkangel*, *Crocodile*, *Hang the DJ*, *Metalhead* e *Black Museum*) desvela a dicotomia entre mundo real e virtual, a separação entre mente e corpo, a vigilância, a memória e a lógica dos algoritmos.

De acordo com Lemos (2018) a série apresenta uma crítica à sociedade tecnocientífica do século XX, retomando os desafios que tem sido discutido desde o século passado sobre as relações humanas diante das tecnologias de comunicação e informação. A série prioriza “[...] questões emergentes do presente fortemente marcadas por visões reminiscentes do século passado.”(LEMOS, 2018, p.149), deixando de apresentar uma crítica contemporânea que considere a cultura digital a partir das questões provenientes da sociedade atual. Assim, as lacunas deixadas por *Black Mirror*, dizem respeito aos desafios da cultura digital que perpassam as questões humanas, pois, mais que indicar a domesticação de objetos tecnológicos e suas consequências na sociedade, é necessário voltar-se para “[...] as formas de ação de objetos infocomunicacionais movidos por uma dinâmica digital em processos de aprendizagem internos e sofisticados, cada vez mais opacos para os humanos desenvolvedores” (LEMOS, 2018, p.74). Tal contestação exprime uma crítica para além da conscientização do objeto tecnológico, ao aludir aos desafios da performatividade digital e a agência dos objetos.

Assim como no levantamento de estado da arte sobre a *Netflix*, foram utilizados os três eixos de análises das pesquisas: produção, produtos e públicos. Todos os 17 trabalhos (APÊNDICE P) foram considerados sob a perspectiva dos produtos, pois são análises da série ou de episódios específicos ou utilizam a série para tratar de temáticas adjacentes. O estudo de caso (EVANGELO, 2018) que relaciona o episódio *Nosedive*<sup>41</sup> com o *score* cidadão que será implantado na China em 2020 para tratar das tecnologias como mecanismo de vigilância e exclusão; a

---

<sup>41</sup> *Nosedive* é o primeiro episódio produzido pela *Netflix*, episódio de estreia da terceira temporada em que a protagonista perde popularidade social em um cenário onde a manipulação social se dá através de práticas de vigilância distribuída em aplicativos.

pesquisa que discorre sobre as novas tecnologias sendo aplicadas com um viés corretivo em uma sociedade medicalizada e controlada por aplicativos aludindo ao episódio *Men against fire* (PEREIRA, 2017) e a discussão sobre os protocolos contemporâneos de vigilância distribuída e punição a partir da avaliação da *Uber* em diálogo com o episódio *Nosedive* (BRAGA, EVANGELO, 2017). Tais pesquisas demonstram a interseccionalidade da temática da série, servindo de metáfora e diagnóstico da sociedade que pode ser associado a fenômenos presentes no cenário contemporâneo. Por conseguinte, revela-se o esforço de compreensão de temas sobre a relação do homem com a tecnologia, definidos como: midiatização da vida contemporânea; a memória; a sociedade do espetáculo; a vigilância distribuída; e a narrativa.

Os estudos sobre os processos de midiatização da vida contemporânea (LE MOS, 2018) são acompanhados por: análise episódica (FAQUIM, 2018; VALENTIM, 2015); o debate sobre os meios de comunicação como extensão do homem (PEREIRA, 2017); a intermedialidade (FAQUIM, 2018; LACERDA, SILVA, 2017) como uma nova configuração do cenário hodierno em que as conexões intermediárias possibilitam novas práticas sociais mediadas por objetos técnicos; a intertextualidade (FAQUIM, 2018) na historicidade de *Black Mirror* com as referências literárias e cinematográficas; e a relação entre as tecnologias da comunicação e informação e o modo de vida contemporâneo (COSTA, 2017; VALENTIM, 2017).

Considerando estas pesquisas antecedentes, pode-se concluir que, ao retratar a sociedade midiatizada, a série recupera a capacidade da mídia de promover a manutenção ou quebra de valores e demandas sociais que atingem a esfera privada, demarcando a potencialidade e onipresença das tecnologias digitais que permitem o registro e disseminação de acontecimentos. Nesse sentido, a espetacularização do entretenimento envolve a espetacularização da vida cotidiana, pois há a exposição voluntária da vida íntima, retratando assim, a sociedade onde é imperioso existir nas redes.

Há conseqüentemente o confronto do argumento de que há maior autonomia a partir do desenvolvimento das tecnologias digitais e a dependência e alienação dos sujeitos. Por esse ângulo, há ambigüidade no entendimento da midiatização como um processo inerente à modernidade, dado que a crítica é também

fundamentada nas implicações da dependência tecnológica e midiática. O contraste denuncia a autonomia que possibilita que importantes mobilizações sociais - a exemplo do processo de *impeachment* da ex-presidente Dilma Roussef em 2016 - sejam pulverizadas e retroalimentadas no ambiente digital e a estruturação desse *locus* como um espaço de construção de identidade, subjetividade e representação. Desta maneira, os espelhos negros de *Black Mirror* são um lembrete de que as mídias têm a capacidade de refletir problemas, valores e tendências sociais em um dado momento e, simultaneamente, exercer sobre a sociedade um papel constitutivo, influenciando comportamentos e práticas na esfera pública e privada. Outrossim, sendo imperativo pensar na própria constituição do que tem se consolidado a prática jornalística em tempos de redes sociais e *fake news*, ao se apropriar do sensacionalismo e espetacularização dos acontecimentos para consumo em massa, podendo desencadear uma série de reverberações de amplo alcance.

No seio destas dinâmicas a intertextualidade se revela como mecanismo interdisciplinar e intermediário de reflexão e autocrítica social. Apoiado nos traços distópicos da era digital apresentados pela narrativa, ela é constituída como uma provocação com relação a proximidade ou não da configuração de sociabilidade presentes nos episódios, pois o horror nasce da sensação de aproximação da ficção com a realidade. Ao entrar em contato com determinada obra (seja ela audiovisual, literária, musical, etc.) o sujeito pode canalizar impulsos, manifestar sentimentos e constituir seu modo de ver o mundo, posto que, a representatividade exercida pelas artes não somente opera como um reflexo da sociedade, mas como um mecanismo de pensamento sobre a vida social.

A noção de sociedade do espetáculo também é utilizada para analisar a série e refletir sobre subjetivação, identidade e agenciamento social (FELICIO, 2018), trazendo a vigilância distribuída como uma consequência dos avanços tecnológicos nas relações sociais. Esse diagnóstico é percebido na medida em que pessoas são avaliadas e punidas por comportamentos e ações no ambiente digital, como é o caso do sistema de pontuação de crédito social a ser implementado na China em 2020 (EVANGELO, 2018); dos comportamentos sociais que envolvem usuários e motoristas da Uber na possibilidade de banimento do sistema e exclusão digital

(BRAGA; EVANGELO, 2017); além da vigilância preventiva, relacionada a eugenia adotada como política pública nas sociedades medicalizadas (PEREIRA, 2017).

As pesquisas identificadas no campo da comunicação consideram o contexto atual, em que aplicativos como *Ifood*, *Uber* e *Airbnb* permitem tanto a avaliação não somente das empresas e seus funcionários como dos usuários de seus serviços, um termômetro de aprovação e exclusão das plataformas. Igualmente, redes sociais como o *Instagram* e o *Facebook* permitem a contagem de *likes*, comentários e compartilhamentos, promovendo a avaliação de empresas e perfis públicos, assim como a popularidade de perfis privados em seguidores e curtidas.

Estes aspectos retratam a aprovação como um valor fundamental na utilização desses espaços digitais que atuam como instrumentos de enunciação coletiva, sinalizando para o debate sobre a estruturação de subjetividades que se pautam pelo o olhar do outro, desdobrando-se em comportamentos motivados em consoante à validação alheia. Esta discussão é também trazida por Lemos (2018) ao contemplar os temas não abrangidos pelos episódios, no entendimento de que as mídias e os aparatos tecnológicos servem como instrumentos de vigilância tanto para os poderes públicos, como para as relações interpessoais, pois a rastreabilidade eletrônica é uma realidade que desestabiliza as sociabilidades até então constituídas.

As reflexões sobre a memória no cenário tecnológico atual são acionadas para discutir a mediação da tecnologia como um ampliação e extensão, através de dispositivos externos, da memória humana contemporânea (CRUZ; FERRAZ, 2018) e a hiperconectividade e o acoplamento cada vez maior entre dispositivos e seres humanos (ALBUQUERQUE; FONSECA, 2016). Ainda que a memória trazida pela série discuta questões que resgatam a constituição da subjetividade da memória, ela ainda o faz de forma a enxergar os objetos como extensões do homem, focada principalmente na memória visual. Lemos (2018) ao presumir que a memória contemporânea faz parte de um processo de hibridismo entre objetos e sujeitos, foca-se nas funções de entretenimento, vigilância e ação na vida cotidiana. A presença de artefatos acessórios no cotidiano se manifesta na inscrição de perfis, rastros digitais em cliques, performatividade algorítmica que devem ser pensadas como memórias involuntárias formadas pelas facilidades de captação, rastreo, controle e monitoramento informacional.

Há ainda a contribuição das pesquisas que tem o olhar voltado para a narrativa, contemplam o roteiro de *Black Mirror* a fim de identificar: lacunas construídas no universo complexo da série para que sejam preenchidas pelos espectadores (NASCIMENTO; SANTOS, 2017), como se estabelecem as relações intersubjetivas no episódio *National Anthem* (MENDES, 2017); e como a pós-modernidade pode ser entendida a partir do episódio *White Bear*. Dentre os resultados alcançados destacam-se os dilemas modernos apresentados por *Black Mirror* ao revelar a intermedialidade e a intertextualidade entre a televisão e a plataforma *Netflix* (FAQUIM, 2018) e a crítica ao uso de dispositivos e recursos tecnológicos e suas possíveis consequências (COSTA, 2017; VALENTIM, 2015). Com relação à sociedade do espetáculo, evidencia-se o argumento de que a série trata do presente, como uma alegoria da realidade contemporânea (BERTO, 2017) o que promove o debate social através da autocrítica, tratando de um conjunto de problemáticas que já estão atualizadas (LEMOS, 2018; TRENTO, 2017; LACERDA; SILVA, 2017) considerando a banalização da barbárie na forma de espetáculo (LIBARDI; VILELA, 2017).

As considerações sobre os sistemas de vigilância alertam para os perigos de gerenciamento social que podem promover exclusões (PEREIRA, 2017) e punições imediatas (BRAGA; EVANGELO, 2017), salientando a produção e um desejo de controle (TRENTO, 2017) que ganha um status de ameaça pois tem potência ideológica e abarca os modos de ser diante da inserção dos dispositivos midiáticos. Ainda sobre a narrativa de *Black Mirror*, foram analisados aspectos de complexidade narrativa (NASCIMENTO; SANTOS, 2017) a partir de lacunas não explicadas em seu desenvolvimento; o surgimento de novas formas de narrar, por meio da produção de uma hipermemória estruturada no registro digital (ALBUQUERQUE; FONSECA, 2016) e a dinâmica reflexiva intermediária da série, posto que, constitui e é constituída por outras mídias (VALENTIM, 2016).

Afinal, é por meio da arte que se pode refletir sobre a realidade atual, assim fenômenos como as *fake news* e pós verdade podem ser provocados por *Black Mirror*, dado que a produção promove a problematização sobre os desdobramentos dos usos e aplicações da tecnologia no cotidiano, ainda que não retrate em profundidade a tecnologia em si, com moldes mais atualizados, de modo a incluir

“[...] questões urgentes da memória algorítmica, distribuída e invisível da cultura contemporânea das redes sociais [...]” (LEMOS, 2018,p.46).

De acordo com o autor há, em sua maioria na série, a roupagem futurista para revestir uma crítica à sociedade tecnológica do século XX, sendo urgente pensar na sociedade do controle comunicacional digital, da vigilância dos dados, da inteligência artificial descolada da dicotomia mente e corpo para pensar a tecnologia e os seres humanos. A vista disso, por mais que a série trate de problemas que são do século passado, é essencial lembrar que são problemas não superados e que devem ser pensados a partir da lógica da conexão, da relação de pessoas, dados, informação e objetos.

#### 4.1.2 *Bandersnatch da literatura ao audiovisual*

Nesse cenário, *Bandersnatch* foi adicionado ao catálogo<sup>42</sup> da *Netflix* dias antes de seu lançamento mundial, sem qualquer informação sobre o conteúdo, apenas indicado pela plataforma no *Facebook* como um “evento”<sup>43</sup> *Black Mirror*. Em novembro de 2018, apenas uma imagem com a palavra *Bandersnatch* aparecia no catálogo com a indicação da data de estreia para 28 de dezembro de 2018. Os rumores<sup>44</sup> sobre como seria esse “novo episódio” da quinta temporada figuraram nas redes sociais<sup>45</sup> e canais de notícias<sup>46</sup> nos meses anteriores, instigando a curiosidade sobre como uma narrativa interativa iria funcionar na plataforma de *streaming*.

<sup>42</sup>Matéria publicada na *Veja* em 20 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/black-mirror-vai-ganhar-filme-netflix-da-pistas-sobre-a-producao/>. Acesso em: 27 de outubro de 2019.

<sup>43</sup> Postagem da página oficial *Netflix*, com o do *trailer* de *Bandersnatch* em 28 de dezembro de 2018. A publicação tem mais de seis mil curtidas, dois mil comentários e cerca de 1.100 compartilhamentos, com a legenda: *Bandersnatch: Um evento Black Mirror. Um filme interativo da Netflix*. Disponível em: <https://www.facebook.com/netflixbrasil/videos/vb.216630021727132/537669816701251/?type=2&theater>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.

<sup>44</sup> Matéria publicada em 1º de outubro de 2018. Disponível em: <https://ovicio.com.br/netflix-lancara-series-e-filmes-interativos-que-permitirao-aos-usuarios-decidir-o-que-acontecera/>.

<sup>45</sup> Postagem da página *Black Mirror Brasil* de 19 de dezembro de 2018, com cerca de 13 mil curtidas, mais de 14 mil comentários e 13 mil compartilhamentos. A publicação de imagem com o ícone de carregamento da série *Black Mirror*, referindo-se ao lançamento de *Bandersnatch* tem a seguinte legenda: O filme de *Black Mirror* 'Bandersnatch' que lança dia 28 de dezembro, terá 90 minutos de duração, te dando opções de DE VOCÊ escolher o futuro do protagonista. Sim, *Black Mirror* vai fazer VOCÊ ter peso na consciência agora, por suas escolhas no episódio. Disponível em: <https://www.facebook.com/brBlackMirror/posts/2274726926137504>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.

<sup>46</sup> Matéria publicada em 2 de outubro de 2018. Disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/netflix2018/23864-netflix-deve-lancar-um-episodio-interativo-de-black-mirror-em-2018>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

Em um dos vídeos divulgados sobre os bastidores da produção<sup>47</sup>, os desafios por trás das filmagens são explicitados, como a intenção da produção em fazer com que a interatividade fosse uma ferramenta que dialogasse com a temática do narrativa e não apenas uma maneira de acessar o conteúdo. A ideia de Charlie Brooker passou por inúmeros obstáculos<sup>48</sup> para alcançar a coerência narrativa, pois a quantidade de opções apresentadas exigiu o refinamento e supervisão constante do roteiro.

Segundo Annabel Jones, a produtora da narrativa, a pretensão de contar uma história sobre tecnologias novas se utilizando de tecnologias novas exigiu que o protagonista estivesse ciente de que suas ações eram comandadas por outrem, o que permitiu subverter o elemento interativo, pois *Bandersnatch* é uma narrativa interativa que sabe que é interativa. Logo, a equipe percebeu que quanto maior a liberdade na jogabilidade da narrativa, maior seria a gama de escolhas, uma construção que acabaria por apresentar finais arbitrários sem lógica narrativa. O personagem Stefan, por exemplo, foi construído para que seu desenvolvimento independesse das escolhas dos espectadores<sup>49</sup>. Essas premissas exigiram um roteiro multifuncional<sup>50</sup> criado por Charlie Brooker, baseado em fluxogramas desenvolvidos em formato de jogo para comportar as diferentes linhas temporais, inicialmente desenvolvidos na plataforma *Twine*<sup>51</sup>, uma abordagem distante do tradicional roteiro disponibilizado aos atores de uma produção audiovisual<sup>52</sup>.

Os atores tinham de lembrar onde estavam na gravação anterior, pois uma cena no mesmo cenário poderia representar uma linha temporal ou a segunda ou terceira versão de uma mesma cena. Por conta disso e das especificidades do produto final, a *Netflix* produziu alguns vídeos para ajudar os consumidores a

<sup>47</sup> Vídeo de divulgação: *Black Mirror: Bandersnatch Tech Featurette*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=3-O\\_BLP71oQ](https://www.youtube.com/watch?v=3-O_BLP71oQ). Acesso em: 30 de setembro de 2019.

<sup>48</sup> Disponível em: <https://variety.com/2018/digital/uncategorized/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.

<sup>49</sup> Entrevista de Charlie Brooker e Annabel Jones para o *The Huffintonpost* em 10 de janeiro de 2019. Disponível em: [https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/black-mirror-charlie-brooker-annabel-jones\\_uk\\_5c362678e4b070b69ae0262b?ncid=tweetInkukhpmg00000007&\\_\\_twitter\\_impression=true&ec\\_carp=3596037860775445208&](https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/black-mirror-charlie-brooker-annabel-jones_uk_5c362678e4b070b69ae0262b?ncid=tweetInkukhpmg00000007&__twitter_impression=true&ec_carp=3596037860775445208&). Acesso em: 25 de outubro de 2019.

<sup>50</sup> Disponível em: <https://br.ign.com/black-mirror/69868/news/roteiro-de-black-mirror-bandersnatch-era-um-game>. Acesso em: 27 de setembro de 2019.

<sup>51</sup> O *Twine* é uma plataforma livre para escrever ficção interativa no formato de páginas da *web* que tem sido utilizada na criação de *games* e protótipos de *games*. Disponível em: <http://twinery.org/>. Acesso em: 27 de setembro de 2019.

<sup>52</sup> A *Netflix* abandonou o *Twine* e acabou por desenvolver o *Branch Manager*, um *software* para criar e editar narrativas interativas. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2019/05/black-mirror-bandersnatch-netflix-editing-interactive-1202130943/>. Acesso: 12 de novembro de 2019.

entenderem o funcionamento de *Bandersnatch* e também conhecerem como foi a produção da narrativa. Um desses vídeos divulgados no *Youtube* é voltado aos consumidores<sup>53</sup>, apresentando a narrativa, os personagens e a produção com o *design* da narrativa, como se alguém estivesse escolhendo o que irá aparecer a seguir.

Ao acessar *Bandersnatch* na página inicial da *Netflix*, há no canto superior esquerdo o título “filme interativo”, enquanto abaixo do trailer há a principal categoria a que *Bandersnatch* se relaciona indicada por “séries de ficção científica e fantasia”. Na pesquisa sobre o estado da arte de *Bandersnatch*, os modos das duas pesquisas<sup>54</sup> (APÊNDICE Q) a conceituarem demonstra a relevância das discussões sobre esta narrativa interativa digital (ROTH; KOENITZ, 2019) que é também considerada um episódio (IVAR NICOLAS; MARTINEZ-CANO, 2019) da quinta temporada de *Black Mirror*. Essa diferença de nomenclaturas para definir a narrativa incita o seguinte questionamento: mas afinal o que é *Bandersnatch*?

Para se aproximar de uma resposta é necessário de antemão apresentar algumas possíveis influências antecedentes oriundas da literatura e dos jogos.

O termo *Bandersnatch*<sup>55</sup> é creditado ao escritor Lewis Carrol ao referir-se a uma criatura encontrada por Alice ao retornar ao País das Maravilhas em “Através do espelho”. Na versão literária o *Bandersnatch* (FIGURA 4) é descrito como uma criatura de pescoço longo e grande mandíbula, além de possuir extrema rapidez e ferocidade. As obras de Carrol são clássicos da literatura de língua inglesa, sendo que em sua terra natal, a Inglaterra, o termo *Bandersnatch*<sup>56</sup> passou a referir-se a todos aqueles cuja agressividade ou outras características estranhas se destacam ao ponto de serem incômodas.

---

53 Vídeo de divulgação: *Black Mirror: Bandersnatch Consumer Featurette*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ekeB3IYT6O4>. Acesso em: 30 de setembro de 2019.

54 As duas produções encontradas a partir do recorte conceitual das palavras-chaves são dois artigos de 2019: um estudo de audiência na perspectiva do público (ROTH; KOENITZ, 2019) e um estudo de caso na perspectiva dos produtos (IVAR NICOLAS; MARTINEZ-CANO, 2019).

55 O personagem aparece a primeira vez no poema *Jabberwocky* (1871) do livro *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* de Lewis Carrol. Disponível em: <https://www.poetryfoundation.org/poems/42916/jabberwocky>. Acesso em: 27 de setembro de 2019.

56 De acordo com o dicionário de língua inglesa *Merriam-Webster*, um *Bandersnatch* refere-se a “um indivíduo descontroladamente grotesco ou bizarro”. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/>. Acesso em: 27 de setembro de 2019.

FIGURA 4 – Ilustração de *Bandersnatch* de Peter Newell

Fonte: *Through the looking glass and what Alice found there* (1902).

*Bandersnatch* também é o título do jogo que prometia revolucionar a indústria dos jogos na década de 80<sup>57</sup>. A empresa *British Company Imagine Software* anunciou o lançamento do jogo *Bandersnatch* em 1984 (mesmo ano em que se passa *Black Mirror: Bandersnatch*).

Este jogo fazia parte da proposta ambiciosa da empresa de produzir *Megagames* com a promessa de experiência de jogo imersiva que exigia um complemento de *hardware* nos computadores, um empreendimento arriscado para a

---

<sup>57</sup> Documentário da *BBC* intitulado *Commercial Breaks* que trata sobre o desenvolvimento do jogo *Bandersnatch*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=g1U\\_xBLPyg8](https://www.youtube.com/watch?v=g1U_xBLPyg8). Acesso em: 27 de setembro de 2019.

época<sup>58</sup>. Ainda que o produto não estivesse finalizado a empresa anunciou significativamente o novo conceito de jogos para computador nas mídias.

FIGURA 5 – Divulgação do jogo *Bandersnatch*



Fonte: <http://brataccas.blogspot.com/2010/08/brataccas.html>.

Contudo, ainda em 1984, a empresa declarou falência e os direitos do jogo foram vendidos para a empresa *Psygnosis* que rebatizou o jogo de *Brataccas*<sup>59</sup>. O novo jogo tinha como trama<sup>60</sup> um governo opressivo que tenta persuadir o engenheiro genético Kyne a criar supersoldados. Após a recusa de Kyne, ele é considerado traidor sob a justificativa de estar vendendo seus estudos genéticos para o submundo. Ao mesmo tempo o próprio governo oferece secretamente uma recompensa para qualquer indivíduo do submundo que consiga atrair Kyne. O protagonista então se vê obrigado a fugir do planeta Terra e descobre que as evidências necessárias para provar sua inocência estão no asteroide *Brataccas*. A narrativa do jogo não indica quem detém as provas para inocentar Kyne insinuando

<sup>58</sup> Matéria sobre os maiores fracassos na indústria dos jogos. Disponível em: <https://www.destructoid.com/greatest-game-failures-1984-s-bandersnatch-26189.phtml>. Acesso em: 26 de outubro de 2019.

<sup>59</sup> Website intitulado A history of the game Brattacas. Disponível em: <https://www.brataccas.com/Page28.php>. Acesso em: 26 de outubro de 2019.

<sup>60</sup> Website dedicado ao jogo Brattacas. Disponível em: <https://www.brataccas.com/Page1.php>. Acesso em: 26 de outubro de 2019.

que todos eram igualmente perigosos e corruptos, ressaltando a onipresença das câmeras no desenvolvimento do jogo, alimentando o sentimento de desconfiança. Na época o jogo não foi bem recebido pela crítica que reclamava sobretudo do sistema de controle de *Brataccas*.

Dentre as opções de resposta sobre o que é *Bandersnatch*, há aqueles que a consideram um jogo, por sua interatividade; há os que a consideram um filme, ao tomá-la como uma produção audiovisual que tem características em comum com o formato filme (pois há a opção de assisti-lo sem fazer escolhas, o que seria como a “versão do diretor”); há ainda a alternativa de conceituá-la como um episódio, pois a narrativa foi anunciada também como o episódio de estreia da quinta temporada de *Black Mirror*. Pode-se ainda não considerá-la nenhum dos conceitos anteriores, argumento fundamentado na hibridez de suas características e que tem sido discutidas desde seu lançamento<sup>61</sup>. No entanto, pode-se similarmente pressupô-la como narrativa, termo oriundo da Literatura que se caracteriza por uma trama onde alguém, que seria o personagem principal, deseja alcançar algo e no caminho dessa jornada é auxiliado por algo ou alguém. Este entendimento parte de teóricos como Vladimir Propp e A. J. Greimas e torna possível considerar que outras mídias, que não necessariamente a escrita, possam ser consideradas narrativas ao encontrar elementos simbólicos no desenvolver de uma história. Na ausência de um consenso para formular este objeto e com a finalidade de abranger as complexidades de suas características, nesta pesquisa ele define-se por três noções gerais, o concebendo como uma **narrativa audiovisual interativa**.

O uso de narrativa atribui-se ao que *Bandersnatch* propõe, isto é, a narração de uma história. A segunda noção de audiovisual diz respeito à mídia utilizada e a terceira inclui-se como o modo de constituição deste objeto, que se fosse tomado apenas como narrativa audiovisual estaria demarcado em um grupo de referências que não necessariamente dão conta de seu aspecto interativo, que deve ser sinalizado pois é aí que reside o desafio de defini-lo.

No que concerne ao aspecto interativo, é importante pontuar que a interatividade (ROTH; KOENITZ, 2019) é considerada como um modo narrativo que tem ganhado espaço no ambiente digital, na medida em que, oportuniza a

---

<sup>61</sup> Matéria publicada em 28 de dezembro de 2019 na Ípsilon de Portugal, com o seguinte título: O que é *Bandersnatch*: É o novo *Black Mirror*, é interactivo e está a abanar o Netflix. Disponível em: <https://www.publico.pt/2018/12/28/culturaipsilon/noticia/bandersnatch-novo-black-mirror-onde-futuro-interactivo-abanar-netflix-1856111>. Acesso em: 26 de outubro de 2019.

participação dos consumidores. Ao proporcionar a escolha e a interação com uma produção – por si só constituída por muitas narrativas – deixa a cargo de quem a quem está consumindo decidir por quais caminhos serão tomados, criando múltiplas experiências a partir da mesma história.

Primo (1997) ao refletir sobre as características de um sistema interativo recorre a Lippman (1998) que qualifica esse sistema como contínuo e mútuo, cabendo a cada um dos participantes do processo comunicacional atuar quando bem entender, frisando a relação entre dois agentes no desenvolvimento de uma atividade de conversação. Primo também revela preocupação sobre os limites de interatividade em ações interativas que envolvem usuários e computadores. Tal discussão parte da reflexão sobre a seguinte questão: até que ponto o relacionamento entre computadores e usuários poderia ser considerado uma ação interativa? Para responder tal questionamento, o autor retoma as propriedades do computador enquanto máquina, como um agente no processo que responde a ações previstas em seu código, atuando como um meio pelo qual as mensagens são conduzidas. Assim, permitir que o usuário escolha de que modo irá consumir um produto é uma das características que define a interatividade; mesmo que as intervenções possíveis sempre tenham existido, estas intervenções nem sempre representaram a capacidade não linear de um produto.

Ao ter utilizar como parâmetro de comparação a linearidade da televisão e do rádio como um fluxo sequencial de mensagens nos quais o usuário não possui controle para alterar as sequências, o autor conclui que uma verdadeira interação “[...] deveria possibilitar aos interagentes liberdade de escolha e manifestação.” (PRIMO, 1997, p.95). Ao reafirmar que mesmo os produtos dito interativos à época (especialmente o CD-ROM) referiam-se a escolhas limitadas a partir da codificação dos produtos e os recursos permitidos por ele, o que impossibilitaria um total livre arbítrio, característico da verdadeira interação. Ainda, no ano de 2000, o autor retoma a discussão sobre o conceito de interatividade e a interação, assim como os sistemas e processos onde elas se estabelecem. Para tanto, recorre a diferenciação entre o que é reativo e o interativo, estabelecendo que “[...] um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador [...], enquanto os sistemas reativos trabalhariam com uma gama pré-determinada de escolhas.” (PRIMO, 2000, p.6). O autor considera os sistemas reativos um *tipo limitado de interação* (PRIMO, 2000),

atento as limitações que as especificidades impõem a relação. É nesse contexto que a especificidade da produção *Bandersnatch* atua, como uma produção que possui características tidas como interativas.

Os fenômenos apresentados corroboram este quadro de instabilidade conceitual, pois alertam para o cenário de hibridização em que as fronteiras entre cinema, televisão, literatura e jogos são tênues em narrativas como *Bandersnatch*.

Ao investigar como as audiências reagem (ROTH; KOENITZ, 2019) e em como o uso da interatividade pode contribuir para gerar um universo transmidiático da série *Black Mirror* (IVAR NICOLAS; MARTINEZ-CANO, 2019). Ambas compreensões consideram significativo o surgimento de conteúdo interativo proposto pela *Netflix* - o que denota a possibilidade de uma futura constituição cada vez mais interativa do que se entende por conteúdo audiovisual. Ademais, consideram a iniciativa da *Netflix* em produzir conteúdo interativo (ROTH; KOENITZ, 2019) em acordo com a possibilidade, a partir da interatividade, do espectador adquirir maior autonomia e personalização no consumo audiovisual (IVAR NICOLAS; MARTINEZ-CANO, 2019).

Com relação à trama, *Bandersnatch* se passa na Londres de 1984 e acompanha o desenvolvedor Stefan Butler (Fionn Whitehead) em sua tentativa de adaptar um livro-jogo de múltiplas escolhas para um jogo de videogame, uma aventura baseada no livro interativo escrito por Jerome F. Davies. Stefan, decidido a torná-lo um sucesso no mundo dos games, decide ir até a *Tuckersoft* para apresentar seu projeto. A empresa é conhecida por desenvolver os jogos do famoso programador Colin Ritman (Will Poulter) e prontamente aceita o empreendimento e aí reside a primeira escolha importante em termos de interatividade. A data limite para o lançamento do jogo é o feriado de Natal que está próximo, portanto, Stefan deve decidir se aceitará a oferta e se trabalhará com uma equipe ou sozinho. O jovem fica obcecado pelo desafio de produzir o jogo *Bandersnatch* passando a refletir sobre os dilemas que atormentaram o escritor do livro que aparentemente enlouqueceu envolvido pelos paradoxos de livre arbítrio, controle e destino premeditado que envolvem a narrativa, terminando por assassinar sua esposa.

Com o passar dos meses em que se dedica a desenvolver o jogo, Stefan tem algumas interações desagradáveis com a Dra. Haynes, com quem faz terapia para superar os traumas oriundos da morte prematura da mãe em um acidente de trem e

a relação conturbada com seu pai controlador. O desenrolar da trama apresenta outro nível narrativo que trata justamente da questão familiar e dos dramas pessoais vividos pelo protagonista, ademais o livro *Bandersnatch* nada mais é que um exemplar deixado por sua falecida mãe. Nesse desenvolvimento cabe ao espectador tomar algumas decisões no lugar de Stefan durante os meses que antecedem o lançamento do jogo, decisões que podem ter graves consequências envolvendo violência, assassinato e suicídio, principalmente porque dependendo das escolhas feitas não há como escolher um caminho diferente.

A partir deste resumo, para compreender a narrativa e elucidar seus aspectos interativos segue a discussão sobre a dinâmica da narrativa (PENAFRIA, 2009) baseada em sua decomposição por partes através da ficha técnica (APÊNDICE R) e segmentação: em sequência (JULLIER; MARIE, 2009) na descrição e análise da primeira cena e em atos (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008), cuja seleção parte da coerência lógico narrativa em que cada ato se desenvolve em torno de um acontecimento ou uma série de acontecimentos, conectados uns aos outros. Para tanto será exposta a percepção individual da pesquisadora ao consumir a produção:

Aproximando-me<sup>62</sup> de *Bandersnatch* como experiência fílmica, ao passar o cursor sobre o espaço correspondente à *Bandersnatch*, o *trailer* aparece, dando indicações importantes sobre a narrativa. Dentre as frases destacadas, há o personagem Collin que diz “Quando é algo conceitual é preciso um pouco de loucura”. Então, segue-se com a tipografia de *Black Mirror*, aparecendo o seguinte: “Netflix apresenta um evento *Black Mirror*”, seguido de “Altere sua mente. Transforme sua vida. Mude seu passado, seu presente, seu futuro.”, terminando com a frase “Você não está no controle”. O *trailer* foi um elemento audiovisual visto pelo menos cinco vezes a fim de sinalizar as pistas que ele apresenta sobre a narrativa, destacando-o como um recurso oficial que salientou a inovação e o controle, ao promover *Bandersnatch* como um “evento”, isto é, uma experiência.

A experiência audiovisual inteira se deu pelo menos 40 vezes pela *Netflix*<sup>63</sup> e três vezes por meio de *download* nas opções disponíveis em sites especializados<sup>64</sup>.

---

<sup>62</sup> Este trecho trata da experiência da pesquisadora ao assistir a narrativa, constituindo-se num relato em primeira pessoa.

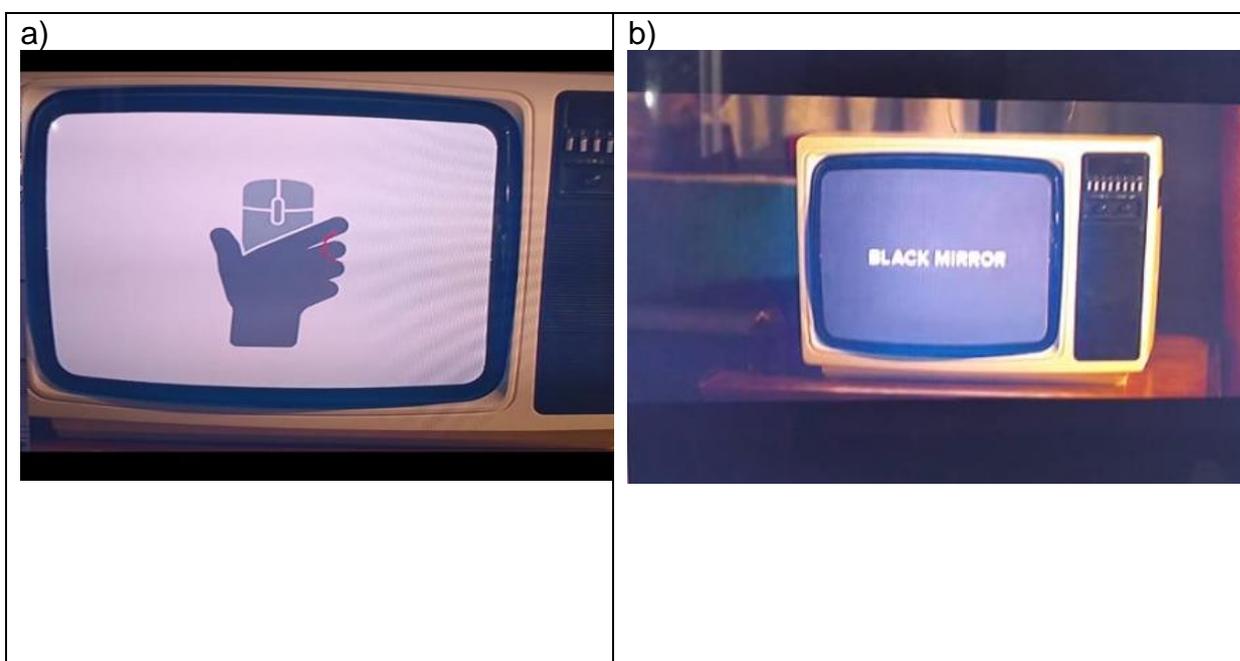
<sup>63</sup> A primeira vez que a narrativa foi vista foi em sua estreia em 28 de dezembro de 2018 e a última em 12 de novembro de 2019.

<sup>64</sup> *Bandersnatch* foi acessada através de *download* por *torrent* pelo site intermediário “Mega filmes e séries HD”. Disponível em: <https://megafilmeseseriestorrenthd.blogspot.com/2019/01/black-mirror-bandersnatch-2018.html>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

Esta dissertação se debruça na experiência interativa apenas acessível na plataforma de assinatura da *Netflix*, que se efetivou por três dispositivos: *smartphone*, *smartTV* e computador<sup>65</sup>. No entanto, é importante destacar que as duas versões de *Bandersnatch* oferecidas fora da *Netflix* correspondem ao modo de visualização mais próximo ao formato do filme, ao atuar de duas maneiras: linear, a partir das escolhas de quem a assistiu e registrou a totalidade da narrativa com as próprias escolhas, tendo aproximadamente 1h30min e/ou fragmentada que é a versão com “todos” os finais, com a duração de 5h12min.

No primeiro acesso à *Bandersnatch* há um tutorial (muito similar àqueles que precedem jogos de *videogame* ao tratar das ferramentas de jogabilidade) com cerca de 1min40s que explica o funcionamento da narrativa. Esse tutorial (FIGURA 6-a-h) aparece somente na primeira vez que se acessa o conteúdo pelo perfil de usuário da *Netflix*. Uma vez assistido, ele não irá aparecer novamente, mesmo reiniciando a narrativa (neste caso foi necessário assistir o tutorial em diferentes perfis de assinatura da *Netflix*)<sup>66</sup>.

FIGURA 6 – Tutorial de *Bandersnatch* (a-h)



<sup>65</sup> É oportuno destacar o quanto a infraestrutura da universidade não está preparada para estudos que utilizam plataformas de *streaming*, pois o acesso não é permitido, de acordo com políticas e regimentos internos. Sendo assim, *Bandersnatch* somente foi assistida pelo computador fora da universidade. Deixando assim a reflexão sobre a inacessibilidade ao estudante de universidade pública caso não possua as ferramentas básicas para um estudo deste porte: satisfatório acesso à internet e dispositivo (computador, *smartTV* para acessar os conteúdos).

<sup>66</sup> Para captar as telas e analisar o tutorial foi necessário criar outro perfil de usuário na *Netflix*, gravá-lo manualmente utilizando a câmera do *smartphone* para então fazer as imagens.



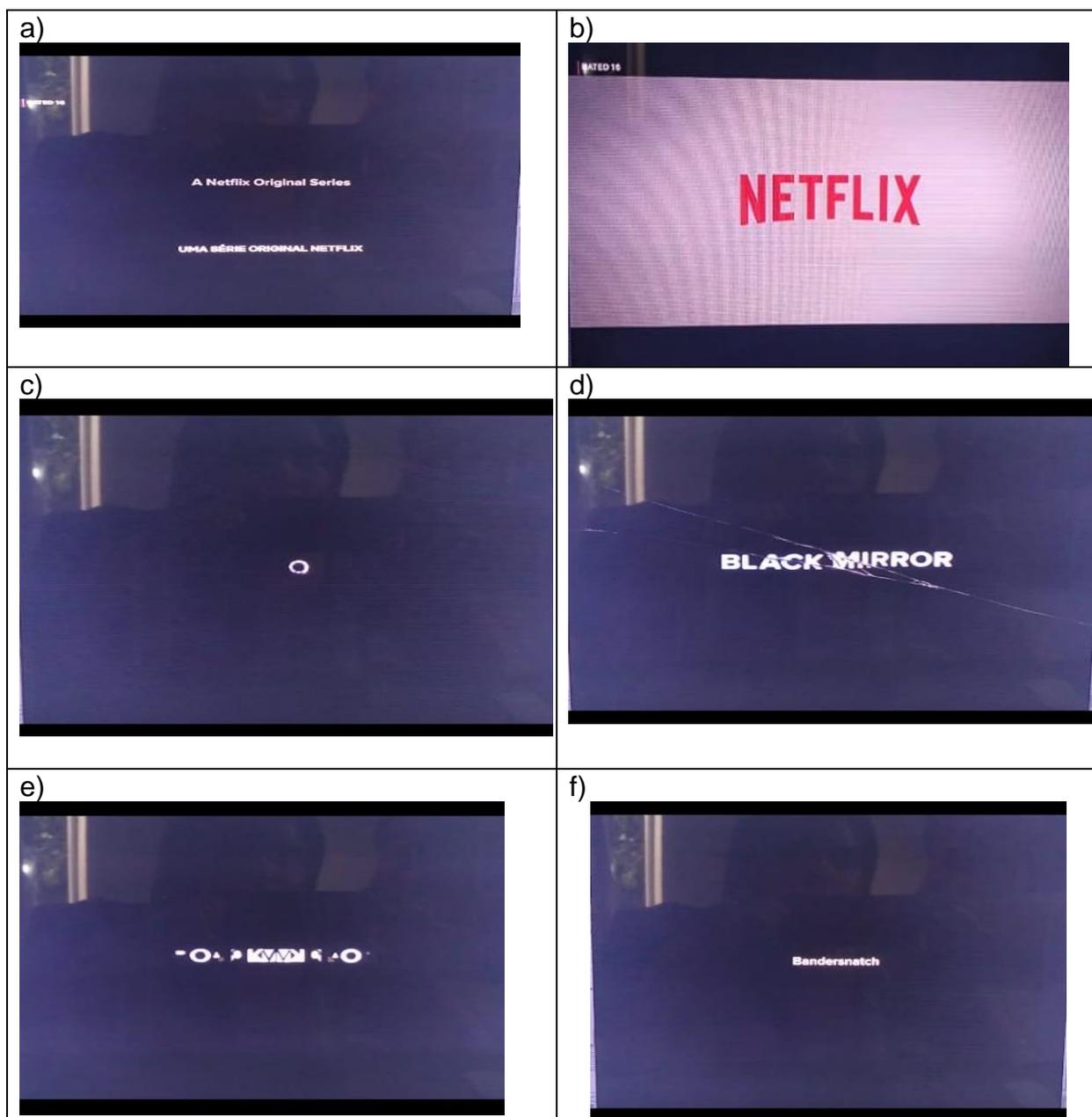
Fonte: Captação de tela.

Considere importante citar o tutorial pois ele explicita minimamente o desenvolvimento de *Bandersnatch*, de forma muito similar à narrativa, porém apenas com animação, dialogando com elementos de *Black Mirror*. Ao acessá-lo pela quinta vez, pude constatar que as explicações sobre o funcionamento da interação se repetirão no máximo três vezes, e, somente se o usuário assinalar que não entendeu como funcionará a interatividade; portanto o tutorial exerce uma função explicativa que antecede a narrativa.

Ainda dentre os elementos pré-narrativa (FIGURA 7 a-f) , ao iniciar, a primeira imagem que aparece é o *logo* da *Netflix* e em seguida a indicação de que a obra é uma produção original da plataforma. Então, aparece a tela em preto com um aspiral

indicando o carregamento e o título *Black Mirror*. Após alguns segundos, a tela é rachada com o som de vidro quebrado, desregulando o título *Black Mirror* (esta imagem inicial é a mesma que aparece antes de todos os episódios da série). Em seguida apenas a palavra *Bandersnatch* aparece em branco e inicia-se a primeira cena, que será discutida na análise audiovisual.

FIGURA 7 – Elementos pré-narrativa (a-f)



Fonte: Captação de tela.

As minhas primeiras impressões ao assistir *Bandersnatch* se alinhavam ao misto de expectativa e desconfiança sobre este primeiro produto interativo voltado

ao público adulto<sup>67</sup>. Como amante da ficção científica em diferentes mídias, assinante da *Netflix* e fã da série *Black Mirror*, as expectativas eram altas. Especialmente, durante os meses que antecederam o lançamento da série, pude acompanhar o impulsionamento da publicidade de *Bandersnatch* e as inúmeras especulações sobre a trama e o funcionamento da narrativa. A proposital e meticulosa promoção via *redes sociais* assim serviu para estimular o público a assistir a narrativa. Durante os primeiros dias após o lançamento, vários usuários relatavam não terem acesso ao conteúdo por questões técnicas, criaram-se fóruns e discussões sobre a narrativa, o que na época pareceu ser um dos assuntos do momento. Pude observar que os relatos das práticas de consumo eram imediatos, mas também diagnosticavam o retorno ao que foi assistido pois “não bastava assistir apenas uma vez”, o que também significava de certo modo que a memória fazia parte desta experiência. Na época, com tantos problemas relatados sobre a usabilidade e a compatibilidade de *Bandersnatch* pude refletir o quanto este produto estava atuando como um certo teste. Para além da atuação como um piloto contemplei a possibilidade de pesquisar um fenômeno em curso. Essa decisão também se baseou na tentativa de fisgar o que talvez fosse também um registro das tentativas da *Netflix* em retomar assinantes<sup>68</sup> posto que a empresa vivencia atualmente uma diáspora do público para outras plataformas, especialmente com a chegada de mais serviços *on demand* pelas concorrentes *Disney+* e *HBO Max*.

Após a primeira vez que assisti *Bandersnatch*, na data de sua estreia, a decisão de torná-la o objeto da minha dissertação tornou-se evidente, na medida em que fui percebendo a potencialidade de discutir novas formas de assistir produtos audiovisuais. Além da discussão possível sobre o formato híbrido, é importante pontuar ainda que na tentativa de conceituar este produto pude perceber duas experiências possíveis de *Bandersnatch*: como narrativa audiovisual interativa e como filme. Essas duas categorias diferentes se baseiam ao assistir *Bandersnatch* na plataforma que a aproxima de uma narrativa audiovisual interativa enquanto o

---

<sup>67</sup> Só fui descobrir durante a pesquisa que *Bandersnatch* não havia sido a primeira narrativa interativa da *Netflix*, o que pode se relacionar ao fato de que a primeira narrativa interativa era direcionada ao público infantil, o que pode ter passado despercebido a partir das minhas preferências na *Netflix*, acesso a notícias e grupos do *Facebook* sobre cinema.

<sup>68</sup> A *Netflix* registrou em 2019 a queda do número de assinantes nos Estados Unidos, em proporção que não ocorre desde 2011 quando a empresa perdeu assinantes especialmente por aumentar as mensalidades e dividir os modelos de assinatura. Disponível em: <https://www.theverge.com/2019/7/17/20694711/netflix-friends-the-office-earnings-q2-2019-subscribers-disney-hbo-apple-amazon-stock-drop>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2020.

download do conteúdo apresenta *Bandersnatch* como um filme. Há então duas experiências diferentes, sendo a primeira a que me interessa neste trabalho, pois é a que trabalha com as escolhas do público. O tensionamento deste produto híbrido não somente na maneira como foi produzido, mas também no que as pessoas fizeram com o produto foram fatores que provocaram a definição de narrativa audiovisual interativa a que proponho. Essa proposta justifica-se na importância das definições para tentar entender o objeto de pesquisa, um argumento que se alinha com a importância de conceituar os formatos na produção audiovisual pois “[...]definir o formato de um produto é tão importante quanto definir o que irá dentro desse formato”(ROSSINI; RENNER, 2016).

Cabe ressaltar que houve uma oscilação constante entre exaltar a narrativa e sentir-se insatisfeita com alguns elementos que ela propõe. Há uma separação de avaliação de *Bandersnatch* enquanto escritora/espectadora/jogadora e outra no lugar de pesquisadora de Comunicação, sendo a interatividade o componente mais intrincado de dúvidas e incertezas. A espectadora/jogadora não se deu por satisfeita com a trama, pois Stefan não é um personagem cativante, o roteiro se estabelece muito influenciado pela nostalgia que não me cabe empiricamente e um dos finais da história de Stefan termina por fazê-lo morrer ao retornar ao passado, uma alternativa *cliché* de narrativas que brincam com a linha do tempo. Esse descontentamento me mobilizou a refletir sobre o que não havia gostado e a resposta é a seguinte: eu estava considerando *Bandersnatch* como um filme, tendo como base de comparação todas as produções audiovisuais lineares que já assisti (algo que depois se tornou reconhecível através dos outros, na medida em que identifiquei convicções pessoais como espectadora no público analisado no estudo exploratório).

Essa atitude de decepção foi um movimento inconsciente, pois eu ainda exaltava a interatividade apesar de considerar o produto final mediano. Um dos pensamentos que perpassaram essa opinião inicial era de que eu não veria *Bandersnatch* novamente se a narrativa fosse linear. E é nessa última frase que reside os motivos pelos quais a posição de pesquisadora me permitiu analisar a quem do gosto, pois ainda que a *Netflix* venda *Bandersnatch* como um filme e parte do público e da crítica a considere como um jogo, ela não é nem um, nem outro, e deve ser refletida somente a partir dessa percepção.

O apego à problemas de roteiro que encontrei diziam muito mais sobre a minha bagagem cultural ao olhar para a produção como uma composição de audiovisual e roteiro, assim como posso pressupor que os problemas daqueles que apontam para a interatividade, podem o fazer tendo como base de comparação a qualidade de interatividade de jogos atuais. Fica claro que a narrativa mobiliza comportamentos que nunca tive nem ao jogar ou assistir um filme, tais como: registrar o caminho percorrido e assistir/jogar mais de uma vez (mesmo antes da certeza de que a narrativa seria o objeto para a dissertação).

O retorno à narrativa foi demarcado pela curiosidade em descobrir novos percursos e pela inspiração metalinguística intertextual – esta última não teria sido descoberta se eu não tivesse lido na internet sobre o “final alternativo que uma ínfima parcela de espectadores conseguiu alcançar” e ainda a possibilidade de ingressar novamente na história e escolher novos modos de jogabilidade foi um diferencial que me permitiu escolher opções que nem sempre estavam de acordo com morais culturais do que é certo e/ou dentro da lei.

Ser obrigada a escolher por Stefan uma alternativa que não me agradava (como matar o pai de Stefan) mobilizou o sentimento de perda de controle, a frustração e mais ainda a provocação de querer ver boa parte do que foi assistido sob outro percurso. Como protótipo considero a narrativa uma experiência indiscutivelmente válida, pois há o potencial que a atração desperta enquanto vivência imersiva e até certo ponto personalizada. No hibridismo distante de se considerar cinema e de ser um jogo alinhado aos já existentes, creio que ela funciona, enquanto experiência, de formas muito mais palpáveis e acessíveis do que as conversões de filmes para 3D, se pensarmos em propostas que saem do viés tradicional.

O caminho de reflexões a partir das mudanças de posições de observação tornaram assistir *Bandersnatch* durante este tempo, se é possível dizer, um duplo metalinguístico, pois é um exercício de complexidade pensar em (o evento, a experiência, o filme, a narrativa) *Bandersnatch* sem associar teoria e prática.

Distanciando-se da experiência fílmica e aproximando-se da análise fílmica, trabalha-se agora na desconstrução do produto audiovisual para sua reconstrução com interpretação. A análise da primeira cena corresponde à sequência que tem a

duração de 1m59seg. Esta cena antecede a primeira escolha de *Bandersnatch* e foi acessada, no mínimo 20 vezes, para compreensão, transcrição e captura de telas:

FIGURA 8 – Cena inicial de *Bandersnatch* (a-p)





e)



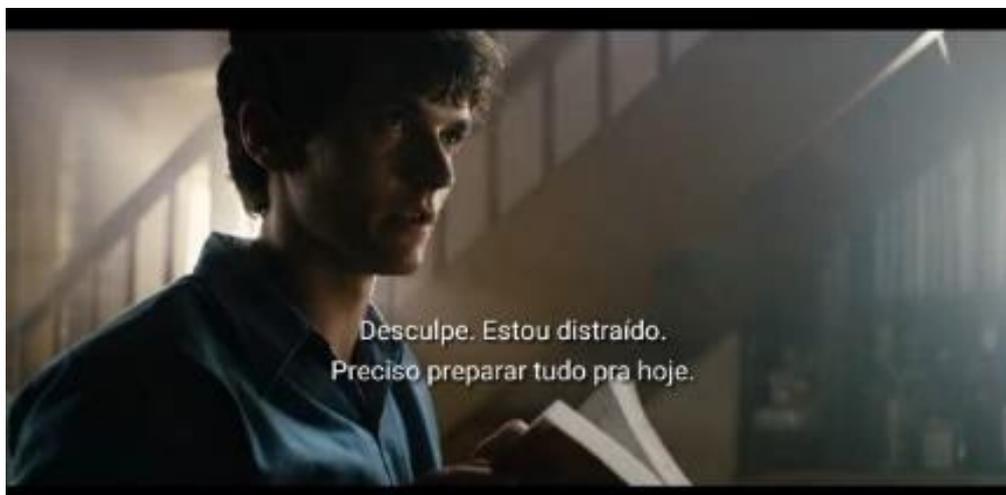
f)



g)



h)

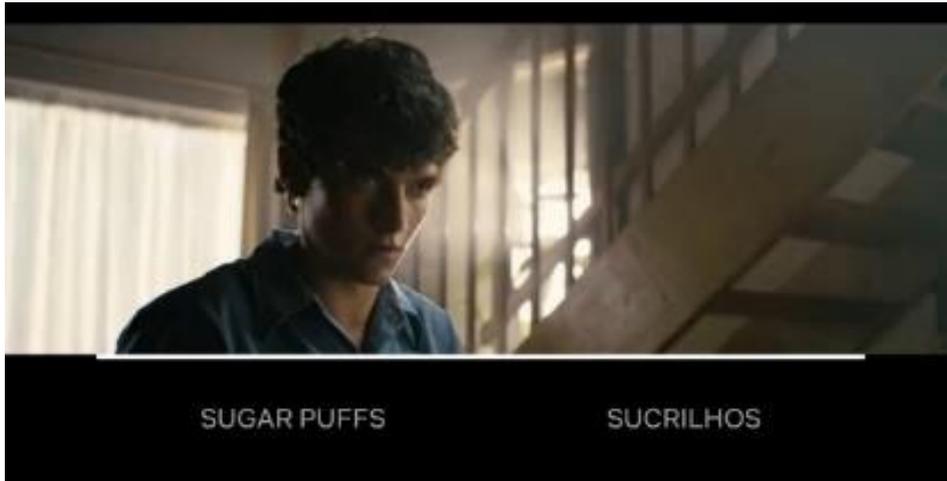


i)





m)



n)



o)





Fonte: Captação de tela.

Dentre os elementos visuais apresentados nesta sequência, o primeiro plano apresenta um relógio que desperta às 08h30min. A fonte do som é visível na tela, pois a música que toca é a do despertador. Então, há a aparição do personagem Stefan (FIGURA 7-a), na sequência que ocorre durante o dia e é interna, pois trata-se da casa de Stefan. O plano<sup>69</sup> médio mostra um trecho do ambiente que é o quarto, o ângulo de filmagem é lateral e mostra o personagem dormindo, com a indicação da data: 9 de julho de 1984. No enquadramento é possível visualizar os pôsteres nas paredes que remetem a jogos ou quadrinhos, a iluminação no quarto é escurecida, pois o sol entra pela janela, sem iluminar todo o ambiente. O personagem acorda, coloca a mão no peito e respira fundo, o movimento da câmera vai se aproximando do personagem em *travelling*<sup>70</sup>. O livro *Bandersnatch* (FIGURA 7-b) está na cabeceira ao lado da cama junto ao despertador que é desligado por Stefan e a música cessa.

O plano seguinte apresenta o personagem no banheiro tomando suas medicações diárias (FIGURA 7-c). Novamente o som *in* apresenta a fonte do som visível na tela, pois a expressão sonora baseia-se nos sons dos medicamentos dentro do vidro, na água da torneira e no suspiro de Stefan ao engolir os medicamentos.

<sup>69</sup> Ângulo que apresenta as pessoas ou objetos filmados num plano horizontal em relação à posição da câmera. Disponível em: [https://www.ancine.gov.br/media/Termos\\_Tecnicos\\_Cinema\\_Audiovisual\\_28032008.pdf](https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf). Acesso em: 28 de outubro de 2019.

<sup>70</sup> Câmara em movimento na dolly acompanhando, por exemplo, o andar dos atores, na mesma velocidade. Também, qualquer deslocamento horizontal da câmera. Disponível em: [https://www.ancine.gov.br/media/Termos\\_Tecnicos\\_Cinema\\_Audiovisual\\_28032008.pdf](https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf). Acesso em: 28 de outubro de 2019.

No sentido visual (PENAFRIA, 2009), o ângulo de filmagem horizontal é frontal<sup>71</sup> e novamente o movimento de câmera utilizado é o *travelling*. Neste momento, a câmera se desloca verticalmente das mãos do personagem manuseando os medicamentos até que o enquadramento<sup>72</sup> caracteriza-se por primeiríssimo plano pois mostra Stefan do pescoço para cima enquanto se olha no espelho (FIGURA 7-d).

Então, a câmera transpõe a parede em um deslocamento lateral que apresenta o pai de Stefan em plano próximo (da cabeça até a cintura) chaveando a porta e virando-se para Stefan para perguntar se ele quer tomar café da manhã (FIGURA 7-e). Stefan apenas assente e se dirige à cozinha. A relação entre som e imagem é som *in*, apresentando os ruídos relativos às chaves, a porta sendo trancada e a fala do pai de Stefan. Em movimento de câmera *travelling* a mesa do café (FIGURA 7-f) mostra Stefan manuseando o livro *Bandersnatch* enquanto os copos de suco e leite estão cheios, o pai deposita uma xícara com chá na mesa à frente de Stefan que está distraído com a leitura do livro.

A cozinha é apresentada em plano médio com iluminação parcial do Sol que entra pela janela. Stefan está posicionado na parte mais escura do ambiente enquanto o pai está sentado no lado mais claro (FIGURA 7-g). A seguir, a câmera fixa movimenta-se em *travelling* com plano próximo (a partir do busto) entre Stefan (FIGURA 7-h) e seu pai (FIGURA 7-i), intercalando com o plano detalhe que mostra o cigarro (FIGURA 7-j) sendo apagado no cinzeiro e ainda queimando - a partir da indicação de continuidade do olhar de Stefan para o objeto (FIGURA 7-k). O ângulo de filmagem horizontal varia entre lateral e frontal.

Os elementos visuais apresentam a iluminação clara às costas do pai de Stefan (os móveis brancos) enquanto atrás de Stefan aparece a escada e pouca luminosidade que parece entrar pelas frestas de uma janela. O enquadramento inclui o livro que passa a ser mostrado em detalhe no desenvolver do diálogo (APÊNDICE S) sobre o projeto do jogo. A parte final da cena em que o pai de Stefan pergunta sobre o que Stefan vai querer de café da manhã é a primeira decisão a ser tomada na narrativa (FIGURA 7-l). Uma barra vai diminuindo pois há somente dez segundos para escolher entre as opções *Sugar Puffs* e *Sucrilhos*, enquanto Stefan parece pensar sobre qual decisão tomar (FIGURA 7-m). Com a decisão feita, a câmera se

---

<sup>71</sup> O personagem aparece de frente para a câmera.

<sup>72</sup> Ângulo que apresenta a distância entre a câmera e o objeto filmado.

aproxima do rosto do protagonista (FIGURA 7-n). A depender da escolha feita, o protagonista apontará para uma das duas caixas de cereal (FIGURA 7-o). E então aparecerá a caixa de cereal escolhida (FIGURA 7-p).

Esta cena configura-se como linear, pois apresenta uma situação temporal que vai de Stefan acordar a tomar café em sua casa. A primeira escolha dentro da trama a ser definida pelo espectador fica disponível durante dez segundos para selecionar ou deixar que a escolha seja feita pelo sistema. Embora decidir entre *Sugar Puffs* ou *Sucrilhos* possa parecer uma escolha não importante para o desenvolvimento da trama, há alguns motivos que demonstram a relevância desta primeira inserção do usuário no controle da história. Ao decidir uma das marcas de cereal, publicidades daquela marca poderão ser notadas ao decorrer da trama, seja em propaganda na televisão ou em *outdoors* na rua, ademais essa cena demonstra o mecanismo da narrativa. Com relação ao sentido narrativo (PENAFRIA, 2009), esta cena expõe os principais elementos da história e enredo (personagens, enredo, espaço, narrador, tempo). A interação entre Stefan e seu pai transparece uma relação de instabilidade explicitada no diálogo em aberto que remete ao falecimento da mãe, o livro está presente e uma breve explicação sobre o que ele é também é inserida no diálogo, assim como o interesse de Stefan em fazer o jogo *Bandersnatch*, citando a empresa *Tuckersoft* e Colin Ritman. O tom poético é revelado em elementos físicos como a composição de elementos cenográficos que aludem à escuridão e nas características psicológicas presentes no comportamento de Stefan. As roupas escuras e movimentos em frente ao espelho ao tomar seus medicamentos, ajudam a compor a introspecção do personagem, tal qual a tentativa sem sucesso do pai de se aproximar contribui para transmitir a atmosfera de fragilidade emocional nos primeiros minutos.

A partir disso, o espectador terá que escolher o que ouvirá no walkman (*Hold me now* de *Thompson Twins* ou *Here comes the rain again* dos *Eurythmics*) de Stefan durante uma viagem de ônibus a caminho da *Tuckersoft* - escolha que interfere na ambientação musical das próximas sequências. Chegando na empresa, o famoso programador Colin Ritman é apresentado em cena pela primeira vez e declara que está trabalhando em um novo jogo que falha durante a demonstração

para Stefan e o Sr. Tucker, ao que Colin explica ser “apenas erro de *buffer*<sup>73</sup>”. Então, Stefan submete sua demo de *Bandersnatch* para avaliação de ambos, o Sr. Tucker fica impressionado com a versão *beta* propondo a oferta de investimento no jogo, desde que Stefan crie uma equipe para finalizá-lo no prazo de cinco meses. Surge então um dos pontos considerados mais decepcionantes na experiência de *Bandersnatch*: é impossível aceitar a proposta de trabalhar na *Tuckersoft* contando com a ajuda do time local.

Ao fazer esta escolha, Colin balança a cabeça em desaprovação, se retirando da sala dizendo a Stefan que ele fez a escolha errada. A narrativa avança no tempo, de forma acelerada então aparece a cena da avaliação do jogo *Bandersnatch* na televisão demonstrando que *Bandersnatch* recebeu zero estrelas com “FIM DE JOGO” escrito na tela. A tela de televisão aparece com um comando escrito “voltar”. Refazer o caminho após essa cena indica a impossibilidade de exercer o livre arbítrio a nível narrativo e ao nível da experiência do espectador.

A trama inexoravelmente entrará em *looping*<sup>74</sup> toda vez que chegar ao ponto de se distanciar da trama principal. As limitações da proposta de livre arbítrio da narrativa são percebidos na medida em que as decisões a serem escolhidas pertencem a um número finito de possibilidades e destinos. Ao retornar a esta cena para escolher o caminho correto, alguns elementos diferenciam-se da primeira versão, numa espécie de *déjà vu* vivenciado pelos personagens com a repetição de alguns diálogos protagonizados por personagens diferentes. Por exemplo, em uma das repetições, Colin aparenta lembrar de Stefan de algum lugar e até mesmo nessa versão conta ter lido o livro *Bandersnatch* (na primeira cena quando perguntado sobre conhecer *Bandersnatch* ele responde que não havia lido por falta de tempo).

Essas mudanças sutis demonstram que a repetição influencia o desenvolvimento da narrativa. A seguir, somos apresentados à Dr<sup>a</sup> Haynes, a psiquiatra de Stefan, que ao ouvir as novidades sobre o desenvolvimento do jogo, pergunta se Stefan quer conversar sobre o que aconteceu com sua mãe no passado.

---

<sup>73</sup> Um *buffer* é uma pequena área de memória ultra-rápida usada para melhorar a velocidade de acesso a um determinado dispositivo. É encontrado em HDs, gravadores de CD, modems, e muitos outros. Apesar de serem sinônimos, o termo “*buffer*” é mais usado em relação aos dispositivos anteriormente citados enquanto o termo “*cache*” é mais usado com relação aos processadores e memória RAM. Disponível em: <https://www.hardware.com.br/termos/buffer>. Acesso em: 29 de outubro de 2019.

<sup>74</sup> Matéria sobre *Bandersnatch* do Tecnoblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/273570/quantos-finais-tem-black-mirror-bandersnatch/>. Acesso em: 29 de outubro de 2019.

Uma vez que Stefan decida não falar sobre o assunto a psiquiatra refaz a pergunta, negar o pedido novamente faz com que se perca elementos que destravam um dos finais. Ao aceitar falar sobre o passado, somos levados a um *flashback*<sup>75</sup> que mostra Stefan criança relutante em viajar com a mãe sem seu coelho de pelúcia, teimosia que faz com que a mãe se atrase, parta sem o filho, pegando o próximo trem que sofre um acidente causando sua morte. Neste ponto, é importante ressaltar a insistência do mecanismo da narrativa em forçar o retorno ao passado, posto que a pergunta é reforçada pela psiquiatra e, ao aceitar essa escolha, um novo caminho é viabilizado, pois aceitar conversar sobre o ocorrido desembarca em uma narrativa onde a morte da mãe tem influencia direta na vida de Stefan.

Em um dos caminhos alternativos, Stefan visita a casa de Colin que lhe oferece LSD para expandir sua criatividade e o espectador deve decidir aceitar ou não. Independente da opção escolhida, o efeito é o mesmo: caso negue a droga, Colin a colocará no chá de Stefan e ainda olhará para a câmera dizendo que decidiu por nós (interpretação dúbia pois em língua inglesa o pronome *you* refere-se tanto a você quanto a vocês, portanto Colin poderia estar se dirigindo a Colin ou ao espectador). Durante a alucinação causada pela droga, Colin argumenta que o governo manipula as escolhas, sendo as pessoas nada mais que escravos. Ao revelar esta verdade, ele também diz que o mundo é feito de números e que pode senti-los o tempo todo, uma referência possível ao cogitar que estariam vivendo em uma realidade virtual.

Ainda, Colin reflete sobre o jogo *Pacman*<sup>76</sup>, argumentando que todos estão aprisionados em uma realidade em que não importa o que se faça, todos voltarão para o mesmo lugar - como o *Pacman* que percorre o labirinto tentando achar a saída, para quando encontrá-la simplesmente voltar para o início. Diante disso, Colin conclui que ao atirar-se do prédio ao invés de morrer, tudo iniciará em outra possível realidade, deixando a escolha para Stefan de qual dos dois deve desafiar seu destino. Há apenas a opção de pular escolhendo Stefan ou Colin. Na primeira opção a narrativa termina, na segunda Colin morre ou desaparece. A teoria de *Pacman*

---

<sup>75</sup> O *flashback* caracteriza-se pela interrupção de uma sequência cronológica na narrativa, em que são apresentados eventos ocorridos no passado.

<sup>76</sup> Jogo popularmente conhecido na década de 80 em que o jogador é representado por uma cabeça redonda que passeia em um labirinto abrindo e fechando a boca, tendo que fugir de fantasmas que o percebe. O objetivo é comer as pastilhas que aparecem pelo caminho, sem que os fantasmas o peguem em um ritmo progressivo de dificuldade, que acontece no mesmo modelo repetidamente.

explica o desaparecimento e reaparecimento de Colin em algumas versões da história, pois pode-se concluir que Colin tenha se libertado das regras, entendendo o mecanismo que se reinicia em múltiplos caminhos. O próprio jogo que Colin mostra no início da narrativa à Stefan é uma clara referência à esta cena, revelando a possibilidade de Colin estar continuamente viajando entre essas linhas do tempo e assim produzindo seus jogos.

O espectador cada vez mais percebe a impotência no controle da narrativa, reforçando a necessidade de retornar ao encontrar um caminho “errado” e reside neste ponto a insatisfação de parte do público. É nesse labirinto metalinguístico que se intensifica a percepção da ausência de livre arbítrio do protagonista, pois Stefan passa a questionar sua realidade, ao sentir-se controlado por alguém. Este alguém implícito remete aos espectadores que passam também a se dar conta do próprio controle relativo na narrativa. A ruptura da quarta parede acontece quando Stefan se dirige ao espectador e pergunta o que está acontecendo e quem está o controlando. Neste momento, caberá ao espectador dar a resposta. Optar por responder essa pergunta assumindo o papel da *Netflix* leva o espectador a explicar sobre o conceito da plataforma de *streaming*, como uma ferramenta do futuro que controla as ações de Stefan. A partir daí o personagem se rebela pois tem certeza do controle, não exercendo algumas decisões feitas pelo espectador. Stefan acorda no meio da noite e decide abrir o cofre de seu pai, pois desconfia que seu pai esteja lhe mentindo por anos. Essa é uma desconfiança plausível em algumas atitudes do pai, tais como: regradar a alimentação de Stefan que poderia ser um indício de suposto controle através de medicamentos; trancar o escritório logo após sair; obrigar o garoto a ir à clínica toda vez que o filho demonstra ter pensamentos independentes. A consequência desta evidência recai na morte do pai pelas mãos de Stefan que se configura no clímax que se conecta com a maioria dos possíveis finais, que serão considerados como atos.

Os seis atos correspondem a alguns finais encontrados em *Bandersnatch*:

1. Trabalhar na *Tuckersoft*. O primeiro final pode ser acessado em poucos de minutos, uma vez que o espectador escolha que Stefan desenvolva *Bandersnatch* com a equipe da *Tuckersoft*. Essa decisão faz com que o jogo seja um fracasso. Stefan deverá programar o jogo sozinho, essa é uma das premissas narrativas imutáveis.

2. Morte de Stefan: este final ocorre com algumas variáveis dentro da história, podendo ser acessado: caso Stefan se aprofunde na terapia ou utilize a senha “toy”, ele poderá retornar ao passado, viajando com a mãe e morrendo no acidente de trem ou quando Stefan decide pular da sacada do apartamento de Colin na noite em que eles usam drogas e conversam sobre a existência de realidades alternativas.
3. Computador quebrado: esse final pode ser acessado quando Stefan é confrontado por seu pai e decide jogar chá no computador, perdendo toda a programação de *Bandersnatch* ou em qualquer momento avançado da narrativa com as inserções das dificuldades que Stefan enfrenta no desenvolvimento do jogo. Neste ato, Stefan terá a opção de socar a mesa ou destruir o computador, em ambas as situações destruir o computador faz com que *Bandersnatch* termine.
4. Prisão de Stefan: caso Stefan descubra que é uma vítima de PAC (*Program and Control*) manipulado pelo pai e pela terapeuta desde a infância, ele poderá matar o pai com um golpe na cabeça. Stefan terá a opção de esquartejar o corpo de seu pai ou enterrá-lo no quintal. Ao escolher enterrá-lo pode ser que o vizinho do cachorro acabe descobrindo o acontecido, o que levará à prisão do protagonista. Nesta opção, o jogo é lançado antes de ser finalizado e a nota do jogo final é abaixo do esperado. Caso Stefan opte por cortar o corpo em pedaços, o jogo é lançado e se torna um sucesso, mas o crime é descoberto logo depois, o que leva o protagonista ao encarceramento.
5. Destruindo a quarta parede: na medida em que Stefan passa a ter consciência de que suas ações estão sendo controladas por uma força exterior, ele pede um sinal que o guie para o entendimento do que está acontecendo em sua vida. Nessa opção, o computador explica o que é *Netflix* e deixa claro que alguém o está controlando através deste serviço do futuro. Sem saber o que fazer, Stefan procura a terapeuta que o questiona se o que está vivendo é real. Stefan responde que o seu ‘amigo do futuro’ (no caso o espectador) lhe disse que tudo fazia parte de um produto de entretenimento. A terapeuta rebate ao dizer que se tudo é para o entretenimento de alguém, por que não há ação? Neste momento há somente duas opções: lutar com a

terapeuta ou pular na janela. Na primeira opção ao pular, a briga começa, o pai de Stefan surge e também luta com o filho até arrastá-lo para fora do consultório enquanto ele grita sobre o 'amigo da *Netflix*', então a narrativa acaba. Ao pular a janela, Stefan cai em um *set* de filmagem. Nessa opção, o diretor da suposta gravação briga com Stefan por 'sair do roteiro' pois aquela cena seria de luta. A narrativa acaba com o personagem/ator sendo levado para a cadeia insistindo que é o Stefan ou ainda apenas os créditos aparecem.

6. Futuro: Caso Stefan decida não matar o pai, o protagonista desistirá de concluir *Bandersnatch*. Anos depois a filha adulta de Colin Ritman irá remodelar o jogo de Stefan. Há uma outra alternativa que também termina com a filha de Colin desenvolvendo o jogo e se deparando com os mesmos problemas de programação de Stefan. Então, surgirá na tela uma questão: Pearl deve jogar chá no computador ou destruí-lo?

Dentre os atos, há finais abruptos e sem explicação, demonstrando que a linearidade narrativa não é uma obrigatoriedade da trama em seu modo de se construir. E mesmo quando se opta para retornar à cena anterior para poder escolher novamente, as cenas posteriores têm mudanças significativas ou sutis ainda que se escolha o mesmo caminho, provando que alternativas aparentemente irrelevantes como escolher o sabor de cereal ou o que ouvir no *Walkman* servem para estruturar e decidir o futuro do protagonista. Há em algumas versões a quebra da quarta parede, em que o espectador assume a posição da *Netflix*, como um personagem que detém o controle ou ainda pode optar pelo destino de Stefan ser assombrado por uma força maior, ou simplesmente deixar essa personificação em aberto e assumir que há o desenvolvimento de uma paranoia vivida por Stefan. Este relativo controle de forma irônica se relaciona na dicotomia do controle da narrativa exercido pela própria *Netflix* com relação ao espectador e do espectador no domínio da vida de Stefan. Neste argumento de quebra da quarta parede, é oportuno pensar que os personagens não olham diretamente para a câmera, ou ainda, quando há os momentos de decisão eles não são visualmente construídos em primeira pessoa – o que poderia causar associação maior com os jogos que atuam sob essa perspectiva.

Ainda sobre os aspectos narrativos, destaca-se o uso de *foreshadowing*, um recurso narrativo conhecido do cinema que consiste nas pistas indicadas

antecipadamente que se referem a eventos futuros. Essas dicas semeadas no desenvolvimento narrativo aparecem, por exemplo, no direcionamento da câmera em um objeto, um prenúncio de algo porvir, ainda que não esteja claro de que forma aquele objeto se tornará importante. Em *Bandersnatch*, esse recurso é utilizado algumas vezes contribuindo para a paranoia de Stefan.

Além das subtramas é interessante pensar na impossibilidade de trilhar certos caminhos como uma estratégia da *Netflix* em explorar o consumo de horas contínuas em um único conteúdo, o que ironicamente também se relaciona com a própria crítica da série *Black Mirror* sobre o poder da mídia e as tecnologias. Há pelo menos dez conclusões diferentes para a história de Stefan, que variam em decisões que salvam alguns personagens de destinos terríveis, fazendo com que o sucesso do desenvolvimento do jogo fique comprometido ou que outro personagem ou o próprio Stefan morra.

É necessário pontuar que *Bandersnatch* opera dentro do mundo tecnológico de *Black Mirror*, trazendo discussões sobre a consciência humana, o homem e as máquinas, com o tom melancólico guiado no desenvolvimento da narrativa, condizente com a tradição da série. É perceptível a dificuldade em categorizar a produção, tendo em conta suas especificidades que sobressaem categorias estabelecidas, tal qual, refletir sobre a viabilidade de um produto como esse ser produzido em larga escala, por inúmeros motivos, dentre eles os de ordem prática (mencionados aqui ao inserir minimamente o processo de construção narrativo pelo viés da produção).

#### 4.2 Postagens e comentários do público no *Facebook*

Para explorar *Bandersnatch* na perspectiva do público, recorreu-se aos resíduos de suas apropriações presentes nas redes sociais digitais, especificamente no *Facebook*. Das cinco fontes selecionadas, quatro são brasileiras e têm seus conteúdos publicados majoritariamente em português: a página *Bandersnatch*<sup>77</sup>, a

---

<sup>77</sup> A página *Bandersnatch*, criada em 28 de dezembro de 2018, não possui informação de administradores, tem 10.353 curtidas, 10.377 seguidores e não possui nota de avaliação. A contar da data de estreia de *Bandersnatch*, em 28 de dezembro de 2018, até o dia 16 de janeiro de 2019, a página teve 40 postagens sobre a produção. Dentre essas postagens, sob o critério de mais comentários, foi escolhida a postagem do dia 2 de janeiro, publicada às 11h24min.

página *Black Mirror*<sup>78</sup>, o grupo *Black Mirror Brasil*<sup>79</sup>, o grupo *Netflix: Dicas e séries*<sup>80</sup> e o grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*<sup>81</sup>. Na página *Bandersnatch* não há informação sobre a administração da página, e suas postagens são majoritariamente em língua inglesa.

Cada uma das fontes tem suas particularidades de formato e restrições configuradas por seus administradores e moderadores. *Bandersnatch*, por ser uma página, possui número de curtidores e seguidores e permite que qualquer usuário da plataforma comente, curta e compartilhe seus conteúdos; nos vídeos publicados, consta a informação de visualizações. De mesmo modo, a página *Black Mirror* também possui número de curtidores e seguidores e permite que qualquer usuário da plataforma comente, curta e compartilhe seus conteúdos; nos vídeos publicados, consta a informação de visualizações. A diferença em relação às anteriores baseia-se na avaliação dos usuários: tanto os grupos *Black Mirror Brasil* e *Netflix: Dicas de filmes e series* quanto o *Reserva Cinéfila - O Grupo*, por serem grupos fechados, não possuem avaliação e necessitam do aceite de administradores para que um usuário possa tornar-se um membro. Portanto, possuem membros ao invés de curtidores ou seguidores e permitem que estes publiquem, comentem e curtam conteúdos de acordo com as regras, sem a opção de compartilhamento para fora do grupo.

---

<sup>78</sup> A página oficial *Black Mirror*, criada em 20 de setembro de 2017, é administrada por 21 usuários e tem 1.300.635 curtidas e 1.302.961 seguidores. Tem nota 4,9 em avaliação feita por 1.463 usuários e, desde sua criação, tem 43 posts. A contar da data de estreia de *Bandersnatch*, em 28 de dezembro de 2018, até o dia 16 de janeiro de 2019, a página tem quatro postagens sobre a produção. Dentre essas postagens, sob o critério de mais comentários, foi escolhida a postagem do dia 28 de dezembro, publicada às 10h24min.

<sup>79</sup> O grupo *Black Mirror Brasil*, criado em 15 de agosto de 2016, é administrado por 12 usuários e tem 44.994 membros. A contar da data de estreia de *Bandersnatch*, em 28 de dezembro de 2018, até o dia 16 de janeiro de 2019, o grupo tem 91 postagens sobre a produção. Dentre essas postagens, sob o critério de mais comentários, foi escolhida a postagem do dia 9 de janeiro de 2019, publicada às 02h03min.

<sup>80</sup> O grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*, criado em 20 de dezembro de 2016, é administrado por 21 usuários e tem 473.269 membros. A contar da data de estreia de *Bandersnatch*, em 28 de dezembro de 2018, até o dia 16 de janeiro de 2019, o grupo tem 75 postagens sobre a produção. Dentre essas postagens, sob o critério de mais comentários, foi escolhida a postagem do dia 28 de dezembro, publicada às 23h04min.

<sup>81</sup> O grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*, criado em 24 de janeiro de 2014, é administrado por 21 usuários e tem 132.185 membros. A contar da data de estreia de *Bandersnatch*, em 28 de dezembro de 2018, até o dia 16 de janeiro de 2019, o grupo tem 78 postagens sobre a produção. Dentre essas postagens, sob o critério de mais comentários, foi escolhida a postagem do dia 31 de dezembro, publicada às 10h28min. A contar da data de estreia de *Bandersnatch*, em 28 de dezembro de 2018, até o dia 16 de janeiro de 2019, o grupo tem 78 postagens sobre a produção. Dentre essas postagens, sob o critério de postagem com mais comentários do dia 16 de janeiro de 2019, foi escolhida a postagem publicada às 20h12min.

A partir dessas cinco páginas e grupos do *Facebook* (fontes) observadas, selecionou-se seis postagens (especificamente identificadas em *Black Mirror Brasil*, *Netflix: Dicas de filmes e séries* e *Reserva Cinéfila - O Grupo*)<sup>82</sup>. Como repercussão dessas postagens, identificou-se comentários dos quais analisou-se 2.598, oportunizando a emergência de categorias para tratando as especificidades de cada postagem.

#### 4.2.1 Descritivo das postagens analisadas

A **postagem da página *Bandersnatch* - de tipologia informacional** - corresponde a uma imagem de fundo preto, com o fluxograma colorido de finais de *Bandersnatch* e possui 2.900 curtidas e 3.104 compartilhamentos. Com relação aos comentários, a postagem possui 1.700, sendo o total de comentários, incluindo as respostas, de 2.600.

A análise de dados que será exposta a seguir baseia-se nos 1.700 comentários desta publicação, datada do dia 2 de janeiro de 2019. A postagem possui comentários em língua inglesa, espanhola, francesa, árabe e outros idiomas. Esse aspecto requisitou a tradução, feita com o auxílio do reconhecimento da língua que o próprio *Facebook* permite para o inglês, além do uso da ferramenta *Google* tradutor. Ainda assim, alguns comentários não puderam ser traduzidos em virtude do não reconhecimento do *Facebook* ou do *Google* tradutor sobre a língua utilizada.

---

<sup>82</sup> As cinco primeiras (das seis postagens) dizem respeito à coleta geral, que observou as postagens durante todo o período de 28 de dezembro de 2018 a 16 de janeiro de 2019, e a sexta e última diz respeito à coleta feita em dia específico, o dia 16 de janeiro, em que, das cinco fontes, apenas uma apresentou postagem referente à narrativa *Bandersnatch*



Quadro 3 – Categorias dos comentários da página *Bandersnatch*

CATEGORIA	PÚBLICO	CONTEÚDO	COMENTÁRIOS
A	Espectador	comentários gerais sobre <i>Bandersnatch</i>	22/1.700
B	Usuário	comentários sobre o fluxograma	38/1.700
C	Usuário	comentários sobre a resolução da imagem	6/1.700
D	Usuário	comentários com a postagem de outro fluxograma	4/1.700
E	Usuário	comentários com referências externas	3/1.700
F	Espectador	comentários sobre os finais de <i>Bandersnatch</i>	11/1.700
G	Usuário	Outros	1616/1.700

Fonte: elaboração da autora.

A categoria A corresponde aos comentários sobre a narrativa interativa *Bandersnatch*, a exemplo de “Eu gosto de como o cereal que você escolhe determina o comercial antes do Stefan começar o documentário”, “Tentando descobrir os números que o Stefan disca pelo tom de discagem. Acho que estou ouvindo 24213, mas não tenho tanta certeza!”, “Eu disse que finalmente verei as melhores opções, embora eu tenha que imaginá-las, acontece que eu não cheguei a nenhuma parte com a mãe”, “O que o pai está descongelando?” e “Parece que você é uma história”.

A categoria B corresponde aos comentários sobre o esquema, como em “Há muito mais caminhos do que os mostrados pelo mapa”, “Alguem teve tempo de fazer um mapa pra esse show de lixo?”, “Agora pode ter certeza. Eu te disse que tudo lhe fará chegar ao mesmo”, “Eu moldei isso assim no fim de semana, podemos continuar mudando as escolhas” e “Falta quem é você? PAC”.

Na categoria C incluem-se os comentários que explicitamente reclamam da resolução da imagem do esquema, como “Alta resolução, por favor”, “Não consigo ver nada mas deve ser algo interessante”, “Espero que você consiga ver isso” e por meio de *gifs* e memes.

A categoria D diz respeito aos comentários de usuários que postam outros esquemas, podendo incluir texto além da imagem, como em “Eu também fiz o meu”, “Caminho para o final escondido” e “Alguém sabe o número do telefone? Eu incluo o guia que fez a mão enquanto assistia o filme”. A categoria E inclui os comentários que contêm referências externas à *Bandersnatch*, como em “Sugar puffs foi lançado pela primeira vez em 1957, com Jeremy, o urso. Eles foram inventados por William Halliday Davies (1919-2009), gerente de produção da Qaker Oats em Southall. Em 1976, eles introduziram o novo mascote, uma criatura grande, amarela e peluda. Em

2014 eles mudaram o nome para Honey Monster Puffs”, “como estudar UML vendo Netflix!” e uma imagem com referência ao jogo *Zelda*.

A categoria F refere-se aos comentários sobre os finais da narrativa, como em “Eu entendi certo. Há uma escolha que finaliza o filme na hora”, “Então eu não estava apenas viajando quando eu disse que ele foi morrer com sua mãe”, “Destruir o computador - Fim”, “Já assisti, vi todos finais” e “Isso quer dizer que não vimos todos os finais”.

Por último, a categoria G corresponde aos comentários que não se enquadram nas categorias anteriores pois eram reações com *emoji*, *gifs*, divulgação de sites, vídeos, marcação de outros usuários na postagem, comentários que não possuem tradução, entre outros.

No que diz respeito ao público, foram estabelecidas duas categorias: “espectador” e “usuário”. A classificação espectador refere-se aos comentários que tratam da narrativa, deixando explícito que o conteúdo já foi assistido, nas categorias A e F, que são os comentários gerais sobre a narrativa ou seus finais, respectivamente. A classificação “usuário” abarca os demais comentários em que não está claro se a narrativa foi de fato assistida, nas categorias B, C, D, E e G.

Com relação às tipologias encontradas, a categoria A, composta por 22 comentários gerais sobre a narrativa interativa *Bandersnatch*, apresenta como tema, em sua maioria, as escolhas da narrativa. Essa temática manifesta-se por perguntas e dúvidas dos espectadores sobre determinados caminhos, assim como a exposição de que não se chegou a algumas cenas, com a demonstração do interesse em, a partir do fluxograma, explorar outras opções. A categoria F, composta por 11 comentários, dialoga com essa categoria ao ter como tema os finais da narrativa, em que os espectadores manifestam principalmente se houve a efetiva descoberta de todos os finais, assim como o interesse em, a partir do fluxograma, explorar os finais não alcançados. Destaca-se nessas duas categorias o desejo de compartilhamento manifestado nos comentários, que promove não somente a troca de experiências geradas pela narrativa interativa *Bandersnatch*, como contém o desejo de efetivar tanto quanto for possível todas as alternativas possíveis, tal qual a necessidade de afirmação do sucesso de se ter conseguido alcançá-las.

As categorias B, C e D referem-se especificamente ao fluxograma e, por isso, serão analisadas conjuntamente. A categoria B, que diz respeito aos 38 comentários

sobre o fluxograma, manifesta agradecimentos daqueles que gostaram do fluxograma, assim como aqueles que expõem falhas, como caminhos que não foram incluídos. Há, ainda, o interesse exposto de, a partir do fluxograma, assistir novamente a narrativa, o que reafirma o caráter informacional da postagem. Na categoria C, os seis comentários referem-se à resolução da imagem, com o uso de *gifs* e *memes* que têm como característica a ironia ao remeter a dificuldade de se enxergar o conteúdo da postagem, com pedidos de que esta seja postada em maior resolução. Já a categoria D, com quatro comentários, resume-se em usuários que postaram outros fluxogramas, com a intenção de compartilhar os caminhos que trilharam ao assistir a narrativa. Essas categorias denotam o caráter informacional da postagem, na medida em que promovem o compartilhamento de conteúdos que auxiliem os demais ao assistir a narrativa, assim como denotam o desejo de que se compartilhe informações completas ao destacar os defeitos da postagem.

A categoria E, composta por três comentários, apresenta referências externas à narrativa interativa *Bandersnatch*, permitindo que outros conteúdos sejam relacionados, como o jogo *Zelda* e até mesmo informações sobre o cereal presente nas primeiras cenas, estabelecendo o diálogo com o caráter informacional, ressaltando a postagem como uma ferramenta de trocas de conteúdos que podem ser extranarrativos.

Por fim, na categoria G, de 1.616 comentários, incluem-se todos os demais comentários que ou não se enquadram nas categorias anteriores ou não puderam ser traduzidos por nenhuma ferramenta disponível. Há a ocorrência principalmente de marcações de outros usuários do *Facebook* para que vejam o conteúdo da postagem e ainda há aqueles que ao marcar outras pessoas expõem o interesse futuro de assistir a narrativa. O uso de *gifs* e *memes* também é recorrente, assim como o uso da postagem para divulgações externas, com a postagem do vídeo em português *Missão 1: O Aprendiz de Herói* - que é uma história interativa contada em vídeos no *Youtube* - e o vídeo em italiano *UN BIVIO PER BOB [STORIA A BIVI]*, que também é interativo e tem episódios a serem escolhidos no *Youtube*.

De modo geral, destaca-se o caráter informativo da postagem, assim como a configuração desse tipo de conteúdo como um espaço de exposição de impressões, na medida que opiniões são expostas e rebatidas. É também um espaço de exposição de dúvidas e afirmações, uma vez que os usuários utilizam a postagem

para fazer perguntas sobre a narrativa, assim como apenas para informar o sucesso em alcançar os caminhos disponíveis ou relatar o fracasso em alcançar os finais. Ainda, majoritariamente, é um local de trocas, porque apresenta marcações de outros usuários, uma prática recorrente na plataforma para que outros tenham acesso ao conteúdo em questão.

A **postagem da página Black Mirror - de tipologia promocional** - corresponde a um vídeo com trechos de *Bandersnatch* que possui a seguinte legenda: “Todos os caminhos levam a #Bandersnatch. Voltamos”. A postagem possui três mil curtidas, 898 compartilhamentos e 262.000 visualizações. Com relação aos comentários, a postagem possui 432 comentários, sendo o total de comentários incluindo as respostas de 1.008.

Figura 10 - Postagem da página *Black Mirror*



Fonte: Página *Black Mirror* no Facebook<sup>84</sup>.

<sup>84</sup>Fonte: <https://www.facebook.com/Black-Mirror-1662307823803389/>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

Quadro 6 – Categorias dos comentários da página *Black Mirror*

CATEGORIA	PÚBLICO	CONTEÚDO	COMENTÁRIOS
A	Espectador	comentários gerais sobre <i>Bandersnatch</i>	50/432
B	Espectador	comentários sobre os finais de <i>Bandersnatch</i>	22/432
C	Espectador	comentários com referências externas	12/432
D	Espectador	comentários sobre o formato	6/432
E	espectador	comentários sobre a metalinguagem	13/432
F	espectador	comentários sobre sentimentos e emoções	14/432
G	usuário	Outros	315/432

Fonte: elaboração da autora.

A categoria A corresponde aos comentários que discorrem sobre a narrativa interativa *Bandersnatch*, a exemplo de “O foda é que realmente você não escolhe nada. Na parte que ele vai atrás do Colin e vão para casa dele, Colin oferece Ecstasy para Stefan e pergunta se ele quer, se você escolheu não. Depois que Stefan fica distraído Colin joga na bebida dele haha”, “Eu estou até agora tentando me recuperar desse episódio!!!! Que coisa louca!!! Esse episódio mostra como será a cara da TV do futuro!!!! Eu achei assustadoramente fantástico!!!! A Netflix humilhou a tudo e a todos!!!!”, “Eu vi ontem, achei péssimo, estava super animada. Adoro BM. Cheguei a 4 finais (tem 5). Mas algumas opções tu escolhe e aí tu é obrigado a voltar porque foi a ‘escolha errada’, ou seja, não é bem a pessoa que tá escolhendo rs a idéia é muito boa, ser ambientado nos anos 80 tbm, mas a experiência é chata e todos os finais parece que falta algo. Assiste”, “GENTE ALGUÉM CHEGOU NUMA PARTE QUE ELE ENTERRA O PAI E A MULHER DO COLIN APARECE NA CASA E TEM A OPÇÃO FALAR QUE NÃO SABE ONDE ELE TA, E DIZER QUE ELE PULOU. CLIQUEI EM NAO FALAR E AGORA NAO CONSIGO MAIS FAZER A COMBINAÇÃO DE QUANDO APARECE ELA NA CASA DELE” e “Uma merda. Totalmente mal executado, cansei de tanto que o filme voltou. Isso sem contar a história fraca que não tem sequer UM momento de clímax. Vai tomar no cu, Netflix.”

A categoria B corresponde aos comentários que tratam especificamente dos finais da narrativa interativa *Bandersnatch*, tais como “Cara, já assisti vários finais. Tem um final que mostra uma garota (provavelmente a filha do Collins) fazendo um jogo baseado nele matando o pai. Eu tô ficando tudo pqp”, “SPOILER: cheguei a dois finais alguém conseguiu mais ?? Alguém me conta se chegou em mais de dois finais, um foi o final com a mãe, quando ele decidi ir e morre. Outro final é aquele que ele tira duas estrelas e meia. Quando ele segue as pistas da Pac. Outro não é o

final mas mesmo assim ele chega a 5 estrelas e aparece na atualidade com a guria fazendo a série ou jogo para a Netflix.”, “Gente aquela parte que ele morre no trem com a mãe, e na 'vida real' ele tá morto no consultório da terapeuta é um final tbm? Eu tô boiando kKKKKK”, “o final que ele fala que acabou com a terapeuta junto com o amigo do futuro, eu fiquei tipo “arrasamos viado” kk único final que gostei kkkkkkkkk” e “Será que so são considerados finais os que terminam definitivamente sem poder voltar atrás? Ou seja, quando passam os créditos. Eu acho que sim pq vi um monte de gente falando que so existem 5 finais e ate agr eu so cheguei em 2 que tem os créditos”.

A categoria C corresponde aos comentários que remetem a produções ou gêneros externos à narrativa interativa *Bandersnatch*, tais como “Eu julguei tanto o Eustáquio em Narnia, quem diria que ele estaria me julgando em Black mirror?”, “Todos estão na nuvem em San Junipero. Assim como Pac-Man, podem morrer e recomeçar o jogo.”, “Tô mais perdido que o Dante no fatídico dia ☹”, “Matrixxx amour temos visitas” e “Alguém mais pegou a referência de San Junipero?”.

Na categoria D incluem-se os comentários que tratam especialmente do formato da narrativa interativa *Bandersnatch*, como em “Olha...depois da terceira vez que assistirem vão entender o rel significado daquele botão de acelerar 10 segundos...hahahahah”, “Interessante a interação e tals... mas pra mim não chegou nem perto da expectativa rs.Acho que vou rever as primeiras temporadas e ficar com elas na memória Black Mirror.”, “Mas aquela história de o episódio durar 5 horas??? Tem algo de errado! Meus episódios duram no máximo 1: 30min no máximo.”, “E trava hein, perdi o progresso todo no final do filme” e “N PODE NEM VOLTAR UNS SEGUNDINHOS PQ PERDEU UMA FALA MDS”.

A categoria E diz respeito aos comentários sobre a metalinguagem na narrativa interativa *Bandersnatch* como em “Gente que loucura é essa? Teve um momento que eu não sabia se era eu que controlava o menino, se era o netflix que controlava os dois, ou se era o menino que me controlava...perturbador”, “eu to bugada não sei se eu que to decidindo ou a Netflix tá fazendo um jogo comigo aaaaaaa”, “Senti como se ambas as escolhas me fizessem seguir o mesmo caminho como se fosse um falso controle”, “Em uma das sequências, a Netflix claramente mandou uma mensagem através do menino, em consulta com a psicologa, ela pergunta como ele fez para terminar o jogo e o menino responde: Eu

dava várias opções para os jogadores, eles achavam que estavam no controle, mas quem comanda sou eu" (algo nesse sentido) e minha cara ficou assim - inclusão de imagem conhecida como meme do pikachu" e "Black Mirror colocando a gente dentro de Black Mirror".

A categoria F refere-se aos comentários que explicitam sentimentos e emoções envolvidos ao assistir a narrativa interativa *Bandersnatch*, a exemplo de "Prato cheio pra quem sofre de ansiedade. Eu quase tive uma crise.", "pensa eu cm meu toc querendo ter certeza do que ia acontecer em todas as opções, quase surtei ASSISTE", "Amei! Quase tendo crise de ansiedade! Não vejo a hora de ver os outros finais!", "Eu tô me sentindo uma Merda depois disso" e "Ainda impactado!".

Por último, a categoria G corresponde aos comentários que não se enquadram nas categorias anteriores por serem dúvidas dos usuários, divulgações de blogs, vídeos, sites e grupos de whatsapp, reações com *emoji* e *gifs*, marcação de outros usuários na postagem e comentários sobre a perspectiva futura de assistir à narrativa, entre outros, como em "Meu celular tem Android 8.1.1 e ainda sim não suporta a versão interativa, ta de sacanagem", "Onde vê esse filme? Onde baixa? Onde pega? Quem tem que matar pra poder ver? Mim ajuuuuuda", "<https://chat.whatsapp.com/EMVN26WIGmvHLCucSM9Mu> Grupo para falar das escolhas", "Foi pra fechar o ano com chave de ouro, hein, Netflix. Valeu!" e "Precisamos maratonar".

A análise de dados que será exposta a seguir baseia-se em 432 comentários de postagem da página *Black Mirror* datada do dia 28 de dezembro de 2018. A postagem é um vídeo e foi classificada como de tipologia promocional, tendo em vista sua constituição como divulgação do lançamento da narrativa interativa *Bandersnatch*.

No que diz respeito ao público, foram estabelecidas duas categorias: **espectador** e **usuário**. A classificação espectador refere-se aos comentários que tratam da narrativa, deixando explícito que o conteúdo já foi assistido nas categorias A, B, C, D, E e F, que são os comentários gerais sobre a narrativa, seus finais, as referências externas à narrativa e sentimentos e emoções envolvidos ao assistir a narrativa, respectivamente. A classificação "usuário" abarca os demais comentários, em que não está claro se a narrativa foi de fato assistida na categoria G, por tratar

de temas que independem de se ter assistido a narrativa ou não, que serão discutidos a seguir.

Com relação às tipologias encontradas, a categoria A, com 50 comentários, corresponde aos comentários que discorrem sobre a narrativa interativa *Bandersnatch*, seja para expor ter gostado ou não da narrativa, questionamentos sobre a efetividade das escolhas, dúvidas sobre se há real decisão por parte do público. Há também o uso da palavra “spoiler” - que designa quando se descreve algo que possivelmente pessoas que não assistiram não gostariam de saber - para sanar dúvidas ou expor os caminhos que foram encontrados; há ainda aqueles que remetem à narrativa como “a cara da TV do futuro”, ressaltando a inovação da iniciativa da *Netflix*, assim como o uso de *frames* de tela e *memes*. Essa categoria sumariamente trata de comentários que compartilham impressões, positivas ou negativas, e dúvidas sobre os caminhos.

A categoria B, com 22 comentários, relaciona-se à categoria A pois possui as mesmas características; no entanto, diz respeito aos finais da narrativa especificamente. A única diferença aparente é que em um dos comentários o usuário compartilha o seu fluxograma de escolhas. Na categoria C, composta por 12 comentários, os usuários utilizam-se de referências externas à narrativa interativa *Bandersnatch*, relacionando principalmente com outros episódios da série *Black Mirror*, alegando terem encontrado *easter eggs* - detalhes presentes em uma narrativa que remetem a referências externas - da série em *Bandersnatch*, há correlações que envolvem os personagens e a menção do filme *Matrix*, em alusão que pode se embasar no enredo do filme, que também questiona a realidade e o controle nas relações humanas com a presença da tecnologia.

A categoria D possui 6 comentários sobre o formato da narrativa interativa *Bandersnatch*, uma vez que a narrativa rompe com o funcionamento comum dos conteúdos reproduzidos pela plataforma, primeiramente ao não ter como definir a duração total do conteúdo, que varia de acordo com as escolhas. Do mesmo modo, ao retirar o cursor que mede o tempo, não permite que se avance ou retroceda durante a narrativa. Há ainda comentários que tratam da interação de forma positiva ou negativa; alguns consideram que a interação não é efetiva. Esses aspectos remetem à categoria G, posto que muitas das reclamações, questionamentos e

afirmações tratam de dificuldades encontradas na compatibilidade de dispositivos e a dificuldade de se adaptar ao formato proposto por *Bandersnatch*.

A categoria E, constituída por 13 comentários, trata da metalinguagem na narrativa. Dentre os comentários, há principalmente o questionamento sobre quem controla as decisões durante a narrativa: se é o espectador ou a *Netflix*, inclusive em alusão à trama, em que Stefan passa pela mesma dúvida do falso controle. A frase utilizada nos comentários “Black Mirror sendo Black Mirror” ou “Isto é muito Black Mirror” é uma frase comum utilizada para tratar justamente desse aspecto, deixando a cargo dos espectadores a reflexão sobre quem domina as decisões.

Já a categoria F, com 14 comentários, caracteriza-se pela exposição de sentimentos e emoções envolvidos ao assistir a narrativa. Há comentários que mencionam a ansiedade, a sensação de espantamento e culpa, assim como a menção de que a narrativa causa surtos e gatilhos para o toc e que ela é uma forma de descobrir quando se é um psicopata. O uso da expressão “surtar” durante o episódio, assim como a expressão “explodir a cabeça” remetem justamente ao deslocamento emocional mobilizado nesse processo. Tais características acentuam as sensações e sentimentos envolvidos durante a narrativa e relacionam-se ao próprio enredo da trama no desenvolvimento da história de Stefan, relacionando-se assim com a questão da metalinguagem, presente na categoria E.

Por fim, a categoria G, composta por 315 comentários, incluem-se todos os demais comentários que não se enquadram nas categorias anteriores. Há a ocorrência principalmente de marcações de outros usuários do *Facebook* para que vejam o conteúdo da postagem e ainda há aqueles que, ao marcar outras pessoas, expõem o interesse futuro de assistir a narrativa, com o uso do termo “maratonar” em alusão à atividade de assistir continuamente um conteúdo audiovisual. O uso de *gifs* e *memes* também é recorrente, assim como o uso da postagem para divulgações externas. As dúvidas dos usuários, mencionadas anteriormente na categoria D, tratam da compatibilidade dos dispositivos utilizados, das legendas, que nem sempre estavam disponíveis, assim como a ocorrência de comentários negativos sobre o episódio “travar” e “adiantar”, o que ressalta que, possivelmente, o novo formato ainda não esteja completo e de fato seja uma iniciativa piloto para observar a recepção do público. O uso da postagem para divulgações externas, como *blogs*; divulgação do *quizz Black Mirror Biológico*, com perguntas sobre

biologia; grupos de *Whatsapp*; sites como o da *Tuckersoft*, empresa desenvolvedora de jogos que contrata Stefan em *Bandersnatch* e que foi feita pela *Netflix*; referências a outros episódios da série; e vídeos com a publicação da paródia em português *Black Mirror Bandersnatch (Paródia) - As Mulheres Estão no Controle*, que retrata uma mulher que controla as ações de seu namorado, impedindo-o de tomar cerveja trocando a opção de tomar cerveja por tomar leite, fazendo-o lavar a louça e impedindo-o de assistir conteúdo pornô, fazendo-o assistir *O show da Fé*.

De modo geral, destaca-se o caráter de compartilhamento da postagem, assim como a configuração desse tipo de conteúdo como um espaço de exposição de impressões, na medida em que opiniões são expostas e rebatidas. É também um espaço de exposição de dúvidas e afirmações, uma vez que os usuários tanto utilizam a postagem para fazer perguntas sobre a narrativa ou apenas para informar o sucesso em alcançar os caminhos disponíveis quanto para relatar o fracasso em obter os finais. E ainda, majoritariamente, um local de trocas, porque apresenta marcações de outros usuários, uma prática recorrente na plataforma para que outros tenham acesso ao conteúdo em questão. Nesta análise os comentários envolvidos nas categorias A,B e D caracterizam-se por serem mais longos, com a exposição detalhada de apontamentos sobre o conteúdo, promovendo o debate entre os envolvidos e a exposição de sentimentos e emoções, costume também comum na plataforma *Facebook*.

**A postagem do grupo Black Mirror Brasil - de tipologia informacional** – tem com 489 curtidas e corresponde a uma imagem de fundo branco com o fluxograma colorido dos finais de *Bandersnatch* com a seguinte legenda: “Fala galera! Fiz um esquema com todas as opções que encontrei do episódio *Bandersnatch*. Se geral curtir, eu posso dar uma organizada, procurar outras opções e postar aqui de novo. Valeu!!!”. Com relação aos comentários, a postagem possui 170 comentários, sendo o total de comentários, incluindo as respostas, 220.



Quadro 5 – Categorias dos comentários do grupo *Black Mirror Brasil*

CATEGORIA	PÚBLICO	CONTEÚDO	COMENTÁRIOS
A	membro	comentários sobre o fluxograma	10/170
B	membro	comentários com dúvidas sobre o fluxograma	2/170
C	membro	comentários com pedidos de envio	26/170
D	membro	comentários com a postagem de outros fluxogramas	2/170
E	membro	comentários com pedidos de atualização	68/170
F	membro	comentários com reclamações sobre a resolução da imagem	35/170
G	membro	Outros	27/170

Fonte: elaboração da autora.

A categoria A corresponde aos comentários sobre o fluxograma: “já deve ter umas mil dessas”, “Caramba, isso deve ter dado um trabalhão!!!”, “Deve ter dado um trabalhão mesmo! Parabéns, viu. Manda a imagem original por aqui pois essa do post não tá dando pra ler”, “Muito bom, utilidade pública! Só faltou postar o link da imagem original” e “Vi um esquema parecido com esse, mas tava em inglês :/”.

A categoria B corresponde ao comentário que explicitam dúvidas dos membros como em “tem todos os finais??” e “O que significa cada cor?”.

Na categoria C incluem-se os comentários que solicitam o envio do fluxograma em outros formatos, como em “Manda a imagem original em um link”, “Cara, upa no OneDrive, cria link público e manda aqui. É simples...”, “FB quebra a qualidade no celular, upa em um ingur e passa o link na descrição pls”, “la pedir a mesma coisa, será que vc não consegue encaminhar esse arquivo em qualidade melhor, pode ser por Messenger, gostaria de compartilhar com amigos. Belo trabalho, parabéns!!!!” e “Cara manda um PDF com essa foto, pra gente poder ler, por favor”.

A categoria D diz respeito aos comentários de usuários que postam outros fluxogramas, podendo incluir texto além da imagem, como em “Esse diagrama tá confuso. Tenta fazer no modelo de Atividades do Sistema, fica mais "entendível". Tipo esse que já fizeram do Bandersnatch <https://i.ibb.co/jrYKPj8/H5g8eHx.png>”.

A categoria E diz respeito aos comentários de membros que desejam receber atualizações sobre o fluxograma, em comentários como “Ac”, “atenta pra quando arrumarem a imagem/rt”, “Alguém curte aqui, pfvr!”, “.” e “Ac... Para caso a imagem chegue em HD ou pelo menos dê pra ler”.

Na categoria F incluem-se os comentários que explicitamente reclamam da resolução da imagem do fluxograma, como “Não to conseguindo enxergar”, “Não

consigo ler nada”, “Poxa não consigo ler, quando amplio a imagem fica ruim”, “Pena que não consigo ler” e “Se desse para ler Bunita”.

Por último, a categoria G corresponde aos comentários que não se enquadram nas categorias anteriores pois eram reações com *emoji*, divulgação de vídeos, marcação de outros membros do grupo na postagem, entre outros, a exemplo de “Acho q alguém está sendo controlado pelo PAX”, “eita cara... se tu conseguiu fazer desse episódio..... tenta fazer desse daqui...quero ver!!! =D [https://www.youtube.com/watch?v=lf8jsz9p\\_U.](https://www.youtube.com/watch?v=lf8jsz9p_U.)”, “Vou até salvar”, “mostra pro Will” e “Ah o desemprego”.

A análise de dados que será exposta a seguir baseia-se em 170 comentários de postagem do grupo *Black Mirror*, datada do dia 9 de janeiro de 2019. A postagem é uma imagem e foi classificada como de tipologia informacional, tendo em vista sua constituição como um fluxograma que auxilia os espectadores na medida em que apresenta um guia dos possíveis caminhos a serem trilhados a partir das escolhas presentes na narrativa interativa *Bandersnatch*.

No que diz respeito ao público, foi estabelecida apenas uma categoria: membro, uma vez que a postagem só pode ser acessada por aqueles que estão incluídos no grupo em questão, o que desqualifica os comentários como oriundos de “usuários”, que seriam aqueles que podem acessar qualquer conteúdo na plataforma que não tenha restrições, como os membros em questão. A escolha de não usar a classificação espectador corresponde à observação de que a postagem promove comentários que independem de se ter assistido a narrativa e nenhum deles remete à narrativa especificamente, como encontrado nas outras fontes.

Com relação às tipologias encontradas, as categorias A, B, C, D, E e F referem-se a questões diretamente ligadas ao fluxograma postado e, por isso, serão analisadas conjuntamente.

A categoria A, com 10 comentários, manifesta agradecimentos daqueles que gostaram do fluxograma, assim como aqueles que expõem falhas. Já os dois comentários da categoria B são dúvidas baseadas no não entendimento do que significa cada cor na imagem e no questionamento se ele possui todos os finais. A categoria C, com 26 comentários, são pedidos para que o fluxograma seja enviado em outros formatos, tendo em vista a não legibilidade da imagem publicada, com alguns usuários inclusive explicando como isso pode ser feito. Já a categoria D, com

dois comentários, são usuários que postaram outros fluxogramas, com a intenção de compartilhar os caminhos que trilharam ao assistir a narrativa.

A categoria E, composta por 68 comentários, refere-se aos pedidos de atualizações sobre o fluxograma. Há especificidades nessa categoria, na medida em que ela expõe algumas práticas presentes no *Facebook* quando um usuário quer receber as novas informações de uma postagem sem precisar procurar a postagem novamente, sinalizadas por: “ac”, “rt”, “atenta”, “curte aqui”, “.”. O “ac” é uma marcação que significa que o usuário está acompanhando a postagem; o “rt” é utilizado em alusão ao replicar, que é quando se copia a frase de outro comentário pois o usuário quer dizer o mesmo e na postagem em questão o “rt” é utilizado para replicar os pedidos de atualizações; “atenta” refere-se a estar atento para as atualizações da postagem, o “curte aqui” é um pedido para que aqueles que virem a postagem curtam o comentário, assim o usuário que fez o comentário recebe uma notificação retornando à publicação; o “.” é também uma maneira de acompanhar o post sem de fato tecer qualquer comentário.

Na categoria F, os 35 comentários referem-se à resolução da imagem, com o uso de *gifs* e *memes* que têm como característica a ironia ao remeter a dificuldade de se enxergar o conteúdo da postagem, com pedidos de que esta seja postada em maior resolução.

Por fim, na categoria G, composta por 27 comentários, incluem-se todos os demais comentários que não se enquadram nas categorias anteriores. Há a ocorrência principalmente de marcações de outros usuários do *Facebook* para que vejam o conteúdo da postagem. O uso de *gifs* e *memes* também é recorrente, assim como o uso da postagem para divulgações externas, com a postagem de um vídeo do *Youtube* sobre um episódio na plataforma que também é interativo e um vídeo explicando sobre as cenas secretas e segredos da trama. Destaca-se um dos comentários, o único que não trata diretamente do fluxograma, que alega que alguém está sendo controlado pelo *PAX*, em alusão a um dos caminhos possíveis da narrativa - em uma referência metalinguística entre o conteúdo da postagem e a trama vivenciada por Stefan.

De modo geral, destaca-se o caráter de compartilhamento da postagem, assim como a configuração desse tipo de conteúdo como um espaço de exposição de impressões, na medida que opiniões são expostas e rebatidas. E ainda,

majoritariamente, um local de trocas, porque apresenta marcações de outros usuários, uma prática recorrente na plataforma para que outros tenham acesso ao conteúdo em questão. Nesta análise os comentários envolvidos em todas as categorias são curtos, uma vez que a lógica informacional da postagem não promoveu debates ou opiniões detalhadas sobre o conteúdo. Esses aspectos denotam o caráter informacional da postagem, na medida em que promovem o compartilhamento de conteúdos que auxiliem os demais ao assistir a narrativa, assim como denotam o desejo de que se compartilhe informações completas ao destacar os defeitos da postagem.

A **postagem do grupo Netflix: Dicas de filmes e séries - tipologia entretenimento** - corresponde a uma imagem de fundo preto e texto em tipografia branca com o seguinte texto: “Jovens que acham que o filme do Black Mirror é inovador é pq nunca viram *Você Decide*”. Essa postagem é uma comparação da narrativa com o programa *Você Decide* e possui 429 curtidas. Com relação aos comentários, a postagem possui 47, sendo o total de comentários, incluindo as respostas, 81.

Figura 12 - Postagem do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*



Fonte: Grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* no Facebook<sup>86</sup>.

<sup>86</sup>Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1162316920490310/permalink/1973220936066567/>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

Quadro 6 – Categorias dos comentários do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*

CATEGORIA	PÚBLICO	CONTEÚDO	COMENTÁRIOS
A	espectador	comentários que concordam com a postagem	8/47
B	espectador	comentários que discordam da postagem	1/47
C	membro	comentários com referências externas	7/47
D	membro	comentários sobre o programa <i>Você Decide</i>	8/47
E	espectador	comentários que não concordam ou discordam da postagem e são positivos sobre <i>Bandersnatch</i>	1/47
F	espectador	comentários que não concordam ou discordam da postagem e são negativos sobre <i>Bandersnatch</i>	4/47
G	membro	Outros	18/47

Fonte: elaboração da autora.

A categoria A corresponde aos comentários que concordam com a postagem em afirmações como “Verdade kkkkk”, “vdd kkkkkkkkkkk”, “Verdade!” e “A mais pura verdade!!”.

A categoria B corresponde ao comentário que explicitamente discorda da postagem “n achei”.

Na categoria C incluem-se os comentários que remetem a outras produções literárias ou audiovisuais, a exemplo de “American horror story perde feio kkkkkk”, “Eu lia livros assim quando era pré-adolescente. Você escolhia o próximo capítulo. Adorava”, “Não tem nada de inovador Gato de botas Promoções Aliens vs predador Predador É tudo filme interativo kkkk” e “Antes do Você Decide! Alguém lembra?” - em anexo a foto da capa do livro *A Espada de Ouro e os Dragões*, de R. L. Stine.

A categoria D diz respeito aos comentários sobre o programa *Você decide*, como “Vc decide ainda tinha o ar de suspense. Como vai terminar essa história? Você decide”, “Kkkk morria de medo kkkk você decide o final”, “Né!! Eu adorava haha”, “Kkkkkkkk adorava esse programa” e “Você decide era sensacional”.

A categoria E refere-se aos comentários que não concordam nem discordam da postagem e há a indicação de que o membro gostou da narrativa, a exemplo de “Inovador ou não, eu gostei”.

A categoria F, por outro lado, refere-se também aos comentários que não emitem opinião sobre o post e deixam claro que o membro não gostou da narrativa, a exemplo de “Não to gostando, se não for uma boa escolha o filme volta então pra quê ter opções? To vendo agora o filme”, “Mano to há quase duas horas assistindo não consigo terminar essa merda de filme pq ele sempre volta”, “Mo merda da vida!”, “Se é inovador ou não, é uma droga. Passei horas vendo, pq se vc não faz a ‘escolha certa’ ele volta”.

Por último, a categoria G corresponde aos comentários que não se enquadram nas categorias anteriores pois eram reações com *emoji*, marcação de outros membros do grupo na postagem, comentários sobre a narrativa como “Assisti um pedaço e me deu sono” e “spoiler: depois q decidi que ele matava o pai o filme estourou meus neurônios”, dúvidas como “Alguém me explica como eu interajo com o filme? minha tv não é smart e eu vejo pelo chromecast. PS:. não estou em casa para testar” e “É série ou filme?” ou afirmações como “Boa piada” e “hauahauhauhauhau MORTAAA”.

A análise de dados que será exposta a seguir baseia-se em 47 comentários de postagem do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*, datada do dia 28 de dezembro de 2018. A postagem é uma postagem textual e foi classificada como de tipologia entretenimento, tendo em vista sua constituição como uma reflexão irônica que compara o programa *Você decide* à narrativa interativa *Bandersnatch*.

No que diz respeito ao público, foram estabelecidas duas categorias: espectador e membro. A classificação “espectador” refere-se aos comentários que tratam da narrativa, deixando explícito que o conteúdo já foi assistido nas categorias A, B, E e F, que são os comentários que concordam com a postagem, discordam da postagem, aqueles que não concordam ou discordam e gostaram da narrativa e aqueles que também não emitem opinião sobre a postagem e não explicitam não terem gostado da narrativa. Por outro lado, a classificação membro, presente nas categorias C, D e G, considera aqueles que estão incluídos no grupo em questão, o que desqualifica os comentários como oriundos de “usuários”, que seriam aqueles que podem acessar qualquer conteúdo na plataforma que não tenha restrições, diferente dos membros em questão, que são aceitos em grupos fechados. A escolha de não usar a classificação espectador corresponde à observação de que nesta postagem a maioria dos comentários independem de se ter assistido a narrativa e apenas três comentários explicitam que a narrativa já foi assistida.

Com relação às tipologias encontradas, a categoria A, com oito comentários, diz respeito aqueles que concordam com a postagem, de que *Bandersnatch* remete ao programa televisivo *Você Decide*. Tais comentários são curtos e apenas expõem a concordância com a postagem. Enquanto na categoria B, composta por um comentário que se opõe à essa comparação, discordando sem maiores detalhes.

Os sete comentários da categoria C apresentam referências externas à narrativa interativa *Bandersnatch* ao mencionar séries como *American Horror Story*, a narrativa interativa *Gato de botas*, também lançada pela *Netflix*, filmes como *Premonição* e *Alien vs Predador* e livros-jogo como *A espada de Ouro e os Dragões*.

Na categoria D, os oito comentários se atêm a tratar do programa *Você decide* exclusivamente, na medida em que expõem suas impressões sobre o programa, mencionando o “ar de suspense”, assim como os sentimento de medo presentes na época em que esse programa foi assistido.

A categoria E, com apenas um comentário, refere-se àqueles que não concordam nem discordam da postagem e ainda emitem opinião positiva sobre a narrativa interativa *Bandersnatch*, ressaltando que, para esse comentário, independente da questão da narrativa ser ou não inovadora, isso não modifica o aproveitamento da experiência da narrativa.

Por outro lado, a categoria F, com quatro comentários, diz respeito aos espectadores que também não concordam ou discordam da postagem mas expõem opinião negativa sobre a narrativa. Dentre esses comentários, destacam-se que as escolhas e o formato apresentado em *Bandersnatch* parecem ser o aspecto motivador de sua reprovação. Esse posicionamento se baseia na alegação de que, independente das escolhas que podem ser feitas, elas efetivamente não mudam a narrativa, e, em consequência disso, a narrativa “volta”, dificultando a experiência esperada ao assisti-la.

Por fim, na categoria G, composta por 18 comentários, incluem-se todos os demais comentários que não se enquadram nas categorias anteriores. Há a ocorrência principalmente de dúvidas de membros ao tratar de seu desconhecimento da narrativa e questões sobre a compatibilidade dos dispositivos utilizados, o que ressalta que possivelmente o novo formato ainda não esteja completo e de fato seja uma iniciativa piloto para observar a recepção do público.

De modo geral, destaca-se o caráter irônico da postagem, que corresponde ao entretenimento, promovendo comentários de concordância ou discordância ou apenas reações com *emojis*. Nesta análise, os comentários envolvidos em todas as categorias são curtos, uma vez que a lógica irônica da postagem não se caracterizou por promover debates ou opiniões detalhadas sobre *Bandersnatch*, aspectos que

denotam a natureza de entretenimento deste tipo de compartilhamento dentro do grupo.

**A postagem do grupo Reserva Cinéfila – O Grupo - tipologia crítica** - apresenta o seguinte texto: “[SPOILERS~] Provando por A + B que o filme de black mirror é sem sentido de ser vendido como filme interativo, é preguiçoso, pedante, apesar da premissa boa. E sim, vou fazer comparações com Detroit Become Human pois apesar de uma ser jogo ele é basicamente um filme interativo e foi lançado esse ano também. Bom, começando pelo filme, ele apresenta algumas escolhas bem banais que não acrescentam em NADA na história do filme como escolher o que o personagem vai comer ou até mesmo a música que ele vai escutar, fora que tem uma parte do filme (a da lembrança) que aparece só 1 opção de escolha, se não tem outra não tem motivo pra por no filme o que escolher, sobre a narrativa ela apresenta sim algumas escolhas, mas sempre vc vai acabar voltando pra fazer o que a netflix quer que você faça, enquanto eu via, tive que voltar mais de 5x por fazer as escolhas mais absurdas me levando pra onde a netflix queria, acho isso um erro enorme de narrativa por que o filme foi vendido de outra forma, eu sei que no filme o garoto fala "eu vou fazer um jogo onde as pessoas acham que estão no controle mas elas sempre vão pro fim que eu quero, no final quem escolhe sou eu" e é justamente isso que o filme faz, mas faz de forma preguiçosa fazendo a gente voltar pra poder continuar com o filme, ele poderia ter soluções melhores como levar a pessoa pro mesmo lugar apesar das escolhas serem diferentes. Detroit Become Human tem um fluxograma de escolhas enormes e 3 personagens principais que você pode perder facilmente escolhendo errado, e uma coisa que você fez no passado pode mudar todo o futuro, ou seja, suas escolhas tem um peso enorme na narrativa, no filme da netflix isso ta longe de acontecer e como foi vendido dessa forma, eu achei errado o que fizeram apesar de tudo. Tem N pontos que detroit detona esse filme, mas o texto já ta muito grande.”

A postagem possui 201 curtidas e corresponde à comparação da narrativa com o jogo *Detroit Become Human*, e ainda conta com uma imagem dividida da capa de divulgação de *Bandersnatch* e do jogo *Detroit Become Human*. Com relação aos comentários, a postagem possui 248, sendo o total de comentários, incluindo as respostas, 592.

Figura 13 - Postagem do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*

Reserva Cinéfila - O Grupo  
Closed group

Interacting as yourself

About  
Discussion  
**Luan's post**  
Chats  
Announcements  
Members  
Events  
Videos  
Photos  
Files  
Recommendations

Search this group

Shortcuts

- Teoria e Prática na For...
- Vagas de Comunic... 20+
- LETRAS - UERGS
- Mestrado LETRAS P... 1
- Letras PUCRS
- Letras UFRGS 20+
- See more

31 December 2018

[SPOILERS-] Provando por A + B que o filme de black mirror é sem sentido de ser vendido como filme interativo, é preguiçoso, pedante, apesar da premissa boa. E sim, vou fazer comparações com Detroit Become Human pois apesar de uma ser jogo ele é basicamente um filme interativo e foi lançado esse ano também.

Bom, começando pelo filme, ele apresenta algumas escolhas bem banais que não acrescentam em NADA na história do filme como escolher o que o personagem vai comer ou até mesmo a música que ele vai escutar, fora que tem uma parte do filme (a da lembrança) que aparece só 1 opção de escolha, se não tem outra não tem motivo pra por no filme o que escolher, sobre a narrativa ela apresenta sim algumas escolhas, mas sempre vc vai acabar voltando pra fazer o que a netflix quer que você faça, enquanto eu via, tive que voltar mais de 5x por fazer as escolhas mais absurdas me levando pra onde a netflix queria, acho isso um erro enorme de narrativa por que o filme foi vendido de outra forma, eu sei que no filme o garoto fala "eu vou fazer um jogo onde as pessoas acham que estão no controle mas elas sempre vão pro fim que eu quero, no final quem escolhe sou eu" e é justamente isso que o filme faz, mas faz de forma preguiçosa fazendo a gente voltar pra poder continuar com o filme, ele poderia ter soluções melhores como levar a pessoa pro mesmo lugar apesar das escolhas serem diferentes.

Detroit Become Human tem um fluxograma de escolhas enormes e 3 personagens principais que você pode perder facilmente escolhendo errado, e uma coisa que você fez no passado pode mudar todo o futuro, ou seja, suas escolhas tem um peso enorme na narrativa, no filme da netflix isso ta longe de acontecer e como foi vendido dessa forma, eu achei errado o que fizeram apesar de tudo. Tem N pontos que detroit detona esse filme, mas o texto já ta muito grande.

NETFLIX  
BLACK MIRROR  
BANDERSNATCH

Fonte: Grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo* no Facebook<sup>87</sup>.

Quadro 7 – Categorias dos comentários do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*

CATEGORIA	PÚBLICO	CONTEÚDO	COMENTÁRIOS
A	espectador	comentários que concordam com a postagem	23/248
B	espectador	comentários que discordam da postagem	73/248
C	membro	comentários com referências externas	20/248
D	membro	comentários sobre o jogo <i>Detroit Become Human</i>	12/248
E	espectador	comentários sobre <i>Bandersnatch</i>	49/248
F	membro	comentários sobre o ato de criticar	7/248
G	membro	Outros	64/248

Fonte: elaboração da autora.

<sup>87</sup>Fonte: <https://www.facebook.com/groups/278307815652856/permalink/1240158292801132/>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

A categoria A corresponde aos comentários que concordam com a postagem, em afirmações como “O que eu sinto é que o roteirista/diretor sabia que tava ficando ruim e decidiu fingir que era conceito”, “O ponto que o cara ta tentando levantar é que black mirror não revolucionou com porra nenhuma com bandersnatch. É só a proposta de um videogame, e mal feito. Não dá pra entender pq vcs babam ovo, sério”, “Exatamente o que eu pensei e comentei em outro post. Eu gostei da implementação, porém nenhuma escolha tem peso realmente. Voce não chega no fim da história a não ser que escolha tais caminhos, o que significa que você não tá escolhendo nada. Lembro que na minha primeira vez eu escolhi trabalhar no escritório e o filme acabou ali mesmo. Mto sem noção”, “Acho que o filme é um começo de algo que pode ser interessante. Concordo com todas as críticas mas ainda assim aprecio a experiência que tive” e “Concordo 100% sou apaixonado por Detroit desde que lançou e fiquei bolado com esse filme. É interativa sim, mas só o que você não quer ajuefjkenf”.

A categoria B corresponde aos comentários que discordam da postagem, como em “A ideia da Netflix foi apresentar uma tecnologia nova, eles forçaram a barra pra pessoa experimentar todas as opções simplesmente pra que a tecnologia não passe despercebida. Também jogo e sou fã de jogos do gênero mas é idiotice comparar um jogo de mais de 20hrs de duração om um filme a qual a timeline, caso todas juntas, dá 5h”, “cara, primeiro filme desse tipo, além de ser muito complicado essa coisa de realidade paralela. Ou vocês acham que o cinema já nasceu com explosões? Vamos parar de criticar alguém que tentou fazer algo diferente nessa indústria que vive fazendo adaptação de livro e remake/reboot, além de continuações como transformers e velozes e furiosos”, “Se Bandersnatch não é um filme interativo, é o que? Eu entendo de onde vem a discussão de que Bandersnatch não seja um JOGO interativo, até porque vc ilustrou com Detroit Become Human, que é um JOGO e não um filme. Eu mesmo joguei Life is Strange recentemente e fiquei bem decepcionado com a mecânica de Black Mirror. Mas depois fiquei pensando como deve ser complicado fazer algo tão complexo como Life is Strange e Detroit Become Human em live action. Imagine FILMAR todas as possibilidades que um jogo em 3D desses possui? 5 horas de material bruto já é coisa pra caramba, imagine a quantidade de material "bruto" que um desses jogos deve ter? A diferença é que como os cenários e personagens são animados, acredito que o mais

complexo seja a dublagem dos atores e só. Esperar que Black Mirror fizesse isso com um live action (que inclui locação de cenário, atores, equipe de camera, entre muitos outros profissionais) eu acho esperar demais. Pra um filme interativo, acho que se encaixa bem.”, “Vc viu errado então... hahaha por mais que não mude vc escolher entre os 2 cereais e aparentemente não mude a história, só uma sequencia leva ao final de 4 estrelas”, “Blick Mirrir não rivilicioniu nidi.” “Quais outros filmes então, são assim? Tem filme pra caralho assim. Faz uma lista aí dos 10 melhores. Inovou mesmo. Aceitem e deixem de ser cultzinhos mimizentos que quem nojinho de tudo que é popular.” – imagem de meme em anexo – e “Vdd tinha msm era fazer um remake ou a continuação de uma saga, esse lance d inventar é coisa do séc passado, queremos é ver mais do mesmo” – imagem de meme da Gretchen em anexo com texto “ai olha”.

Na categoria C incluem-se os comentários que remetem a outras produções e gêneros, como em “Quantum Break também tem escolhas bem mais desenvolvidas que a série da Netflix.”, “Ahhhh, ta. Vai jogar videogame que eu fico na netflix. Qdo quero jogar, eu jogo The sims que eu decido de verdade.”, “Não gostei também, mas vou fazer uma defesa do filme contra um dos pontos que você falou.As tais escolhas pequenas que não afetam grandemente a história são importantes sim. Pra isso me baseio no jogo Telltale's The Walking Dead Season 1. Nesse jogo apesar de haverem decisões maiores, há sim várias decisões menores que impactam pouco ou até nada no prosseguimento, mas isso não é contra a premissa de você fazer a história. Por menor que seja a escolha, é uma parte da história que VOCÊ fez, você criou, logo, é o seu toque no enredo e isso só corrobora com a ideia da coisa.”, “Muita gente claramente nunca leu um livro ‘Choose your own adventure’ de verdade e tá criticando o filme, francamente” e “Meu, não acho muito justo comparar esse filme a esse jogo. Quer usar um jogo para comparar? Busque Until Dawn, onde a levada é a mesma ao parecer que nossas escolhas mudam a continuação da história mas na verdade o rumo segue o mesmo. E o filme deixa isso bem claro o tempo todo inclusive dizendo isso diretamente em uma das versões... Quer outro game? Beyond two souls.”

A categoria D diz respeito aos comentários sobre o jogo *Detroit Become Human*, como em “É um jogasso como uma ótima história, vale a pena joga-lo várias vezes só para ver as possibilidades que o game oferece. Coisa que o filme da Netflix

não ofereceu 100%”, “Detroit é um jogo, vc anda, controla e explora, óbvio que o filme é mais limitado”, “Eu ja vi gameplay de detroit e nao jogaria. Bjos de luz e ninguem se importa”, “Detroid é uma grande bosta também” e “E quem diz que Detroit é um lixo, ou não jogou ou não gosta do estilo, pq é uma obra de arte em forma de jogo.”.

A categoria E refere-se aos comentários que tratam especialmente da narrativa, a exemplo de “A cena em que você conversa com o personagem foi a maior chacota que eu já vi a netflix fazer, e olha que a competição é brava”, “Gente. Não tem nada de White Bear em Bandersnatch! É SÓ UMA REFERENCIA NA IMAGEM! Igual Nosedive. Todos sabemos a tem o ep la dos likes e pontuações das pessoas q tem esse nome, mas o jogo Nosedive q o Colin está criando, leva em consideração á palavra ao pé da letra (inclusive, ele é quem vai se jogar em um dos caminhos do filme). No filme tbm mostra q ele está fazendo um jogo chamado Metalhead e isso nao tem nada a ver com o ep de Metalhead 🤖♂️ O que acontece no filme é explicado pelo próprio Colin: Pac Man é um labirinto onde o personagem vive um pesadelo, onde ele foge de seus fantasmas e quando acha a saida, volta denovo para o labirinto. É exatamente o que acontece com Stefan. Toda vez q morre e escolhe um caminho errado, ele volta td pra tentar denovo.O filme é sobre a falsa sensação de escolha, de mudança no nosso destino. Achamos q nossas escolhas nos levam a caminhos diferentes, mas só mudamos os detalhes. Como Stefan q de todas as formas, ou é preso como um louco ou morre em finais definitivos (os finais q ele nao termina o jogo acabam em loop).”, “Acho que esse filme foi apenas uma premissa da Netflix pra ver se funciona e se vale a pena investir nesse time de entretenimento.”, “Mas o desenrolar do filme mostra ele tentando criar um jogo e se perdendo nele porque percebe que no fim, não importa o que aconteça, as escolhas feitas por ele não são totalmente importantes. No máximo ele cai em 2/3 realidades paralelas mas no fim, os resultados não são tão diferentes, criando a sensação de que ele não controla as próprias escolhas. Acredito que seja esse a interatividade do filme, você escolhe, escolhe de novo e no fim, não importa a sua escolha por uma decisão de força maior (Netflix), isso coloca a gente no mesmo lugar do Stefan” e “Sinceramente amo Black Mirror mas fiquei decepcionada com o filme. A mensagem da falta de controle que temos e a ilusão de escolha foram boas, mas a execução me irritou bastante, principalmente porque as escolhas erradas nos levavam a telas

de finalização, quando poderiam ter nos levado de volta a trama de uma forma bem mais envolvente. Depois de 15 minutos eu tava simplesmente cagando pro protagonista e com vontade de assistir outra coisa. As atuações foram maravilhosas, mas pra mim não foi uma experiência a nível de Black Mirror e foi o pior episódio, tanto no roteiro que não surpreende, quanto na mensagem que foi gritada ao invés de levar a reflexão crítica, como a série costuma fazer. Mesmo assim vale a pena assistir a título de curiosidade, mesmo passando longe do top 10 do ano.”.

A categoria F, por outro lado, refere-se aos comentários que criticam o ato de reclamar feito pela análise do usuário, sem entrar especificamente no conteúdo de *Bandersnatch* ou *Detroit Become Human*, tal como “Que preguiça desse ciclo de rage contra filmes q se popularizam. Sexta-feira: amei o filme Sabado: a o filme é legal Domingo: entao... Segunda: o filme é ruim veja o motivo nesse texto Terça: filme horrivel não sei como alguém gostou Quarta: lixooo só gente que gosta de blockbuster mesmo pra gostar de filme assim Quinta: aaaaaaa Sexta: inicio do proximo ciclo quando a netflix lançar algo novo. Não aguento mais a internet”, “‘Se é novidade e todos estão vendo, sou contra.’ Coisa de juvenzinho chato pra caraleo ou tiozão que a mãe esqueceu de dar o Gardenal. Pode olhar o amigo aí, reclamou de Bird Box. Reclama de qualquer coisa e bom é só o filme obscuro que ele conhece. Isso é coisa de dodó. Daqui a pouco o cara vai dizer, ‘Muito presunçoso, querendo contar um história com personagens. Ésquilo já fez isso na Grécia Clássica.’ ”, “Meu Deus que galera chata do caralho. Nada tá bom pra vocês. Eu hein.”, “Netflixb declara o fim da plataforma porque o Luan não curtiu Bandersnatch.” e “Burguês pseudo-analista de filmes tem que ir a merda mesmo, não sabem curtir nada e só ficam reclamando, e ainda por cima não entenderam bosta nenhuma do filme, a proposta era tu achar que estava tomando decisões, por isso os meus mais sinceros vai tomar no cu”.

Por último, a categoria G corresponde aos comentários que não se enquadram nas categorias anteriores pois são comentários que discorrem sobre a comparação sem concordar ou discordar da postagem, dúvidas, reações com *gifs*, *memes*, divulgação de postagem, marcação de outros membros do grupo na postagem, entre outros, como em “ > Jogo > Plataforma de Streaming. Por isso que a humanidade tem que acabar”, “Eu não gostei de nenhum dos dois odiei detroit e odiei o filme”, “Esse Detroit Become Human, tem na Netflix???” , “Detroit é um jogo,

focado no público gamer, que depende de um console caro pra ser jogado e tem a intenção de ser um jogo, logo, são necessárias mais interações. O filme do netflix é um filme, focado em pessoas que querem ver um filme e traz recursos de interatividade, são menos interações pois não é um jogo, é um filme. São objetivos diferentes, para públicos em momentos diferentes” e “putss vai ficar bêbado no reveiao vai, escolhi pra vc essa”

A análise de dados que será exposta a seguir baseia-se em 248 comentários de postagem do grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*, datada do dia 31 de dezembro de 2018. A postagem textual foi classificada como de tipologia crítica, tendo em vista sua constituição como uma crítica à narrativa interativa *Bandersnatch*, com base em comparação com o jogo *Detroit Become Human*. A postagem ainda conta com duas imagens referentes às duas narrativas.

No que diz respeito ao público, foram estabelecidas duas categorias: espectador e membro. A classificação “espectador” refere-se aos comentários que tratam da narrativa, deixando explícito que o conteúdo já foi assistido. Os espectadores estão presentes nas categorias A, B e E, que são os comentários que concordam com a postagem, discordam da postagem e aqueles que tratam especificamente de *Bandersnatch*. Por outro lado, a classificação membro, presente nas categorias C, D, F e G, considera aqueles que estão incluídos no grupo em questão, o que desqualifica os comentários como oriundos de “usuários”, que seriam aqueles que podem acessar qualquer conteúdo na plataforma que não tenha restrições, diferente dos membros em questão, que são aceitos em grupos fechados. A escolha de não usar a classificação espectador corresponde à observação de que na postagem a maioria desses comentários independem de se ter assistido a narrativa e apenas 12 comentários explicitam que a narrativa já tenha sido assistida.

Com relação às tipologias encontradas, a categoria A, com 23 comentários, diz respeito aos comentários que concordam com a postagem, de que o filme *Bandersnatch* é sem sentido de ser vendido como filme interativo em comparação ao jogo *Detroit Become Human*. Tais comentários são extensos e expõem não somente a concordância com a postagem, como ressaltam que as escolhas em *Bandersnatch* são limitadas. Este argumento aponta para a interatividade como um recurso melhor explorado nos jogos a fim de refutar a suposta inovação em *Bandersnatch*. É importante ressaltar que há comentários que, embora concordem com a postagem,

complementam que há diferenças entre um jogo e um filme. Esta defesa refere-se à produção, no indício de que *Bandersnatch* pode ser o começo de algo que está se constituindo.

A categoria B, composta por 73 comentários, opõe-se à essa comparação, defendendo *Bandersnatch* baseando-se principalmente na inovação da proposta, na metalinguagem envolvida com a questão do falso controle e nas diferenças ao se comparar produções que implicam em lógicas distintas. Destaca-se a ironia utilizada em comentários, que em sua maioria extensos e que detalham os motivos pelos quais a crítica não tem fundamento.

Na categoria C, composta por 20 comentários, incluem-se aqueles que remetem a outras produções e gêneros, para refutar ou concordar com a crítica. Esses comentários caracterizam-se, majoritariamente, por serem curtos e utilizam exemplos para refletir sobre a questão mencionando principalmente outros jogos (*Until Dawn*, *Life is strange*, *The Sims*, *Mass Effect*, *Late Shift*, *The Bunker*, *Telital*, *The Walking Dead Season 1* e *Beyond Two Souls*), mas também séries televisivas (*Grey's Anatomy*, *Daredevil* e *Black Mirror*), filmes (*O senhor dos anéis*), animações (*Irmão do Jorel*), programas televisivos (*Você decide*) e livros (*Choose your own adventure*).

A categoria D diz respeito aos 12 comentários sobre o jogo *Detroit Become Human*, que ressaltam suas qualidades ou apontam para o quanto ele é superestimado. Já a categoria E é composta por 49 comentários sobre a narrativa interativa que tratam principalmente da noção de falso controle proposta pela *Netflix*, em que Stefan não controla seu destino e as decisões são ilusões; metáforas sobre o livre arbítrio que a própria *Netflix* aplica ao espectador; a inovação, ao considerar *Bandersnatch* uma precursora de produções que podem vir a ser produzidas no formato interativo; a decepção; a metalinguagem; e as teorias que giram em torno de *Bandersnatch* e *Black Mirror*, alegando que *Bandersnatch* seria o outro ponto de vista do episódio *White Bear*, da segunda temporada.

A categoria F, constituída por sete comentários, destaca-se, em comentários que criticam o ato de criticar, a partir da análise feita pela postagem. A ironia é utilizada para satirizar a postagem ao ressaltar que tudo aquilo que se apresenta como novidade passa pela inferiorização de críticas, assim como o uso de *gifs* e

*memes* que corroboram a falta de fundamento de se comparar ou diminuir a iniciativa da *Netflix*.

Por fim, na categoria G, composta por 64 comentários, incluem-se todos os demais comentários que não se enquadram nas categorias anteriores. Há a ocorrência principalmente de comentários irônicos com o uso de textos, *gifs* ou *memes*; comentários que não concordam nem discordam da postagem, atentos às diferenças dos formatos e os recursos utilizados para fazer cada produção; dúvidas dos membros ao tratar do desconhecimento do que seria o jogo; marcações de outros membros para que vejam o conteúdo da postagem; e o uso da publicação para divulgações externas, com a postagem de uma enquete sobre *Bandersnatch*.

De modo geral, destaca-se o caráter crítico da postagem, que promoveu reações distintas acompanhadas por reflexões detalhadas entre os membros. Nesta análise, pode-se considerar que a maioria dos comentários são longos, uma vez que a lógica da postagem caracteriza-se por promover debates e/ou exposição de opiniões detalhadas sobre *Bandersnatch* e sobre o jogo *Detroit Become Human*, aspectos que denotam o funcionamento de uma postagem de natureza analítica, que fomenta as discussões e o compartilhamento de apontamentos no espaço do grupo.

A postagem de tipologia entretenimento corresponde a um vídeo que tem a seguinte legenda: “Black Mirror - Bandersnatch (2018)” e trata de um desafio *Bandersnatch* em que as escolhas diárias da vida de uma pessoa serão feitas através das redes sociais. A postagem possui 5 curtidas, com relação aos comentários, a postagem possui um, sendo o total de comentários, incluindo as respostas, dois.

**O comentário de postagem do grupo Reserva Cinéfila - O Grupo** (publicada no dia 16 de janeiro de 2019), é um vídeo em inglês que foi classificado com a tipologia entretenimento, uma vez que se constitui na proposta de uma pessoa que decide que todas as decisões de seu dia serão feitas a partir das escolhas feitas pelos usuários do *Instagram*. Esse vídeo apresenta um resumo do que foi esse dia, em que os usuários escolheram desde o café da manhã, entre café e *Jagermeister*; as roupas que seriam usadas; o meio de transporte entre *Uber* ou carona na estrada; se o usuário tiraria a barba e/ou faria uma tatuagem. Tais

decisões foram escolhidas a partir de mensagens enviadas ao homem que propôs o desafio.

Figura 14 – Postagem do grupo Reserva Cinéfila – O Grupo

shared a post.

16 January

Black Mirror - Bandersnatch (2018)

1,570,243 Views

LADbible  
16 January

Like Page

This lad let his followers make his life decisions for a day, just like Bandersnatch 🤖

Manchester's Finest

5

2 comments

Fonte: Grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo* no Facebook<sup>88</sup>.

Quadro 8 – Categorias dos comentários do grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*

CATEGORIA	PÚBLICO	CONTEÚDO	COMENTÁRIOS
A	membro	comentários sobre o vídeo	1/1

Fonte: elaboração da autora.

A categoria A corresponde ao comentário sobre o vídeo de um homem vivendo um dia como se estivesse na narrativa de *Bandersnatch* e possui o seguinte

<sup>88</sup>Fonte: [https://www.facebook.com/groups/278307815652856/search/?query=bandersnatch&epa=SEARCH\\_BOX](https://www.facebook.com/groups/278307815652856/search/?query=bandersnatch&epa=SEARCH_BOX). Acesso em: 23 de julho de 2019.

comentário “Eu fiquei com vontade de fazer isso mas iam acabar com a minha vida kkkkkkkk”.

No que diz respeito ao público, foi estabelecida somente uma categoria: membro, ao considerar somente aqueles que estão incluídos no grupo em questão, o que desqualifica os comentários como oriundos de “usuários” - aqueles que podem acessar qualquer conteúdo na plataforma que não tenha restrições. A escolha de não usar a classificação espectador corresponde à observação de que na postagem o único comentário presente apenas reage ao desafio do vídeo, sem fazer apontamentos sobre a narrativa.

Por conseguinte, a categoria A, com um comentário, apresenta o desejo do membro em fazer um desafio como o proposto pelo vídeo, no entanto o membro alega que possivelmente as escolhas feitas por outros poderiam acabar com sua vida. A partir dessa postagem, pode-se observar o quanto a narrativa *Bandersnatch* foi ressignificada. Ao tentar reproduzir um dia vivido pelas escolhas de outros, o livre arbítrio e falso controle são temáticas imbricadas no universo semântico de *Bandersnatch*.

#### 4.2.2 Resultados emergentes

Uma primeira análise geral dos dados descritos anteriormente revela quatro tipos de resultados: os formatos das postagens; as tipologias de conteúdo das postagens; as temáticas emergentes dos comentários e postagens; e os perfis de público.

Os resultados (Quadro 3) apontam, no contexto explorado nessa pesquisa, que na relação do público com *Bandersnatch* através do *Facebook*, os **formatos das postagens são três**: imagem, texto e vídeo. As **tipologias de conteúdo das postagens são quatro**: crítica, entretenimento, informacional e promocional. As **temáticas emergentes<sup>89</sup> dos comentários e postagens são quatro**: referências, inovação, crítica e afetos. Os **perfis de público encontrados são três**: espectadores, usuários e membros.

---

<sup>89</sup> Cada uma das quatro temáticas foram observadas em pelo menos duas das seis postagens corresponde a comportamentos que envolvem diferentes níveis de atuação.

Quadro 9 – Análise geral

	FONTE	TIPOLOGIA DA POSTAGEM	FORMATO	PÚBLICO
1	Página <i>Bandersnatch</i>	Informacional	Imagem	Espectador e usuário
2	Página <i>Black Mirror</i>	Promocional	Texto e vídeo	Espectador e usuário
3	Grupo <i>Black Mirror Brasil</i>	Informacional	Imagem e texto	Membro
4	Grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e series</i>	Entretenimento	Texto	Espectador e membro
5	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i>	Crítica	Imagem e texto	Espectador e membro
6	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i> (16 de janeiro de 2019)	Entretenimento	Texto e vídeo	Membro

Fonte: Elaboração da autora.

Ao focar as postagens sobre *Bandersnatch* no *Facebook* (seja nas páginas oficiais, não-oficiais ou nos grupos), realiza-se um exercício complementares ao estudo das práticas compartilhadas de consumo, sendo essencial retomar estas informações pois elas se associam a características presentes na análise das temáticas emergentes e nos perfis de público. Observa-se que o conteúdo das publicações reflete o conteúdo das respostas (a publicação crítica vai incitar respostas críticas e assim por diante), e ainda pode-se concluir que esses tipos de classificação de conteúdo (informação, promoção, crítica e entretenimento) são modos observáveis de disseminação de tópicos nas redes sociais.

Alem disso, percebe-se que as postagens mobilizam comentários mais extensos e opinativos assim que elas são publicadas e, à medida que passam os dias, os comentários passam a caracterizar-se sumariamente por marcações. Tal fenômeno pode se relacionar com o aspecto fugaz das postagens no *Facebook* que, depois de determinado período de tempo, já não mobiliza o engajamento dos usuários. Assim, há uma atenção localizada nas postagens, visualmente expressiva assim que o conteúdo é publicado, perdendo a expressividade no decorrer de alguns dias.

Para detalhar os achados sobre o **formato das postagens** (imagens, vídeos e textos), ressalta-se que elas apresentam imagens de duas formas: como a base do assunto tratado nas postagens, que diz respeito aos fluxogramas (página *Bandersnatch* e grupo *Black Mirror Brasil*) ou com o intuito de complementar a postagem (grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*). As postagens que apresentam texto, o

utilizam como recurso principal para expor o conteúdo da postagem<sup>90</sup> e para complementar a postagem, seja apresentando o tema do vídeo<sup>91</sup> ou explicando do que se trata a imagem anexada do fluxograma<sup>92</sup>. As postagens que possuem vídeos<sup>93</sup> têm em comum a característica de recorrer ao texto apenas para situar a postagem. Observa-se o uso majoritário de recurso textual nas postagens em cinco das seis analisadas<sup>94</sup>, o que denota a sua necessidade, mesmo quando há recursos imagéticos complementando o conteúdo. As imagens são o segundo recurso mais utilizado, em três das seis postagens analisadas<sup>95</sup>, sendo que em duas das três postagens ela é utilizada como recurso principal, no caso dos fluxogramas. É importante destacar no uso do vídeo em duas postagens<sup>96</sup> em que o recurso textual é utilizado apenas para situar do que se trata o vídeo, sem maiores detalhamentos sobre o conteúdo em si.

Quadro 10 – Formatos

	FONTE	FORMATO PRINCIPAL	FORMATO COMPLEMENTAR
1	Página <i>Bandersnatch</i>	Imagem	--
2	Página <i>Black Mirror</i>	Vídeo	Texto
3	Grupo <i>Black Mirror Brasil</i>	Imagem	Texto
4	Grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e series</i>	Texto	--
5	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i>	Texto	Imagem
6	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i> (16 de janeiro de 2019)	Vídeo	Texto

Fonte: Elaboração da autora.

É intrigante contemplar o recurso textual como o mais utilizado quando as imagens e os vídeos aparentemente são os recursos mais utilizados no ambiente digital, numa perspectiva geral. É necessário refletir sobre as especificidades do objeto, possivelmente há maior comunicação textual porque há questionamentos, polêmicas geradas pela narrativa, o que leva o usuário que está interessado no tema

<sup>90</sup> Classificação encontrada no grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e no *Reserva Cinéfila: O Grupo*.

<sup>91</sup> Classificação encontrada na página *Black Mirror* e no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*.

<sup>92</sup> Classificação encontrada no grupo *Black Mirror Brasil*.

<sup>93</sup> Classificação encontrada na página *Black Mirror* e no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*.

<sup>94</sup> Recurso utilizado em: página *Black Mirror*, grupo *Black Mirror Brasil*, grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*, grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*.

<sup>95</sup> Classificação encontrada na página *Bandersnatch*, no grupo *Black Mirror Brasil* e no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*.

<sup>96</sup> Classificação encontrada na página *Black Mirror* e no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*.

a contribuir para as discussões e não somente demonstrar sua concordância ou discordância.

As **tipologias de conteúdo das postagens**<sup>97</sup> foram estabelecidas de acordo com a intencionalidade de cada publicação, sendo que elas se referem ao conteúdo criado oficialmente ou por membros de grupos no *Facebook*. A tipologia informacional encontrada nas postagens da página *Bandersnatch* e do grupo *Black Mirror Brasil* se caracteriza por fluxogramas que funcionam como tutoriais que indicam os caminhos que podem ser percorridos, assinalando as escolhas presentes em *Bandersnatch*. O caráter informacional caracteriza-se em ambas as postagens por não promover discussões a respeito da narrativa, uma vez que os comentários indicam sobretudo o interesse em entender e comentar sobre os fluxogramas.

A tipologia promocional, presente na página *Black Mirror*, caracteriza-se pela divulgação de um vídeo de *Bandersnatch* no dia de seu lançamento. A postagem promoveu o debate tanto da narrativa quanto dos aspectos referentes aos seus finais, formato e metalinguagem, assim como a exposição de sentimentos e emoções movidos durante o momento da espetatorialidade. Ademais, há a referenciação de outros gêneros e produções, acionados nos comentários.

A tipologia crítica, encontrada no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*, caracteriza-se pela postagem de um membro do grupo que compara a narrativa interativa *Bandersnatch* e o jogo *Detroit Become Human*. Essa postagem promove reflexões e embates nos comentários, entre aqueles que concordam, discordam ou tecem comentários tanto sobre a narrativa quanto sobre o jogo e aqueles que fazem referências a outras obras e gêneros. É oportuno ressaltar que o aspecto crítico da postagem perpassa a discussão proposta pelo membro, ao manifestar-se em comentários que discutem o ato de criticar e, ainda no discurso de que tal atividade vem se consolidando como uma prática comum no ambiente digital.

Por fim, a tipologia entretenimento, presente nos grupos *Netflix: Dicas de filmes e séries* e *Reserva Cinéfila: O Grupo*, trata de assuntos distintos mas que se associam: tratam de temas referentes à narrativa, promovem a diversão de forma descontraída, sem necessariamente possuir características mais didáticas ou críticas.

---

<sup>97</sup> Na coleta geral, de 28 de dezembro de 2018 a 16 de janeiro de 2019, identificou-se informacional (página *Bandersnatch* e grupo *Black Mirror Brasil*), promocional (página *Black Mirror*), entretenimento (grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*) e crítica (grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*). Já na análise do dia 16 de janeiro de 2019, há apenas a tipologia entretenimento (grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*).

**As temáticas emergentes dos comentários e postagens** (referências, inovação, crítica e afetos) emergem da recorrência de alguns tópicos como referências aos jogos, a literatura e o audiovisual; discursos de ataque e defesa da narrativa em relação ao seu aspecto inovador; críticas à narrativa, seu funcionamento e o ato de reclamar; e os afetos revelados em emoções e sentimentos explicitamente acionados pela por *Bandersnatch*, intimamente ligados com o aspecto metalinguístico da trama. Estas observações deram origem ao quadro a seguir, destacando a ocorrência das temáticas em cada uma das fontes.

Quadro 11 – Temáticas emergentes

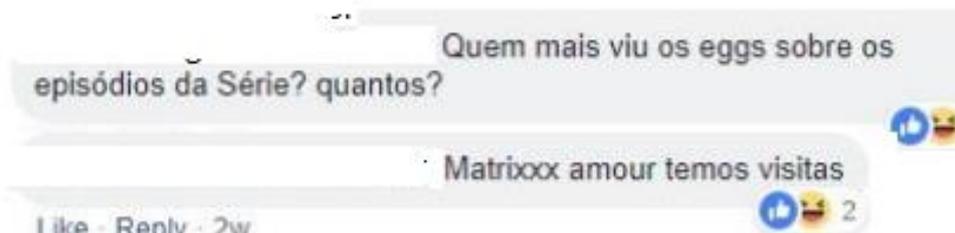
	FONTE	REFERÊNCIAS	INOVAÇÃO	CRÍTICA	AFETOS
1	Página <i>Bandersnatch</i>	Presente	Presente	Presente	Presente
2	Página <i>Black Mirror</i>	Presente	Presente	Presente	Presente
3	Grupo <i>Black Mirror Brasil</i>	--	Presente	--	--
4	Grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e series</i>	Presente	--	Presente	Presente
5	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i>	Presente	Presente	Presente	Presente
6	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i> (16 de janeiro de 2019)	Presente	--	--	--

Fonte: Elaboração da autora.

As referências externas dos jogos, da literatura e do audiovisual estão presentes em comentários (FIGURA 15, 16 e 17) oriundos de cinco das seis postagens<sup>98</sup>. Esta classificação trata principalmente de comparações com outros gêneros e produções midiáticas, com destaque para as comparações entre *Bandersnatch* e jogos que também são interativos e as autorreferências da narrativa com a série *Black Mirror*. Houve também associação com filmes, séries e programas de televisão, que foram considerados como audiovisual. As associações apresentadas têm como característica aludir a outras produções que dialogam com *Bandersnatch*, seja no formato - ao trazerem principalmente jogos para tratar da interatividade; ou no conteúdo - ao aludir a outras produções de ficção científica tal qual citar *Black Mirror*.

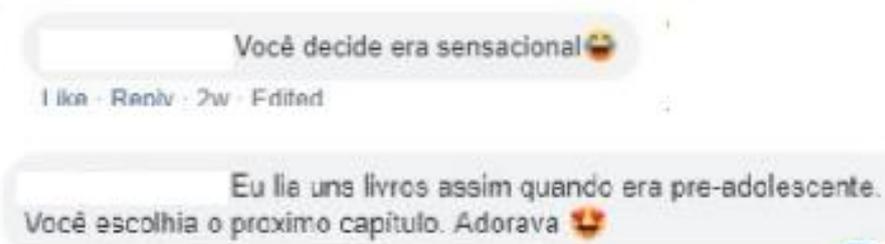
<sup>98</sup> Temática encontrada na página *Bandersnatch*, na página *Black Mirror*, no grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e no grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* na análise geral e do dia 16 de janeiro 2019.

Figura 15 – Comentários da página *Black Mirror*



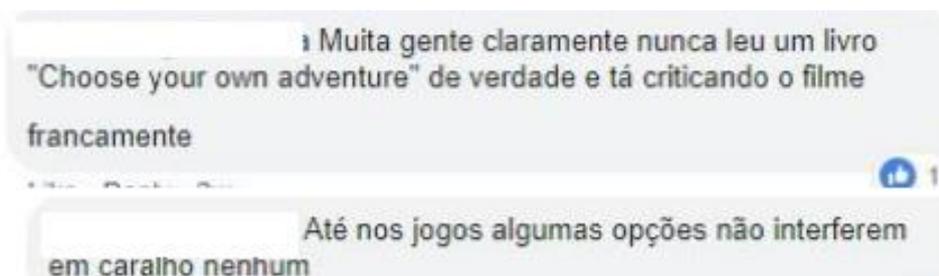
Fonte: captura de tela.

Figura 16 – Comentários do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*



Fonte: captura de tela.

Figura 17 – Comentários do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*

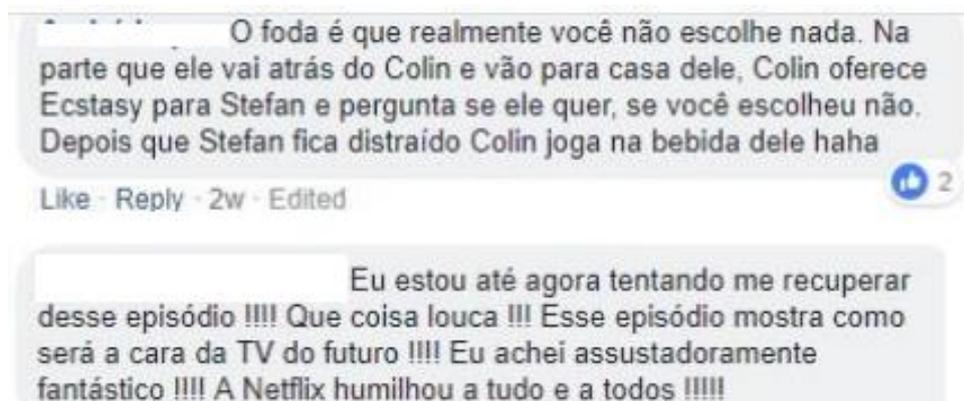


Fonte: captura de tela.

Nestes comentários é possível perceber a intertextualidade de *Bandersnatch* com outras obras. Ao aludir à *Black Mirror* e à *Matrix*, por exemplo, retoma-se o gênero de ficção científica distópica, uma característica fundamental de ambas produções, tal qual, a crítica ao mundo tecnológico. Ainda, ao lembrar o programa *Voce Decide* recupera-se a propriedade interativa como o elemento semelhante, pois ambas produções tratam a interatividade do consumidor, ainda que de maneiras distintas. Os jogos são lembrados para diferenciar o formato de *Bandersnatch* com os produtos conhecidos, pois seguem lógicas de funcionamento e participação diferentes.

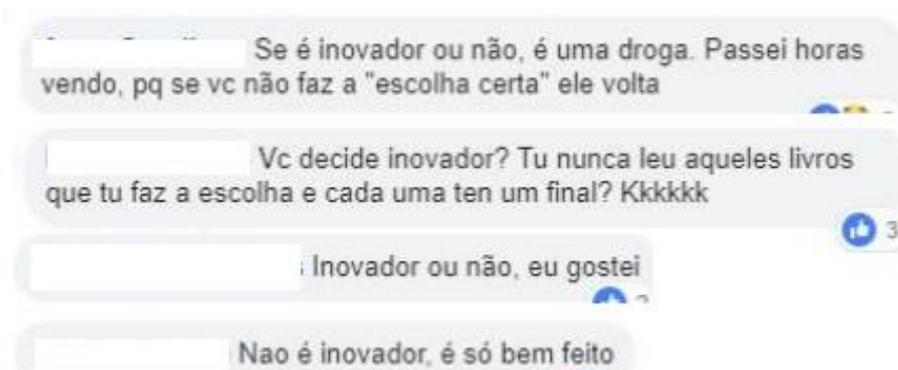
Os discursos de defesa e ataque da narrativa interativa *Bandersnatch* e sua relação com o tema inovação estão presentes em comentários (FIGURA 18,19 e 20) oriundos de quatro das seis postagens<sup>99</sup>.

Figura 18 – Comentários da página *Black Mirror*



Fonte: captura de tela.

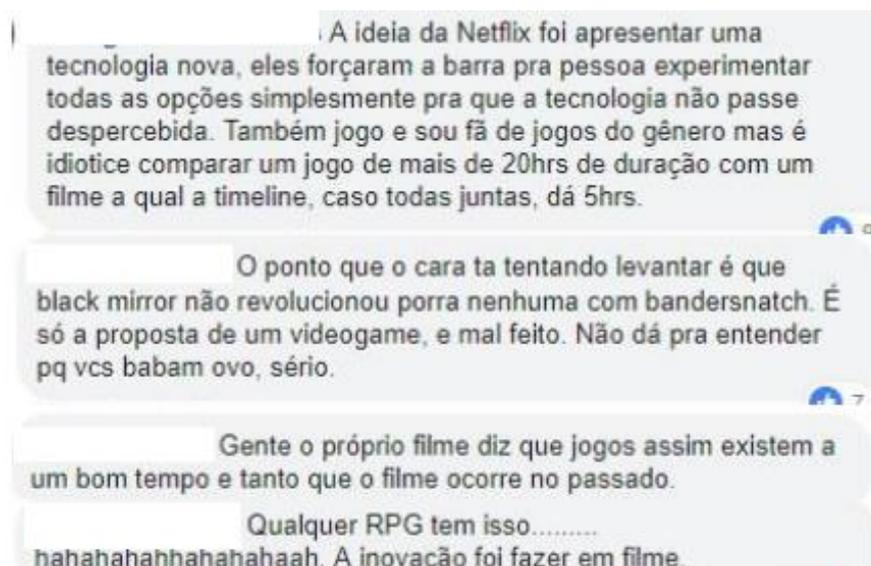
Figura 19 – Comentários do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*



Fonte: captura de tela.

<sup>99</sup> Temática encontrada na página *Bandersnatch*, na página *Black Mirror*, no grupo *Black Mirror Brasil* e no grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* na análise geral.

Figura 20 – Comentários do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*

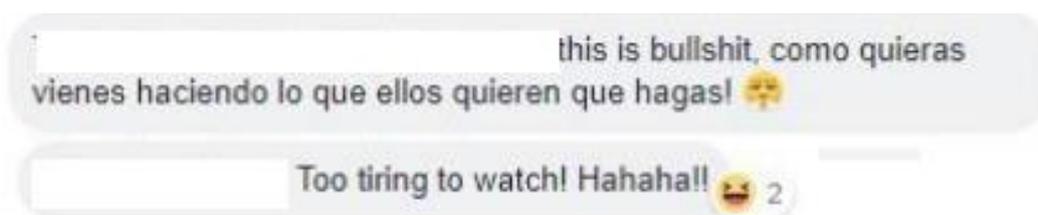


Fonte: captura de tela.

Esses comentários referem-se ao uso de novas tecnologias como a apresentada pela narrativa, assim como discorrem sobre o próprio cenário audiovisual ao citar as evoluções do cinema ao longo do tempo. Neste caso, a proposta da *Netflix* é reconhecida como uma iniciativa em andamento que possivelmente pode vir a tornar-se a “TV do futuro”. Há ainda os posicionamentos que não reconhecem *Bandersnatch* como uma produção inovadora e apresentam comparações com outros gêneros e produções, a fim de ressaltar as falhas observadas – justificados pelas limitações técnicas, roteiro e/ou produção.

A crítica está presente em comentários (FIGURA 21,22, 23 e 24) oriundos de quatro das seis postagens<sup>100</sup>. Há muitos comentários que demonstram a decepção com o resultado final de *Bandersnatch*, citando as expectativas geradas pela narrativa, em que a insatisfação se dá pelo sentimento de frustração. Há argumentos acerca da limitação das escolhas; desenvolvimento do roteiro; execução da narrativa com a observação de falhas técnicas nas legendas, tal qual a incompatibilidade de certos dispositivos.

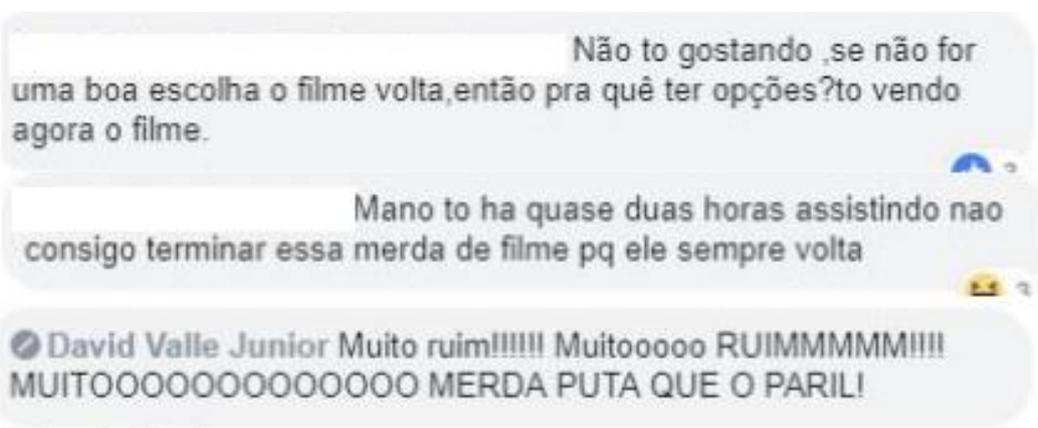
<sup>100</sup> Temática encontrada na página *Bandersnatch*, na página *Black Mirror*, no grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e no grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* na análise geral.

Figura 21 – Comentários da página *Bandersnatch*

Fonte: captura de tela.

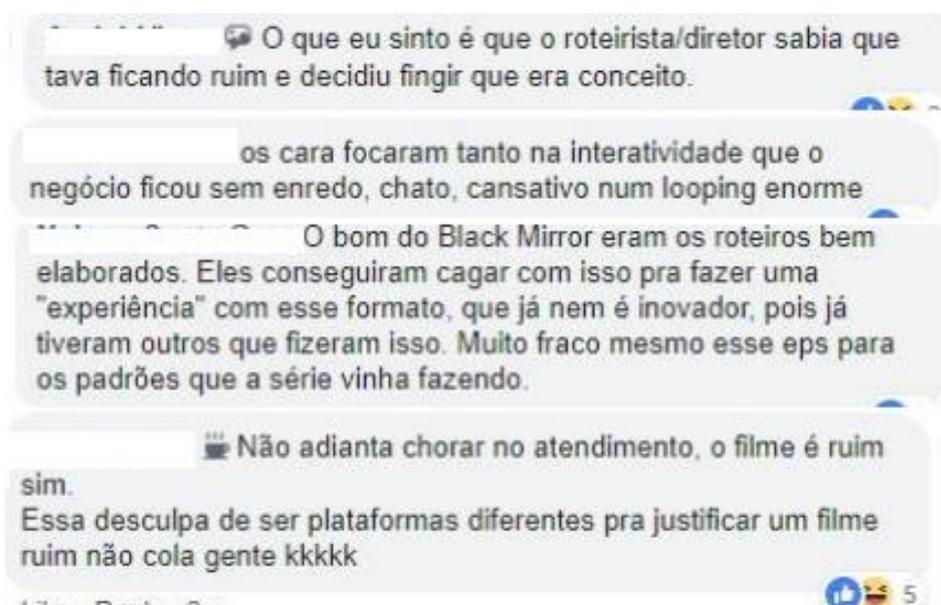
Figura 22 – Comentários da página *Black Mirror*

Fonte: captura de tela.

Figura 23 – Comentários do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*

Fonte: captura de tela.

Figura 24 – Comentários do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*



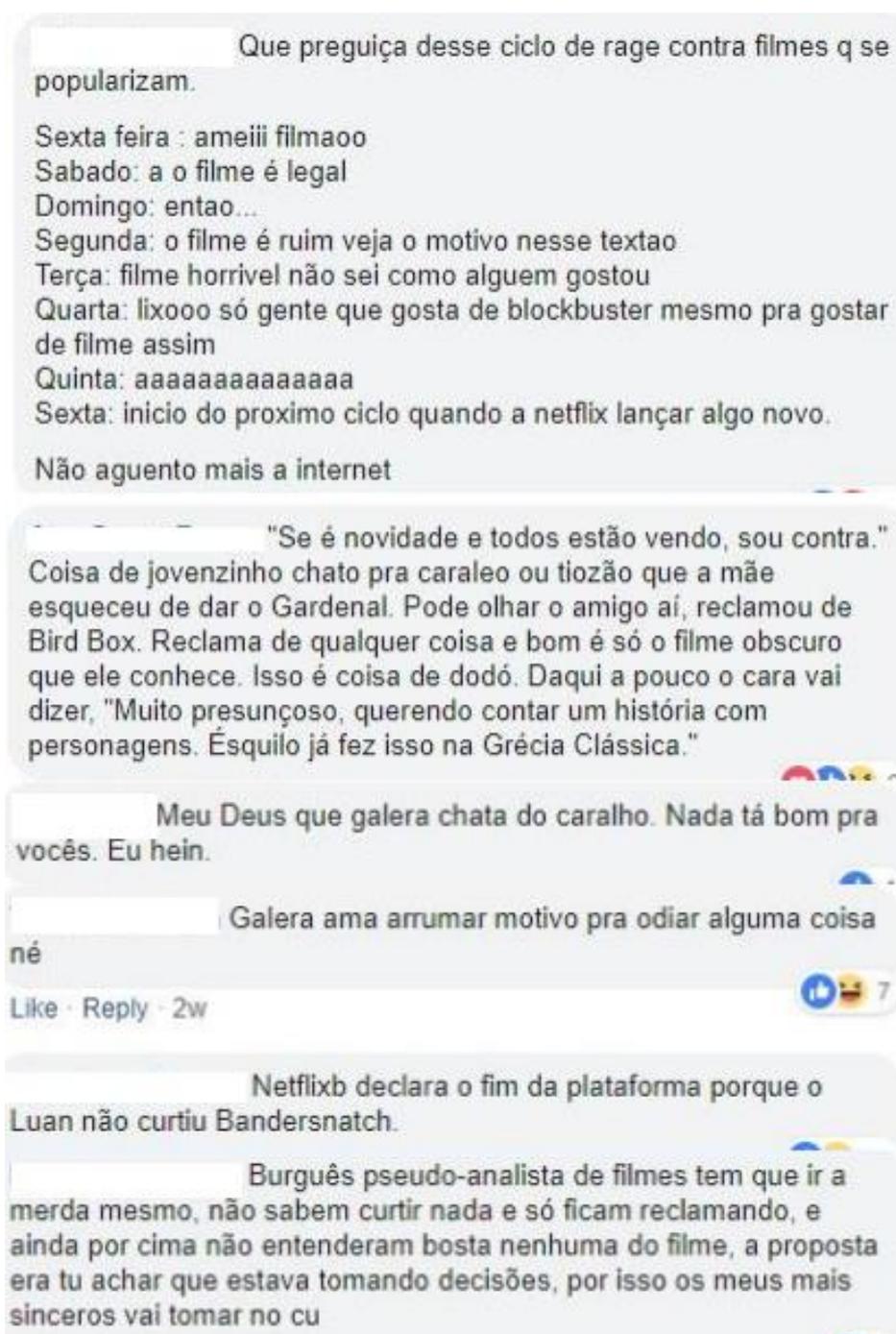
Fonte: captura de tela.

Há também aqueles (FIGURA 25) que defendem a narrativa, ao mencionar que as reclamações se tornaram uma característica esperada de qualquer conteúdo que se apresenta como novidade, de modo que a própria *Netflix*, em uma postagem do *Twitter*<sup>101</sup> que circula como *meme* (FIGURA 26), rebate tais críticas.

Assim, o comportamento observado principalmente na postagem do grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* referente à comparação de *Bandersnatch* com o jogo *Detroit Become Human*, apresenta comentários que reprovam o ato de criticar, considerando-o uma tendência de comportamento observável nas práticas dos sujeitos no ambiente digital.

<sup>101</sup> *Tweet* de outubro de 2018 no perfil oficial da *Netflix* no *Twitter*. Disponível em: <https://twitter.com/netflixbrasil/status/1071418119799930880>. Acesso em: 2 de novembro de 2019.

Figura 25 – Comentários do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*



Fonte: captura de tela.

Figura 26 – Tweet da Netflix

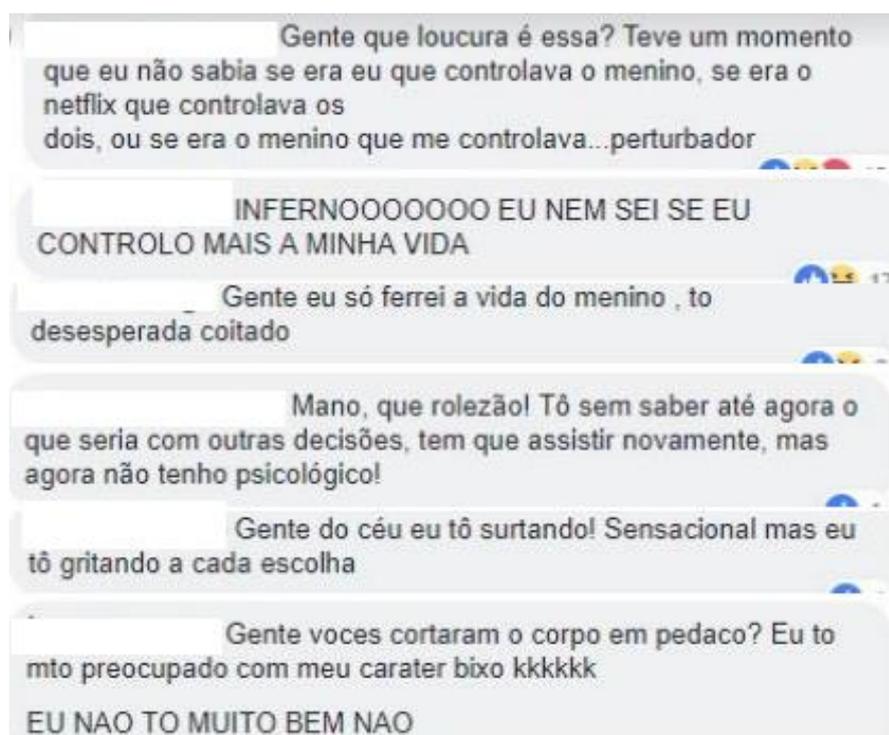


Fonte: captura de tela.

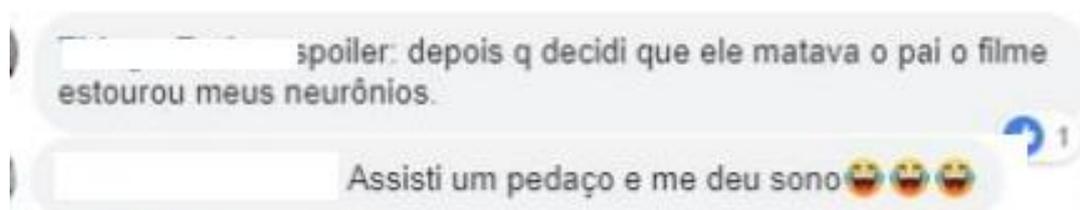
Os afetos e sua relação com a metalinguagem em *Bandersnatch* estão presentes em comentários (FIGURA 27, 28, 29 e 30) oriundos de quatro das seis postagens<sup>102</sup>. O conceito de falso controle é especialmente mencionado nos comentários em alusão à metalinguagem presente no roteiro a partir das referências da série *Black Mirror* e outras produções, além da dúvida se de fato os caminhos são escolhidos pelos espectadores ou se a própria *Netflix* detém o poder de escolha.

Revelam-se nesses comentários os sentimentos mobilizados ao assistir a narrativa, além da menção de doenças e transtornos psicológicos que teriam surgido a partir de *Bandersnatch* ou sido piorados pela narrativa, fazendo com que os espectadores “surtassem”, “tivessem uma crise” ou “explodissem a cabeça”.

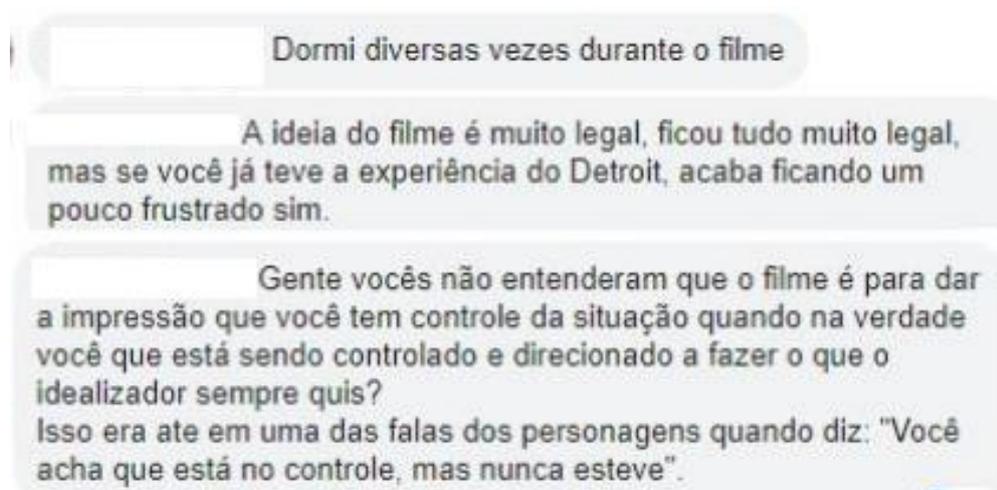
<sup>102</sup> Temática encontrada na página *Bandersnatch*, na página *Black Mirror*, no grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e no grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* na análise geral.

Figura 27 – Comentários da página *Black Mirror*

Fonte: captura de tela.

Figura 28 – Comentários do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*

Fonte: captura de tela.

Figura 29 – Comentários do grupo *Reserva Cinéfila – O Grupo*

Fonte: captura de tela.

Diante destes comentários, revela-se a seguinte pergunta: Afinal, *Bandersnatch* é um roteiro preguiço ou um produto de vanguarda? A jornada interativa de *Bandersnatch* carrega consigo um terreno de embates a partir da vivência audiovisual que é pessoal e praticamente intransferível, posto que é dependente das vontades de cada espectador.

As temáticas emergentes suportam os discursos dos sujeitos entrelaçados pela metalinguagem que é narrativa e empírica, particularmente demarcada pela interatividade e o relativo poder de decisão.

A experiência de assistência não dá conta somente da escolha entre alternativa A ou B, pois compila e relaciona as escolhas, entendendo os efeitos de alguns caminhos, possibilitando o retorno em caso de um final fechado. Essas características esperadas por uns e rechaçadas por outros também diz respeito ao entendimento do público sobre o funcionamento da cadeia de produção de um produto audiovisual, da acessibilidade de distintos produtos culturais, tendo íntima relação com a definição de *Bandersnatch*.

Na publicação do grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* que trata da comparação entre *Bandersnatch* e o jogo *Detroit Become Human* há a latente discussão sobre os limites de cada produto midiático, em que se manifestam comentários como estes:

Figura 30 – Comentários do grupo *Reserva Cinéfila – O Grupo*

Se for para comparar cruamente, Detroit Become Human deixa o filme do Black Mirror no chinelo. Mas é importante considerar que o game demorou ANOS para ficar pronto, foi uma produção gigantesca.

.....; Detroit = 100/200 pila+ ps4 2000 pila

Black mirror= 20 reais.

Jogo filme vs filme jogo.

Plataformas diferentes, intuitos diferentes, next.

..... cara, primeiro filme desse tipo, além de ser muito complicado essa coisa de realidade paralela. Ou vocês acham que o cinema já nasceu com explosões? Vamos parar de criticar alguém que tentou fazer algo diferente nessa indústria que vive fazendo adaptação de livro e remake/reboot, além de continuações como transformers e velozes e furiosos

..... MELDEUS PAREM DE SER RETARDADOS, de um lado a gente tá lidando com atores, pessoas que precisam gravar e atuar, da outra é tudo computação gráfica, vai gravar Detroit com aqueles efeitos Hollywoodianos e vê se não fica o filme mais caro já feito e duvido se pagar, pq no cinema ele não vai ser visto, PAREM DE SER RETARDADOS.

Fonte: captura de tela.

É possível identificar que os discursos de defesa da narrativa partem primeiramente da visão de que jogos e filmes são produtos distintos, regidos por produções diferentes. Entende-se que há um gradual desenvolvimento de tecnologias que permitirão a melhoria e maior complexidade do “protótipo de narrativa interativa” que temos hoje. Análogo a esse argumento há o reconhecimento da *Netflix* como um serviço que requer uma assinatura e dispositivos compatíveis que não são acessíveis de um modo geral e menos acessíveis ainda quando comparados a um console de videogame e ao valor de um jogo, o que torna incongruente uma comparação entre dois produtos essencialmente divergentes e para diferentes públicos.

Um jogo interativo pode demorar muitos anos para ser lançado e as interações fazem parte da construção dos personagens, do cenário e do desenvolvimento da trama, com a possibilidade inclusive do jogador não trilhar um

caminho pré-estabelecido ou uma narrativa linear, pois há espaços para criação e livre jogabilidade independente de um pressuposto narrativo com início, meio e fim. Em *Bandersnatch*, o espectador sobretudo tem controle sobre determinados impulsos de Stefan, aos quais em alguns momentos o controle do espectador pode ser negado pelo protagonista (e então se revela mais fortemente o contexto metalinguístico). Se como uma produção audiovisual interativa *Bandersnatch* finalizou-se com cinco horas de conteúdo finalizado, pode-se pressupor que para atingir níveis mais complexos de interatividade certamente a produção seria mais longa, o que a tornaria mais cara e talvez uma produção não tão lucrativa para a *Netflix*.

Ao considerar as justificativas mercadológicas que envolvem a produção é imperioso atentar para o quanto o objetivo deste produto esteja mais para fazer os assinantes passarem horas consumindo-o, conclusão para o debate que reflete as teorias conspiratórias do controle da *Netflix* sobre os usuários e ainda traz algo de *Black Mirror* novamente para a realidade que se apresenta.

É por meio das máquinas que os saberes e sentimentos tem se constituído na sociedade contemporânea. Há um horizonte emergente em que o existir também é pautado pela exposição nas redes sociais. Observa-se claramente a exposição da vida privada, uma espécie de vinculação social com o cotidiano digital. Desse modo, há a latente midiatização da vida, conectada nessa ampla rede de comunicação mundial. Nesses ambientes de convivência, observa-se grandes conversas virtuais, atemporais e compartilhadas, sendo coerente detectar que parte do mundo atual é pautada por curtidas, seguidores, popularidade e reações positivas. Demonstra-se que esse processo de afirmação em diálogo com o outro, nesta extensa conversação digital também se dá por embates de diferentes sujeitos que tem o que dizer e querem ser ouvidos, ou ao menos, encontrar seus semelhantes para compartilhar predileções mútuas.

É nesse contexto que foram analisados os **três perfis de público** (espectadores, usuários e membros), que corresponderam à interpretação dos níveis de envolvimento com a narrativa *Bandersnatch*, estabelecendo dois modos de atuação: sujeitos que se referiam a *Bandersnatch*, denominados espectadores, e aqueles que tratam de outros temas, que são os membros e usuários - separados em duas categorias de acordo com o acesso permitido por cada fonte no *Facebook*.

Os espectadores são aqueles que deixam claro que assistiram *Bandersnatch*<sup>103</sup>. Os demais usuários e membros não deixam explícito se assistiram a narrativa ou tratam de outros temas extranarrativos, tendo sido separados em usuários e membros<sup>104</sup>.

Os espectadores, encontrados em quatro das seis postagens<sup>105</sup> caracterizam-se majoritariamente por comentários mais longos e pessoais, quando comparados às demais classificações. É nessa classificação que as opiniões, gostos e sentimentos são explicitados; há em comum entre as postagens que possuem espectadores as impressões de descontentamento, desagrado, decepção, deslumbramento, êxtase, assim como elogios, reclamações e dúvidas motivados ao assistir a narrativa. Por outro lado, tanto na classificação de membros quanto usuários, observadas em todas as seis postagens das cinco fontes, os comentários tendem a ser mais curtos e apontam para referências externas, com divulgação de outros conteúdos, exposição de *memes* e *gifs*, marcação de usuários e membros e dúvidas sobre o funcionamento da narrativa.

Os espectadores estão em maior número na publicação do grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*. Esta postagem tem como característica principal mobilizar a exposição de opiniões, ao se constituir como uma crítica à narrativa. Enquanto nas demais publicações, por tratarem de conteúdo de tipologia informacional, promocional e de entretenimento, é mais comum que os membros e usuários promovam a replicação da postagem na marcação de outros, demonstrem interesse futuro em acessar à narrativa e/ou exponham dúvidas ou opiniões sem referir-se unicamente à narrativa. Tais ocorrências podem ser consideradas uma possível resposta ao conteúdo publicado que não necessariamente se consolida como um espaço de discussão e reflexões.

No panorama geral, em todas as postagens há a ocorrência de divulgações, o uso de *gifs* e *memes* e a ironia nas respostas. Ainda, as cenas de *Bandersnatch* figuram dentre os tópicos de interesse presentes nos comentários dos espectadores

---

<sup>103</sup> Foram considerados comentários oriundos de espectadores com diferentes formas de exposição, pois foram encontradas manifestações que correspondiam ao ato de assistir a narrativa no formato de comentários em vídeos, *gifs*, *memes* e/ou imagens.

<sup>104</sup> Vale ressaltar que os membros referem-se a todos os usuários que optam por ingressar em um grupo no *Facebook* de acesso restrito através de solicitação e autorização de administradores, respeitando as regras internas de cada grupo. Estas classificações variam de acordo com a lógica de funcionamento de cada fonte – houve comentários que não puderam ser traduzidos, identificados ou não indicavam que a narrativa havia sido assistida.

<sup>105</sup> Perfis encontrados na página *Bandersnatch*, na página *Black Mirror*, no grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e no grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*.

em quatro das seis postagens (a página *Bandersnatch*, a página *Black Mirror*, o grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e o grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*). Destacam-se entre as cenas mencionadas: a escolha de Stefan em assassinar o pai; a cena de Stefan e Collin sob o efeito de *ecstasy*; a luta de Stefan com sua psicóloga; e o retorno ao passado que leva Stefan a morrer com a mãe em um acidente de trem. Vale lembrar que essas cenas podem ou não referir-se aos finais, o que depende justamente das escolhas feitas durante a narrativa.

Quadro 12 – Perfis de público

	FONTE	ESPECTADOR	MEMBRO	USUÁRIO	TOTAL DE COMENTÁRIOS
1	Página <i>Bandersnatch</i>	33	--	1.667	1.700
2	Página <i>Black Mirror</i>	117	--	315	432
3	Grupo <i>Black Mirror Brasil</i>	--	170	--	170
4	Grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e séries</i>	14	33	--	47
5	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i>	145	103	--	248
6	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i> (16 de janeiro de 2019)	--	1	--	1
TOTAL		309	307	1.982	2.598

Fonte: Elaboração da autora.

No que diz respeito às práticas observadas, há alguns comportamentos que perpassam espectadores, usuários e membros. O comportamento mais comum diz respeito aos comentários que marcam outras pessoas, atividade comum no *Facebook*. Esta prática se fundamenta no alerta para outra pessoa visualizar o conteúdo sinalizado; há também o uso de *emojis*, *gifs* e *memes* que não necessariamente acompanham recursos textuais e servem como indicação de opiniões negativas ou positivas. Os jargões populares que circulam na internet também são utilizados para destacar o descontentamento ou a aprovação de posicionamentos e os comentários extensos propõem o debate nas postagens, com explicações didáticas sobre o ponto de vista explicitado.

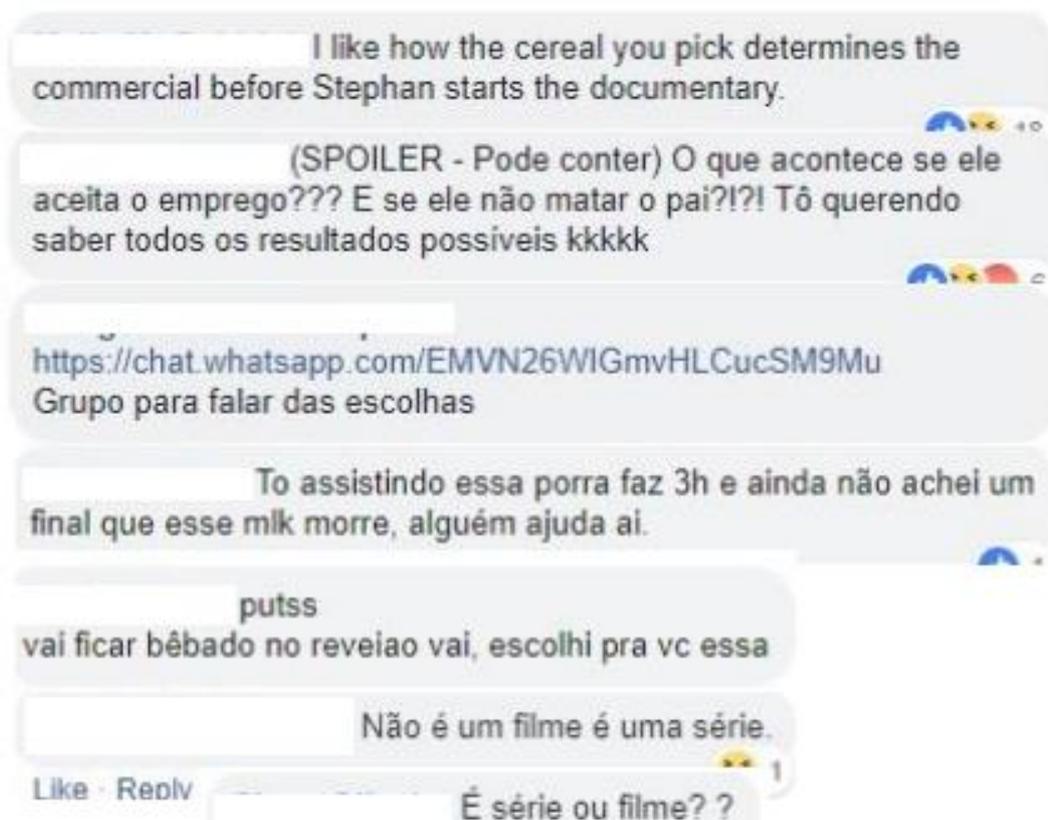
Estes dados se associam ao exposto no referencial teórico, pois cabe refletir a perspectiva do trânsito de audiências (Orozco-Gomez,2011) em sua relação com a cultura participativa de Jenkins (2009). Os modos de atuação presentes nesta

amostra trazem algumas características do que tem se apresentado no cenário comunicacional contemporâneo, em que as audiências estão cada vez mais responsáveis pela circulação e produção dos conteúdos da indústria cultural. Como já exposto, o papel de participação do público efetiva uma relação interdependente no processo comunicacional que sobrepuja a interação simbólica. Neste caso, para além do status de espectador, os modos de atuação se manifestam nas posturas críticas e reflexivas, além do exercício de compartilhamento de informações, ocorrência que reafirma a capacidade de potencializar a atuação desses sujeitos.

É bem provável que não haja uma resposta que resolva a pergunta em questão (se o consumo empodera ou desubjetiva). Ainda que haja o esforço criativo por parte do público, tais atividades também significam uma espécie de “trabalho gratuito”, em resumo há uma relação controversa entre produtores e consumidores. Os comentários exemplificados demonstram que a participação do público é complexa e atua desde uma colaboração a um ataque à indústria, atravessada por variados modos de negociação.

Nessa grande conversa digital sobre o consumo, observou-se em profundidade as práticas expostas nos comentários, indo além das lógicas de atuação de cada sujeito em relação à postagem ou a assistir ou não *Bandersnatch*. Essa segunda interpretação parte da manifestação de que a narrativa gerou uma resposta dos sujeitos que encontra vasão nas redes sociais. Os grupos são justamente comunidades baseadas no conhecimento compartilhado. Quando *Bandersnatch* gera tantos questionamentos que num primeiro nível envolvem a trama e seus dispositivos, o espectador recorre a esses grupos a fim de preencher as lacunas deixadas pela narrativa, assim como ter acesso a caminhos que não foram alcançados na experiência individual. Pode-se concluir que essa rede comunitária serve para manter relações entre indivíduos e, no caso de *Bandersnatch*, sua existência é essencial pois o consumidor só conseguirá ter a plenitude da produção ao retomar a história, pois esse retorno também é parte da experiência. Os comentários vão desde dúvidas sobre o que é *Bandersnatch*, a perguntas pontuais sobre a trama, respostas aos comentários anteriores. Um comentário interessante é justamente o “putss vai ficar bêbado no reveio vai, escolhi pra vc essa” pois foi diretamente para o autor da publicação, uma resposta irônica em alusão à *Bandersnatch*.

Figura 31 – Comentários sobre a conversa digital



Fonte: Elaboração da autora.

Há também os comentários sobre os fluxogramas publicados na página *Bandersnatch* e no grupo *Black Mirror Brasil* que enfatizam o incitamento da transcrição do percurso de assistência, prática que é corroborada tanto pelos usuários que pedem melhores resoluções da imagem para poder utilizar o conteúdo quanto daqueles que fizeram seus próprios fluxogramas, mobilizando o registro do momento de assistência que se ressignifica no compartilhamento.

Figura 32 – Comentários sobre os fluxogramas



Fonte: Elaboração da autora.

Estes comentários representam tanto os fluxogramas feitos pelos fãs, à mão ou digitalizados, quanto aqueles compartilhados em mais de uma publicação. É visível o reconhecimento dos outros usuários com aqueles que se dedicam a registrar o percurso e compartilhá-lo, havendo inclusive em uma das publicações brasileiras um comentário que remete aos fluxogramas divulgados nos primeiros dias, em inglês, , ao manifestar “já deve ter umas mil dessas” - o comentário alude ao exercício do registro da assistência de *Bandersnatch*.

Dentre os comentários que se repetem distinguem-se ainda as dúvidas, reclamações e sugestões sobre aspectos que dizem respeito à execução e os dispositivos de *Bandersnatch*.

Figura 33 – Comentários sobre os dispositivos



Fonte: Elaboração da autora.

Portanto, o modo que *Bandersnatch* se apresenta ao público se encaminha então para algo que ultrapassa a trama, na sua usabilidade; talvez o mais intrigante ultrapasse o recurso metalinguístico. A metalinguagem pode ser vista como a única opção de roteiro para um produto que na verdade diz mais sobre o encaminhamento, a jogabilidade. Se a insatisfação de muitos espectadores/jogadores é sobre não ter escolhas, de um modo ou outro, as escolhas pré-determinadas são justamente aquelas que o público não quer escolher e são elas que complementam a sensação de falta de controle narrativo.

Há algo despontante nos comentários sobre a ineficácia do ato de escolher que remetem a questões trazidas pela narrativa que se relacionam com a recepção e seu consumo. A repetição pode ser considerada uma característica indissociável da narrativa, pois haverá sempre o momento zero. Sem o retorno, a repetição e o limite da escolha não haveria como construir uma unidade narrativa. É necessário que uma ordem exista para que a trama possa progredir, ainda que aquele que detém de alguma forma o controle seja o espectador/jogador. Assim, a liberdade nunca é tornada plena, associada tecnicamente à relativização.

Das práticas observadas no estudo exploratório, seja através de fluxogramas feitos por aqueles que assistiram à narrativa, compartilhamento das experiências, utilização das redes sociais para sanar dúvidas e criticar a narrativa há outras práticas amplamente discutidas nesses espaços e que não foram contempladas por este estudo.

Após os primeiros dias de lançamento da narrativa<sup>106</sup>, diversos *easter eggs*<sup>107</sup> foram descobertos (alguns citados nos comentários do estudo exploratório, tais como: objetos, personagens, elementos do cenário em referência à série *Black Mirror*). Dentre eles, na cena em que Stefan está a caminho da *Tuckersoft*, ao invés de aparecer a escolha entre *Thompson Twins* e *Sweet Dreams* para tocar no *walkman*, aparece a fita *Bandersnatch Demo*. Ao rodar um áudio aparentemente indecifrável, os fãs decidiram executá-lo em um emulador *ZX Spectrum*, compatível à tecnologia disponível na época. Esse áudio revelou um *QR code* que direcionou para um *link* do *website* da empresa fictícia *Tuckersoft*. Nesse site há anúncios dos jogos da empresa, dentre os quais *Bandersnatch* aparece como cancelado. Ainda, é possível fazer *download* do jogo *Nohzdive* (jogo que Colin Ritman mostra para Stefan em sua visita à empresa). O jogo tem como referência o episódio *Nosedive*, que trata a história de Lace Pound, uma mulher do futuro que tenta se tornar popular em uma espécie de rede social que regula a sociedade por meio de avaliações, em

<sup>106</sup> Disponível em: <https://olhardigital.com.br/noticia/-black-mirror-bandersnatch-easter-egg-permite-baixar-jogo-citado-no-filme/80919>. Acesso em: 12 de novembro de 2019.

<sup>107</sup> O termo traduzido literalmente como “ovos de páscoa” é oriundo da tradição estadunidense de esconder os ovos de chocolate das crianças para que elas os encontrem. No que diz respeito à sua ocorrência em jogos, filmes, séries, livros, os *easter eggs* passam a ser considerados os elementos inseridos em uma produção que referenciam outras obras, podendo ser ou não encontrados por seus consumidores. Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/Easter-Eggs-voce-sabe-o-que-sao/>. Acesso em: 18 de janeiro de 2020.

suma, um *ranking* social que estabelece privilégios e proibições (nada muito diferente do modelo de funcionamento de plataformas como a *Uber*).

Essas práticas tensionam o consumo no limiar tênue entre o empoderamento e a desubjetivação. Contemplar o fenômeno, sem cair na esperada neutralidade é um exercício de contemplação de suas peculiaridades.

Por fim, ainda que haja a pulverização das informações, isto é, o interesse que vai diminuindo com o passar do tempo, as conversas estabelecidas ficam como registro. Assim, outros usuários poderão encontrar as discussões sobre a narrativa, mesmo depois de muito tempo, o que é sem dúvida um aspecto significativo, que caracteriza esses espaços quase como uma grande “enciclopédia” digital colaborativa. Nesse sentido é importante destacar a existência de temporalidades paralelas em relação a um mesmo produto cultural que é retroalimentada enquanto a narrativa é assunto no ambiente digital e que permanece ainda que o produto não esteja entre os mais populares. A permanência<sup>108</sup> desta grande conversa virtual é observada no seguimento de comentários de usuários que utilizam as publicações para alertar outros do conteúdo, indicando interesse em assistir a narrativa.

### 4.3 Discussão

Os resultados da dissertação apontam, no contexto explorado nessa pesquisa, que na relação do público com *Bandersnatch* através do *Facebook*, os formatos das postagens, as tipologias de conteúdo das postagens, as temáticas emergentes dos comentários e postagens, e os perfis de público encontrados. Na complexidade dessas relações, revela-se que aos formatos (imagem, texto e vídeo), o recurso textual ainda é o mais utilizado, mesmo quando apenas complementa os recursos de vídeo e imagem. Entre as tipologias das postagens (crítica, entretenimento, informacional e crítica), destacam-se a crítica e o entretenimento. Nos seus diferentes níveis de envolvimento e participação, junto dos produtores, o público de *Bandersnatch* (espectadores, usuários e membros) faz emergir temáticas variadas (referências, inovação, crítica e afetos).

---

<sup>108</sup> A página *Bandersnatch* foi acessada em 20 de novembro pela última vez, houve o aumento de cerca de 1000 comentários na publicação analisada, com usuários utilizando a publicação para marcar outras pessoas, com o último comentário no mesmo dia, 20 de novembro de 2019. Disponível em:  
<https://www.facebook.com/bandersnatch/photos/a.377669899658222/377669679658244/?type=3&theater>.

A partir das análises realizadas percebe-se o potencial de novos produtos como *Bandersnatch* e como as redes sociais são um ambiente de compartilhamento afetivo dos sujeitos, pois o público transpõe a tela se apropriando de outros espaços para que a experiência seja complementada.

Os comentários sobre o consumo de *Bandersnatch* (principalmente nas temáticas emergentes) servem de exemplo para ratificar como os fenômenos contemporâneos podem se relacionar ao que Jenkins (2014, p.195) nomeou como “participação significativa”. Esta colaboração ativa na produção de conteúdos é intrinsecamente associada ao objetivo de compartilhamento dos gostos, frustrações e opiniões dos sujeitos. A cultura participativa assim se manifesta nas práticas, ativismos e agrupamentos nas redes sociais que acarretam em desdobramentos do fenômeno das novas lógicas de consumo, a citar a observação de uma espetatorialidade compartilhada. Essa dinâmica cultural midiática parece satisfazer a intencionalidade da *Netflix* ao incitar a disseminação das discussões sobre *Bandersnatch* através da curiosidade, da reflexão do público sobre os usos das tecnologias, tendo como alicerce o debate sobre o real controle narrativo, reforçando a premissa de sentido da narrativa.

Na perspectiva da convergência, a potencialização do consumo em contínuo sugere uma nova forma de consumo: a construção interativa. Em outras palavras, essa ocorrência indica um modo de consumo que propicia a circulação em diversos suportes e dispositivos de um produto que promete relativamente adaptar-se às escolhas de quem o está consumindo. Esse processo cria um entrelugar permissivo em que os conceitos de interação e produção são estendidos e questionados, deixando aberta a discussão sobre até que ponto o consumidor está efetivamente fazendo escolhas ou apenas lidando com um número maior de escolhas pré-determinadas ainda pela produção. Ainda, essa experiência presente em um fluxo em mais de uma tela retoma o trânsito de audiências (ORÓZCO-GOMEZ, 2011) fazendo com que o olhar de análise vá a quem do valor de entretenimento no campo audiovisual para pensar sobre a reconfiguração das dinâmicas midiáticas contemporâneas.

As estratégias de expansão da narrativa ao complementar-se em outras mídias destacam-se, pois reorganizam os modos de interação: do público com a narrativa e da grande conversa digital – as avaliações e críticas também tem o poder

de criar a reputação da obra. Outra das características apontadas nesta pesquisa diz respeito aos processos de negociação que vão definindo e redefinindo essa conversa virtual, com maior e menor participação por parte do público.

À vista de um engajamento eminente, observa-se além do envolvimento afetivo, uma certa influência nas trocas conversacionais entre os usuários - que dão visibilidade às opiniões por meio das conexões extranarrativas. A intertextualidade oriunda dessas conexões gera recomendações de outros produtos e gêneros, possibilitando o surgimento de novas lógicas aqui representadas. Há sentidos identificados que reafirmam o processo comunicativo, agregando valores às práticas, tal como o valor de informação em que o conectar-se ao outro para que haja a troca de conhecimentos suscita refletir sobre o ambiente digital como um espaço que comporta o exercício da cidadania. Tais percepções tem em comum a perspectiva de Primo (2005) ao tratar da interação mediada por computador, pois atua a partir de “[...] um olhar focado no que se passa entre os interagentes sem que esse foco recaia exclusivamente sobre a produção, a recepção ou sobre o canal (PRIMO; 2005, p.45).

Ainda que este estudo não estabeleça a totalidade ou verdade da produção, há indícios que certamente despertam discussões e reflexões. Essa dissertação discute como os espectadores perceberam esse novo produto a partir do que foi exposto nas redes. Parte-se da observação de que, na cultura midiática atual, além de usufruir de lugares, produtos e serviços, há a necessidade de transmitir e compartilhar essas experiências. Essas conexões acompanham o cenário de cultura participativa (JENKINS,2009) contextualizada pela mudança de status das audiências a que se referia Orózco (2011), na medida em que transparecem o trânsito possível de espectadores para audiências produtoras. Nesse sentido, este trabalho encontra diferentes modos de consumo manifestados pelo público que apontam para práticas que reafirmam essas conexões. Mais que assistir a um produto anunciado como “inovador” há certa necessidade de debater o que foi assistido, ressignificando a própria narrativa tendo em vista que a experiência é complementada pelo intercâmbio de informações em mais de uma mídia - uma interação de mensagens que se inter-relacionam entre si formando um todo.

Partindo destas considerações é quase inverossímil considerar a pergunta: “Como os espectadores percebem *Bandersnatch*?” sem aliar a essa questão “O que

as pessoas fazem com isso?” E nessa tomada de decisões sobre o que é relevante nesta discussão, torna-se claro que os espaços digitais são intrínsecos à experiência. De certo modo, os fenômenos abordados traduzem uma centelha do que é o consumo pela novidade, atento a queda do fluxo de consumo, mas que ainda permanecerá enquanto registro de informações que poderão ser acessadas de acordo com a necessidade.

Ao filtrar o que se demonstrou substancial no desenvolver desta dissertação, a manifestação do quantitativo que se transformou em qualitativo, chega-se aos relatos dos processos de consumo como tendências ainda atreladas a categorização de gênero, permeadas por discursos de defesa de um novo produto que ainda é incompleto. Este objeto é uma experiência híbrida entre o audiovisual e o jogo, ainda indefinida pelo público, mesmo que a *Netflix* tenha deixado claro desde os primeiros anúncios sobre *Bandersnatch* que não se tratava de um jogo. Portanto, a narrativa se propaga como um potencial piloto para prováveis produtos a serem desenvolvidos e foi hábil em atuar como uma forma de criar expectativa para a quinta temporada que teve sua estreia em junho de 2019, cerca de seis meses após o lançamento de *Bandersnatch*.

No *Facebook* pode-se observar múltiplas conversações entre o público de *Bandersnatch*, muitas das quais apontaram para uma interação não somente restrita a rede social (mensagens, memes oriundos do *Twitter*, por exemplo) como também o trânsito entre dispositivos (comentários de espectadores que indicavam estarem assistindo *Bandersnatch* enquanto comentavam no *Facebook*). Essas múltiplas conversações em diferentes espaços, redes e meios são apontadas por Primo e Smaniotto (2006) como “fluidos conversacionais”. Partindo das três categorias reveladas pelos autores em seu estudo sobre os blogs como espaços de conversação denominadas como *intra-blogs*, *inter-blogs* e *extra-blogs*, pode-se observar tais relações também no estudo empírico desta dissertação. O *Facebook* atuou como um espaço de conversação que se manifestou como: intra-redes sociais (nos comentários de uma publicação); inter-redes sociais (quando há o intercâmbio de mensagens de outras redes sociais) e extra-redes sociais (quando há o uso de outras mídias (o ato de assistir *Bandersnatch* enquanto se está conectado e comentando no *Facebook*). Esses resultados indicam a migração de conversações sendo alteradas em vários espaços simultaneamente, o que também retoma o

ambiente *always on* (TURKLE,2006) que trata do constante estado de conversação dos indivíduos conectados nas plataformas de interação *online*. Esse estado de conversação também manifesta características que tornam visível a necessidade de complementação da experiência de assistir *Bandersnatch* com o atravessamento de mídias (como *memes* do *Twitter*, por exemplo) oriundos de outras plataformas. Ademais, essas conversações podem ser lidas como um exemplo de conversações fluidas (PRIMO, 2017) como

[...] as interações dialogais que ocorrem em ambientes polimidiáticos, trocadas em mais de um serviço de comunicação digital, possivelmente usando variados aparatos técnicos (desktop, smartphone, Smart Tv) e redes de conexão (cabo, 4G). (PRIMO, 2017, p.8)

Nesta pesquisa observou-se o hibridismo na atuação dos sujeitos nos comentários do *Facebook* pois determinadas postagens eram compartilhadas em mais de um dos grupos dos observados através de comentários que também remetiam a outros canais de acesso, produtos e serviços.

Ademais, contrariando o tradicional conceito de “filme” que vem sendo revisitado, a narrativa venceu como Melhor filme de TV (*Outstanding Television Movie*) no 71º *Primetime Emmy Award* (2019)<sup>109</sup>. A categoria destinada a filmes tem premiado episódios de séries desde 2011 e a série *Black Mirror* tem vencido a categoria desde 2017<sup>110</sup>. A declaração<sup>111</sup> de Charlie Brooker, roteirista da série, durante a sessão de entrevistas à imprensa após a premiação se fundamenta na crença de que a interatividade fará parte da televisão do futuro, reafirmando a coexistência de gêneros distintos (minisséries, series de TV, filmes) que tem sido revisitados pelo hibridismo dos formatos. O ineditismo da vitória de *Bandersnatch* nesta categoria assume relevância pois ao ser contemplada com a premiação na categoria geral ainda que exista uma premiação específica para produções

---

<sup>109</sup> O *Emmy Award* é um tradicional prêmio atribuído a programas e profissionais da televisão, realizado pela *Television Academy* - uma organização, fundada em 1946 por Syd Cassyd, responsável pelos Prêmios *Emmy* que reconhecem a excelência da programação televisiva dos Estados Unidos. Disponível em: <https://www.emmys.com/>. Acesso em: 26 de setembro de 2019.

<sup>110</sup> *Black Mirror* venceu a categoria Melhor filme de TV em 2017 com o episódio *San Junipero* e em 2018 com o episódio *USS Callister*. Disponível em: <https://www.emmys.com/awards/nominees-winners>. Acesso em: 26 de setembro de 2019.

<sup>111</sup> Entrevista publicada pelo *The Hollywood Reporter*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Mlmrk\\_w7KJ0](https://www.youtube.com/watch?v=Mlmrk_w7KJ0). Acesso em: 26 de setembro de 2019.

interativas (*Emmy Awards in Interactive Media*), na qual *Bandersnatch* também foi premiada<sup>112</sup>.

O pioneirismo desta produção não-linear é o resultado de mais de 18 meses de planejamento e produção e talvez o início da produção cada vez maior de narrativas interativas<sup>113</sup>. Há algumas considerações necessárias que vão além do empreendimento da *Netflix*. Além da narrativa interativa encorajar os espectadores a passar mais horas consumindo um produto há a manutenção da exclusividade devido à dificuldade de produzir cópias ou piratear uma produção neste conceito. Desse modo, a experiência interativa “original” é somente a versão da *Netflix*. Ainda que cópias<sup>114</sup> de *Bandersnatch* estejam disponibilizadas em tradicionais páginas de pirateamento de produções audiovisuais, essas cópias disponibilizam a narrativa de forma não interativa em duas opções: a partir das decisões padrões da narrativa, criando uma história linear com duração de cerca de uma hora e trinta minutos ou uma versão estendida com todas as possibilidades compiladas com duração de cinco horas.

Ainda, a vantagem mais aparente se relaciona aos dados gerados a partir da participação dos usuários, oportunizando através de algoritmos a personalização e produção futura de produções com maior chance de sucesso. Usualmente a empresa reúne dados sobre o que os espectadores assistem, por quanto tempo e onde, *Bandersnatch* possibilitou a captação de dados<sup>115</sup> indicativos sobre decisões reais e preferências do usuário. As cenas mais polêmicas que tratam de escolhas sobre a morte de personagens (Stefan, Colin ou pai de Stefan) oferecem as opções de retornar a decisões anteriores mesmo que a morte seja inevitável. Essas cenas são exemplos de como esses dados podem ser usados para compreender o que os

---

<sup>112</sup> *Bandersnatch* também venceu o *Emmy Awards in Interactive Media* - prêmio que reconhece a excelência de experiências interativas integradas à programação televisiva, seja a nível de programação e recursos que estendem a experiência televisiva, usualmente distribuídas em várias plataformas. A narrativa foi vencedora na categoria *Outstanding Creative Achievement in Interactive Media within a Scripted Program* que premia a criação de experiências interativas relacionadas à programas de televisão com roteiro. Disponível em: [emmys.com/awards/nominees-winners/2019/outstanding-creative-achievement-in-interactive-media-within-a-scripted-program](http://emmys.com/awards/nominees-winners/2019/outstanding-creative-achievement-in-interactive-media-within-a-scripted-program). Acesso em: 26 de setembro de 2019.

<sup>113</sup> Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/139444-netflix-deve-dobrar-conteudo-interativo-black-mirror-bandersnatch.htm>. Acesso em: 12 de novembro de 2019.

<sup>114</sup> Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/black-mirror-bandersnatch-ja-esta-sendo-piratedo/>. Acesso em: 30 de setembro de 2019.

<sup>115</sup> Disponível em: <https://canaltech.com.br/legislacao/a-netflix-esta-anotando-todas-as-suas-escolhas-em-black-mirror-bandersnatch-132751/>. Acesso em: 11 de novembro de 2019.

espectadores querem em uma história e quais decisões esperam que os personagens tomem, o que pode ser usado para definir quais projetos virão a seguir. Há uma importante contribuição ao mercado, pois, a partir da identificação dos padrões de consumo com o armazenamento de dados, novas estratégias promocionais poderão ser pensadas objetivando a personalização efetiva, um cenário que se distancia do conceito de consumo massivo.

Indo além, o potencial de *marketing* indireto em *Bandersnatch* é relevante, pois a primeira escolha da narrativa sobre qual cereal o protagonista deve comer (*Sugar Puffs* ou Sucrilhos) apesar de possuir mínimo efeito na narrativa central define os anúncios e comerciais que serão observados no decorrer da história. Outro aspecto relevante diz respeito à decisão inicial de escolher o que Stefan irá ouvir durante o trajeto de ônibus (*Thompson Twins* ou *Now That's What I Call Music, Vol. 2*), escolha estética que definirá a música ouvida durante a sequência, uma decisão normalmente feita pela sonografia e direção audiovisual. Ou seja, a *Netflix* não está apenas convocando os espectadores à participação da história na própria ambientação sonora, a empresa está fazendo com que os usuários escolham uma música ou outra, revelando suas preferências musicais. No que concerne aos dados recolhidos, as informações podem ser utilizadas para produzir conteúdos que terão maior engajamento a partir do que já foi alcançado, uma escolha inteligente da empresa para manter a fidelidade dos assinantes, em um cenário cada vez mais concorrido<sup>116</sup> com o lançamento de serviços como a *Disney +*, *Apple TV +* e *HBO +*, além das concorrentes empresas de *streaming* como a *Amazon Prime*, *Looke* e *Crackle*. Inclusive, a própria *Netflix* tem passado pela constante atualização de conteúdos e que foi observado ao longo deste estudo com relação a *Bandersnatch*, pois a plataforma teve de resolver problemas de compatibilidade de dispositivos e problemas nas legendas, além dos esperados na divulgação dos tutoriais; um esforço contínuo que demonstra como produtos como esta narrativa podem ajudar a aprimorar os sistemas de interação da plataforma.

Como pode ser observado no estudo exploratório, a repercussão da narrativa dividiu opiniões sobre a real interatividade<sup>117</sup>, o controle<sup>118</sup>, o livre arbítrio, a empatia

---

<sup>116</sup> Disponível em: <https://exame.abril.com.br/mercados/acoes-da-netflix-despencam-10-com-menor-numero-de-novos-assinantes/>. Acesso em: 30 de setembro de 2019.

<sup>117</sup> Matéria do Teccrunch sobre a 'frustrante experiência interativa' de *Bandersnatch*. Disponível em: <https://techcrunch.com/2019/01/01/original-content-bandersnatch-bird-box/>. Acesso em: 29 de outubro de 2019.

pela trama e pelo protagonista<sup>119</sup>, o que também remete aos resultados revisitados no estado da arte. O estudo das audiências (IVARS-NICOLAS; MARTINEZ-CANO, 2019) aponta para reações mistas com relação à *Bandersnatch*, ressaltando que a agência é limitada devido ao formato oferecido pela *Netflix* e o estudo da narrativa (ROTH; KOENITZ, 2019) considera *Bandersnatch* um híbrido entre televisão e internet, frisando a personalização que desperta a curiosidade do público, motivando o consumo não usual de uma narrativa audiovisual.

Infere-se que o uso da quebra da quarta parede é um recurso narrativo utilizado justamente para suscitar os debates (citados pela crítica especializada e pelos posicionamentos do público). Portanto ainda que existam limites para o que *Bandersnatch* apresentou, pode-se concluir que ela cumpriu ao menos uma de suas funções enquanto produto artístico que é despertar a curiosidade e novas investidas.

Permanece o impasse conceitual sobre o enquadramento da narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch*, a partir da observação das divergências entre o que o estado da arte, o público e a *Netflix* a considera. Foi possível considerá-la mais próxima de uma experiência em que o mais importante é o percurso, marcado pelo compartilhamento. Como uma experiência de vanguarda, ainda que de certo modo a narrativa apresente mudanças no formato que não necessariamente possam ser consideradas como pioneiras ou inovadoras, ela foi vitoriosa principalmente ao operar no universo narrativo de *Black Mirror*. Isso se dá na medida em que *Bandersnatch* lança discursos sobre os personagens serem controlados por uma força maior; e em tom melancólico lança indagações sobre o futuro sociotecnológico, ocasionando reflexões sobre como serão os próximos produtos culturais (há algo mais *Black Mirror* que isso?).

---

<sup>118</sup> Matéria da Rolling Stone sobre *Bandersnatch*. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-reviews/black-mirror-bandersnatch-tv-review-772876/>. Acesso em: 29 de outubro de 2019.

<sup>119</sup> Matéria da Época sobre os problemas de *Bandersnatch*. Disponível em: <https://epoca.globo.com/o-filme-de-black-mirror-nao-muito-interativo-isso-nao-um-problema-23365112>. Acesso em: 29 de outubro de 2019.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta dissertação foi possível perceber como a narrativa audiovisual interativa *Bandersnatch* atuou como um produto instigador, responsável por encorajar reflexões e críticas sobre o cenário audiovisual e a definição de produtos e gêneros por parte do público e da crítica especializada. A práxis científica só foi possível através da implementação do método científico e da experimentação da pesquisa exploratória. Contudo, a potência do objeto estudado e a complexidade do material coletado, com todas as inferências e reflexões assumidas até aqui não podem ser tomadas como um ponto de chegada.

Para dar conta da proposta de pesquisa, houve a apropriação da pesquisadora do referencial recomendado e o exercício de exploração do cenário que se apresentou no *Facebook*, permitindo inferências e interpretações. Este estudo se originou a partir da observação das próprias práticas de consumo compartilhadas em relatos sobre as experiências de assistência e nesse desenvolvimento houve naturalmente desafios inerentes à pesquisa. O próprio desenvolvimento da pesquisadora enquanto desbrava caminhos de pesquisa parece levar ao lugar comum do que se costuma ouvir dos Mestres da área pois permanece a certeza de que dois anos de Mestrado configuram um período de tempo relativamente curto para a apreensão do que é a pesquisa. Há a sensação de que quando finalmente chega-se à compreensão do processo e o amadurecimento, a pesquisa acaba – pelo menos no que se refere à dissertação.

Retomando os achados do estado da arte, reafirmou-se o destaque da *Netflix* com a personalização de conteúdos observáveis nos dados encontrados no estudo exploratório de *Bandersnatch*. Os fenômenos envolvidos nas práticas do público no *Facebook* retomam a complexidade das reflexões para entender esses processos comunicacionais. As estratégias da plataforma que envolvem a produção, distribuição, divulgação e o relacionamento com o público são igualmente percebidas nos resultados deste estudo. Os trabalhos do estado da arte ao considerar as redes sociais digitais como uma ferramenta de mapeamento desses fenômenos reafirmam a inevitabilidade de considerar esses espaços para compreender a cultura e a sociedade contemporânea. No seio destas dinâmicas, as contribuições específicas dos trabalhos sobre *Bandersnatch* e *Black Mirror* consolidam os argumentos sobre a intertextualidade narrativa que perpassa as

discussões sobre a sociedade e a tecnologia. Portanto, ao considerar o terreno de hibridismos assinalado pela convergência dos meios de comunicação, uma prática de pesquisa consolidada pelos estudos citados durante esta dissertação denota-se que a escolha de um novo produto para entender este cenário dialoga com os estudos publicados até o presente momento.

O ambiente digital certamente se configura no maior obstáculo encontrado. Ser usuário é fundamental para entender o funcionamento das redes sociais, no entanto foi possível desvelar dados que acabam invisibilizados pela constante renovação e efemeridade do que está no *online*. Tais dados, no processo de retorno ao material, análise e reflexão atuaram como um leque de possibilidades, que a cada etapa adquiria uma nova reflexão sobre a produção ou um novo olhar revelado muitas vezes nos comentários do público. De mesmo modo foram encontrados impasses conceituais ao tratar de um produto híbrido no ciberespaço, o que tensiona o entre-lugar de confluências transpondo técnicas, gêneros e produtos.

Há sem dúvida incontáveis aspectos positivos na experiência da pesquisa, especialmente porque há um caminho de imersão na área de Comunicação da pesquisadora, o que por si só já se configurava em um grande desafio. O percurso investigativo, as leituras e o manuseio artesanal dos dados foram sem dúvida fundamentais para a construção do conhecimento empírico. Ainda, as características individuais de *Bandersnatch* que requisitaram a assistência repetida e a complementação da pesquisa por meio da análise audiovisual configuraram-se num mapa de exploração que pode vir a ser reproduzido por outros pesquisadores. Tal aspecto é o que indubitavelmente atua como motor da ciência e do que se entende por disseminação do conhecimento. Assim como os usuários, membros e espectadores compartilham suas apreensões, este estudo também compartilha o que pode vir a ser útil, caso, por exemplo, tenhamos mais produtos audiovisuais interativos por vir que mobilizem os pesquisadores da área a compreendê-los.

O trabalho que buscou-se desenvolver nesta dissertação ao estabelecer como objetivo compreender as percepções compartilhadas do público sobre a narrativa envolveu o reconhecimento de que a análise crítica dos tensionamentos e apropriações dos relatos em comentários envolvia mais que as características estruturais estabelecidas de acordo com as inferências da pesquisadora com o material analisado. Assim, as condições criadas no ambiente digital, o existir social

pautado pela lógica das redes foram aspectos que não puderam ser abordados com maior atenção, ainda que estejam presentes e citados durante esta pesquisa.

Nesse contexto, os resultados podem ser retomados para visualizar o que foi alcançado de acordo com os objetivos iniciais da pesquisa. Com relação a análise da narrativa foi possível perceber características de *Bandersnatch* que são retomadas pelo público no estudo exploratório, principalmente referentes à tentativa de compreensão do que é esta narrativa em associação ao cenário hodierno de incertezas conceituais.

Foi possível estabelecer e analisar as características estruturais dos comentários que foram efetivas para o entendimento dos relatos de experiência compartilhados no *Facebook*. Tais exposições revelam dados esperados, como as práticas naturalizadas no ambiente digital (marcação de amigos; uso dos grupos como uma espécie de ponto de encontro daqueles que desejam expor suas opiniões ou procuram por dicas e/ou possuem dúvidas; o fluxo efêmero das publicações que tem um curto período de popularidade) e dados essenciais que são as temáticas emergentes que revelam não somente o hibridismo da narrativa, mas torna possível mapear o quanto a proposta da *Netflix* foi vitoriosa e ainda contribui para entender os motivos pelos quais há aqueles que desqualificam a narrativa.

Este trabalho contribui à academia científica ao investir na análise de um fenômeno em curso, com especial atenção para a consequente contribuição ao mercado audiovisual - na medida em que também reflete sobre a coexistência de novos modelos de negócio e a narrativa de *Bandersnatch* – um produto híbrido. Ainda, ao tratar do que é compartilhado pelo público no que denominou-se “grande conversa digital” é possível observar os rastros deixados nas redes sociais como componentes de um existir social conectado.

Dentre os resultados inesperados é oportuno retomar as modificações desta pesquisa, que se transformou na emergência do que se apresentou como resultado relevante do material coletado: a grande conversa digital, as referências e a usabilidade. A sociabilidade pautada pelo olhar do outro é visível na medida que há a valoração transpondo a tela e o público. Há o atravessamento deste ranqueamento, na busca da aprovação: no contexto de *Black Mirror* que vai se ressignificar em *Bandersnatch* (no nível narrativo que tem a premissa de Stefan conseguir lançar o jogo *Bandersnatch* e ganhar 5 estrelas) e nas práticas

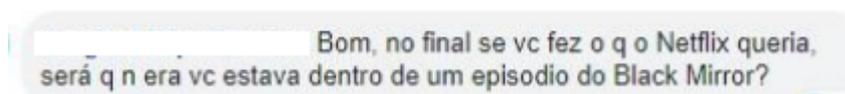
compartilhadas do estudo exploratório (relacionando-se ao desejo de alcançar todos os finais). As referências externas, por sua vez, retomam a intertextualidade que ultrapassa gêneros midiáticos e produções, trazendo uma espécie de memória midiática que aponta não para uma transformação, mas para uma renovação e modificação estética, estrutural e prática de conceitos já existentes.

Já a usabilidade, contemplada pelos relatos sobre o formato da narrativa, a assistência compartilhada e o assistir como a experiência de um “evento” *Black Mirror* indicam um momento de transição também do lugar desse espectador, ora jogador, ora crítico nas redes sociais em um fenômeno que converge entre as mídias ressignificando de certa forma como pensar o consumo. Esse momento de transição corresponde ao consumo simultâneo de diferentes mídias que foi possível de observar ao analisar um produto contemporâneo que evidencia uma reação imediata ao atuar como uma novidade vinculada ao sucesso da *Netflix* e da série *Black Mirror*. O compartilhamento passa a fazer parte das experiências através de um consumo hodierno que não é somente olhar, mas comentar, pesquisar e debater com outros públicos, com especial atenção à questão geográfico-espacial diluída no ambiente digital. As disputas de sentido observadas nos comentários, ao motivar uma resposta dos participantes das postagens, alicerça o argumento de que o ciberespaço atua como um potencial espaço de construção coletiva do conhecimento.

Tais aspectos não podem ser disassociados das estratégias de poder do capital midiático que se utilizam das utopias libertárias da cibercultura para, de um modo sofisticado, perpetuar um sistema que ainda é vertical. Ainda que neste trabalho esteja em segundo plano, há uma discussão sobre os rastros digitais travestidos de ‘bem necessário’ para que haja a popularização de serviços e produtos ‘gratuitos’ – os mesmos que atuam como rastreadores a fim de monetizar, personalizar e reunir dados sobre o público e o consumo. Fica também a reflexão sobre o espaço privado e o espaço público cada vez mais distante de uma separação empírica, pois tempo e o espaço tem se modificado a partir das conexões. Assim, retomam-se as reflexões de Lemos (2018), pois o agenciamento é novamente exposto ao tratar da cultura massiva, a vigilância e o controle dos meios de comunicação e informação em interface com a cultura digital. Assim como apontado pelo autor com relação a maioria das temporadas de *Black Mirror*, talvez

*Bandersnatch* não cumpra o papel de crítica à sociedade com relação às problemáticas atuais, pois alude à cultura de massa e alienação das mídias tradicionais em sua trama, além de reforçar a “[...] máxima banal de que o mundo dos computadores é uma farsa, um mundo ‘virtual’ para frustrados que não se adaptam ao mundo real”(LEMOS, 2018, p.119) - aspecto observado no protagonista Stefan. É incitante considerar se “somos constituídos e constituintes das mídias pela sua forma de expansão cognitiva, espacial e temporal, portanto mnemônica, da informação” (LEMOS, 2018, p.39), não seriam os espectadores da narrativa, representantes dessa relação ambígua entre os meios de comunicação e os sujeitos, os próprios instrumentos de vigilância em *Bandersnatch*? Ainda que não haja resposta definitiva para esta questão (FIGURA 34), há uma fagulha substancial: isso é muito *Black Mirror*.

FIGURA 34 – Comentário sobre *Bandersnatch* no Facebook



Fonte: elaborado pela autora.

Nesta dissertação, ao buscar refletir sobre essas práticas compartilhadas, dadas as inúmeras camadas de atuação presentes no cenário que se apresentou durante o estudo exploratório que não foi possível abordar com aprofundamento, há sem dúvida algo a se pensar para futuras pesquisas. A interatividade parece eclodir como uma composição que tem se tornado vigente e que mobiliza hoje o anteprojeto de tese da autora, já aprovado no Doutorado em Comunicação do Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Carólica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Finalmente, é preciso aceitar que uma pesquisa de tal abrangência corre riscos e limitações naturais para um estudo científico. É por isso que, a partir da dissertação e do interesse despertado por esse hibridismo de gêneros e produções que surge o projeto de tese a continuar no nível de Doutorado - uma pesquisa experimental dedicada às narrativas transmidiáticas e as lógicas comunicacionais que envolvem a produção, o produto e o público.. Tal decisão parte do interesse em dar continuidade à pesquisa a fim de atuar no limiar entre a ciência e a arte - uma audaciosa proposta de fazer uma pesquisa híbrida (como a presente dissertação), um estudo que de continuidade às reflexões acionadas até aqui sobre o cenário atual.

## REFERÊNCIAS

- ANCINE. Glossário de termos técnicos do cinema e do audiovisual. [S.I.]: ANCINE, 2008. Disponível em: [https://www.ancine.gov.br/media/Termos\\_Tecnicos\\_Cinema\\_Audiovisual\\_28032008.pdf](https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf). Acesso em: 25 de outubro de 2019.
- ALVES, Virginia Albuquerque Patrocinio. A realidade que se vê e a realidade que se vive: um estudo de recepção das representações sociais da favela e suas práticas de consumo na ficção televisiva brasileira. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo), ESPM, São Paulo, 2017.
- ALVIM, Luíza Beatriz. Contraponto audiovisual? De Eisenstein a Chion. Revista Famecos, v.24, n.2, maio. 2018. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/>>. Acesso em: 26 set. 2018.
- BAMBA, Mahomed (org.). A recepção cinematográfica: teoria e estudos de casos. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2013.
- BACCEGA, Maria Aparecida (coord.) et al. Espectadores, fãs e supernoveleiros: Velho Chico na cultura participativa. *In*: Por uma teoria de fãs da ficção brasileira II: práticas de fãs no ambiente da cultura participativa. LOPES, Maria Immacolata Vassalo de. (Org.).Porto Alegre: Editora Meridional Ltda,2017. p.139-172. Disponível em:<<https://ia800109.us.archive.org/18/items/OBITELBRASIL2017/OBITE L%20BRASIL%202017.pdf>>. Acesso em: 3 out. 2018.
- BARRETO, Rosana Grangeiro. Comunicação, educação e consumo: a telenovela Lado a Lado e a questão do negro no Brasil, 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo), ESPM, São Paulo, 2017.
- CANCLINI, Néstor García. Consumidores e cidadãos: Conflitos multiculturais da globalização. 4. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.
- CANCLINI, Néstor García. Leitores, espectadores e internautas. 1. ed. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda, 2008.
- DINIZ, Priscilla Teixeira Lamy. Protagonismo juvenil: um estudo a partir da série Mi país, nuestro mundo.2017. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano),Universidade Federal Fluminense, 2017.
- GUIMARÃES, Gustavo Côrtes.TV na Internet e Internet que é TV: Narrativas, contextos e o caso NerdOffice. 2017.Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano),Universidade Federal Fluminense, 2017.
- HOLMES, Tori. O “significado” e os “movimentos” de Casas Marcadas: O impacto de um webdocumentário num Rio de Janeiro em transformação. Revista REBECA, v.6, n.1, 2017. Disponível em:<<https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/427>>. Acesso em: 27 set. 2018.

JACKS, Nilda; TOALDO, Mariangêla et al. JOVENS DO “BRASIL PROFUNDO”: explorações sobre usos tecnológicos e consumo midiático em Tavares (RS). *In*: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação - COMPÓS, 16.,2017, São Paulo. Anais.Disponívelem:

<[http://www.compos.org.br/data/arquivos\\_2017/trabalhos\\_arquivo\\_AMM7WQ3U0HA40SZNWRP0\\_26\\_5160\\_31\\_01\\_2017\\_09\\_02\\_35.pdf](http://www.compos.org.br/data/arquivos_2017/trabalhos_arquivo_AMM7WQ3U0HA40SZNWRP0_26_5160_31_01_2017_09_02_35.pdf)>. Acesso em: 27 set.2018.

JACKS, Nilda; TOALDO Mariangêla. CONSUMO MIDIÁTICO: uma especificidade do consumo cultural, uma antessala dos estudos de recepção. *In*: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação - COMPÓS, 2013, Bahia. Anais. Disponível em:[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_2115.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_2115.pdf).

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JULLIER, Laurent, MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: SENAC, 2009.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 17, n.3, p. 181-189, set./ dez. 2010.

KOHL, Chirlei Diana. Tipo, o dia inteiro, né?: as múltiplas mediações no consumo midiático de jovens em conflito com a lei e de evangélicos. 2017.Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal do Paraná, 2017.

LEMO, André. Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2018.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Pesquisa em Comunicação. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira II: práticas de fãs no ambiente da cultura participativa. Porto Alegre: Sulina, 2017.

MACHADO, Guilherme Leite.A metamorfose da sereia: um caminho para a narrativa estendida do audiovisual publicitário.2017.Dissertação (Mestrado em Comunicação),Universidade Anhembi Morumbi, 2017.

MASCARELLO, Fernando. Os estudos culturais e a recepção cinematográfica: um mapeamento crítico. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – Revista Ecopós. v. 7, n.2, agos., p. 92-110 2004. Disponível em: [https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/1122](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1122). Acesso em: 22 abr. 2019.

MASCARELLO, Fernando. Mapeando o inexistente: os estudos de recepção cinematográfica, por que não interessam à Universidade brasileira?.Revista de Comunicação e Cultura – Contemporânea. v.3, n.2, p.129-158, 2005. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneapocom/article/view/3462>. Acesso em: 22 abr. 2019.

MASSAROLO, João (coord.) et al. Práticas de binge-watching nas multiplataformas.*In*:Por uma teoria de fãs da ficção brasileira II: práticas de fãs no ambiente da cultura participativa.LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. (Org.). Porto

Alegre: Editora Meridional Ltda, 2017. p. 249-287. Disponível em: <<https://ia800109.us.archive.org/18/items/OBITELBRASIL2017/OBITEL%20BRASIL%202017.pdf>>. Acesso em: 3 out. 2018.

MORIGI, Valdir (org.); JACKS, Nilda (org.); GOLIN, Cida (org.). Epistemologias, comunicação e informação. Porto Alegre: Sulina, 2016. Disponível em: <https://www.editorasulina.com.br/img/sumarios/691.pdf>. Acesso em: 21 de setembro de 2018.

OROZCO, G. La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latinoamericanos de la investigación de las interacciones en la sociedad red. In: Jacks, Nilda. (Coord.) Análisis de recepción em America Latina: um recuento histórico com perspectivas al futuro. Quito: CIESPAL. 2011. p. 377-408.

PANKE, Luciana. Audiovisual. In: ENCICLOPÉDIA Intercom de Comunicação. São Paulo, 2010, v.2, p. 112.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

PIENIZ, Mônica. *Tecnicidade* como mediação empírica: a reconfiguração da recepção de telenovela a partir do *Twitter*. 2013. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

PRIMO, A.; SMANIOTTO, A. Blogs como espaços de conversação: interações conversacionais na comunidade de blogs insanus. E-Compos, 1(5), 2006. Disponível em: <<http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/conversacao.pdf>> Acesso em: 21 de fevereiro de 2020.

PRIMO, Alex. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. Revista Famecos, Porto Alegre, n.45. 2005. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques\\_desfoques.pdf](http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf). Acesso em: 29 de janeiro de 2020.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. Revista Famecos, n.12, jun. 2000. Disponível em: [ufrgs.br/limc/PDFs/int\\_mutua\\_reativa.pdf](http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/int_mutua_reativa.pdf). Acesso em: 2 de fevereiro de 2020.

PRIMO, Alex. Seria a multimídia de fato interativa? Revista Famecos, Porto Alegre, v. 4, n.6, junho. 1997. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2968>. Acesso em: 29 de janeiro de 2020.

ROCHA, Camilla Rodrigues Netto da Costa. O conceito de família na telenovela: Um estudo de recepção. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo), ESPM, São Paulo, 2017.

ROSSINI, Miriam de Souza; RENNERT, Aline Gabrielle. A produção audiovisual ficcional para internet: formas e formatos. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo. Anais. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/181920/001074607.pdf?sequence=1>. Acesso em: 5 de fevereiro de 2020.

ROSSINI, Miriam de Souza; RENNERT, Aline Gabrielle. Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo audiovisual. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro, 2015.

SANTOS, Adriano Chagas dos. O celular como novo dispositivo para a imagem audiovisual. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal Fluminense, 2017.

SILVA, Ana Carolina Correia Pinto da. Querida, encolhi a programação das crianças: fluxos comunicacionais da programação infantil da televisão brasileira. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017.

STRECK, Melissa; PELLANDA, Eduardo Campos. Do botão ao touchscreen - A evolução das narrativas audiovisuais e a experiência do espectador, Revista GEMINIS do Programa de Pós Graduação em Imagem e Som, v.8,n.1,2017. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/288>>. Acesso em: 27 set. 2018.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.) Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas. 2005.

TURKLE, Sherry. Always on/Always on you: the tethered self. In: Handbook of Mobile Communications and Social Change, James Katz (ed). Cambridge, MA: MIT Press, 2006. Disponível em: . Acesso em: 20 de janeiro 2020.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Tradução: Marina Appenzeller. 2ª ed. Campinas: Papirus, 2002.

VIEIRA, Amanda Veronesi Vieira; MURTA, Cintia Maria Gomes. Globo Play: a plataforma da Rede Globo. Revista GEMINIS, v.8,n.2,2017. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/295>>. Acesso em: 10 out. 2018.

WOLTON, Dominique. Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.

WOTTRICH, Laura Hastenpflug. Não podemos deixar passar: práticas de contestação da publicidade no início do século XXI. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Instrumento de descrição do estado da arte

	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>TIPO</b>	<b>ORIGEM</b>
<b>1</b>	O conceito de família na telenovela: um estudo de recepção	ROCHA, Camila Rodrigues Netto da Costa.	Dissertação	ESPM – Pós Graduação em Comunicação e Práticas de consumo
<b>2</b>	Comunicação, educação e consumo: a telenovela Lado a Lado e a questão do negro no Brasil	BARRETO, Rosana Grangeiro.	Dissertação	ESPM – Pós Graduação em Comunicação e Práticas de consumo
<b>3</b>	A realidade que se vê e a realidade que se vive: um estudo de recepção das representações sociais da favela e suas práticas de consumo na ficção brasileira	ALVES, Virginia Albuquerque Patrocínio.	Dissertação	ESPM – Pós Graduação em Comunicação e Práticas de consumo

Fonte: elaborado pela autora.

### APÊNDICE B – Fichamento do estado da arte

## FICHAMENTO DO ESTADO DA ARTE

	ROCHA (2017)	BARRETO (2017)
Título	O conceito de família na telenovela: Um estudo de recepção	Comunicação, educação e consumo: a telenovela Lado a Lado e a questão do negro no Brasil
Objetivo	“[...]compreender os usos e as apropriações da articulação da família homoafetiva na narrativa ficcional, por parte dos estudantes do Ensino Médio de escolas públicas.”p.18 “[...]intenta compreender [...] quais são os usos e apropriações dos estudantes do 1º e do 3º anos do Ensino Médio de Escolas Públicas Estaduais, no que se refere à articulação das famílias homoafetivas esboçadas nas telenovelas Amor à Vida e Em Família.” p.7	“A pesquisa focalizou os processos comunicacionais que circulam entre os educadores e o produto cultural em questão (telenovela <i>Lado a lado</i> ),com objetivo de refletir sobre os possíveis modos de utilização e ressignificação da ficção televisiva no contexto da sala de aula.” p.1 “[...]estabelecer um diálogo entre os discursos da trama e sua recepção por parte dos professores...”p.6
Teoria	Análise do discurso (ORLANDI, BAKHTIN,BACCEGA,GREGOLIN); Estudos Culturais (THOMPSON,MARTÍN-BARBERO, HALL,CANCLINI); Comunicação (BACCEGA,KELLNER,MARTÍN-BARBERO); Consumo (SLATER,BACCEGA,ALONGO, DOUGLAS)	Modernidade (ORTIZ,PESAVENTO BERMAN,SEVCENKO); Telenovela (LOPES, BACCEGA); Escola e mídia (BACCEGA,CITELLI,SILVERSTONE); Consumo (CANCLINI)
Metodologia	Qualitativa (pesquisa de recepção de telenovela) Multimetodologia, pesquisa teórica, pesquisa empírica “Aportes teórico-metodológicos da Análise de Discurso de Linha Francesa, [...] pesquisas qualitativas por meio do uso das técnicas de entrevista em profundidade e grupo de discussão junto aos estudantes das Escolas Públicas Estaduais, Professor Rômulo Pero e Jardim Santa Ângela. [...] pesquisas bibliográficas e documentais, com diferentes aportes teóricos. p.7	Qualitativa (pesquisa de recepção de telenovela), Entrevistas com roteiro semiestruturado, com o corpus de dez professores selecionados em três escolas da Grande São Paulo,uma pública e duas da rede particular;questionário com professores do ensino fundamental e médio

Fonte: elaborado pela autora.

## INSTRUMENTO DE DESCRIÇÃO DO ESTADO DA ARTE

<b>RESUMO da Universidade Federal do Rio Grande do Sul</b>
--

Em 2018, foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalhos
2018	T/ “Você ainda está assistindo?” : o consumo audiovisual sob demanda em plataformas digitais e a articulação das práticas relacionadas à Netflix na rotina dos usuários (VALIATI,2018)

1

### Referência bibliográfica do trabalho

VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol. “Você ainda está assistindo?” : o consumo audiovisual sob demanda em plataformas digitais e a articulação das práticas relacionadas à Netflix na rotina dos usuários. 2018.278f. Tese (Doutorado em Comunicação),Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6500900](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6500900)

### Resumo

Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2018. Resumo Esta tese tem como objetivo compreender as práticas relacionadas ao consumo de produtos audiovisuais sob demanda em plataformas digitais através da investigação das práticas relacionadas à Netflix na rotina dos seus usuários. O referencial teórico toma como base a Teoria da Prática, na qual a prática é considerada um comportamento rotinizado, com vários elementos interconectados, em uma relação constante

Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE D  
TABELAS DE FICHAMENTO DO ESTADO DA ARTE

**Quadro 1 – Estado da arte de produções sobre a Netflix**

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	PPG/ EVENTO/ PERIÓDICO/ EDITORIA
1	Netflix	“Você ainda está assistindo?” : o consumo audiovisual sob demanda em plataformas digitais e a articulação das práticas relacionadas à Netflix na rotina dos usuários	2018	VALIATI, Vanessa Amalia Dalpizol.	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
2	Netflix	VAMOS VER UM FILME?: Uma pesquisa participante dos comportamentos de espetatorialidade fílmica na Netflix	2018	LANGES, Victor Ribeiro.	Fundação Universidade do Piauí
3		IMAGENS MECÂNICAS: Netflix e os algoritmos de Recomendações	2018	LADEIRA, João Martins.	COMPÓS
4	Séries Netflix	Mindhunter e efeito enciclopédia: um estudo da ficção seriada como campo de aprendizado significativo	2018	MELO, Luisa Chaves de.	INTERCOM
5	Netflix	Narrativa transmídia no Netflix: como a convergência midiática e a narrativa do streaming possibilitam a ressignificação do consumo de mídia	2018	ESPINDOLA, Polianne Merie;  BARÃO, Renan da Rocha.	INTERCOM
6	Netflix	Cultura Participativa e Interatividade: a Netflix e o fluxo comunicacional	2018	NORTON, Isabela. FERREIRA, Soraya Vieira.	INTERCOM
7	Netflix	“Além das americanas de sempre”: possibilidades de consumo de séries estrangeiras a partir do catálogo de “Originais Netflix”	2018	NASCIMENTO, Rebeca da Silva.	INTERCOM
8	Netflix	Netflix e suas Séries: Rompendo Com A Indústria Cultural?	2018	SILVA, Tatiana Fragoso Galdino da.	INTERCOM
9	Netflix	Pensar em Netflix: Apontamentos Iniciais no Sentido de uma Lógica de Fluxo?	2018	OLIVEIRA, Paulo Barreto de.	INTERCOM
10	Netflix	Netflix e a Nova Televisão: tecnologia, inovação e a nova prática de consumo	2017	ANDRADE, Thiago da Silva; PORTO, Ed.	INTERCOM
11	Netflix	Software, dado e algoritmo como formas culturais na Netflix	2017	BRAGHINI, Kéliana; MONTANO, Sonia.	INTERCOM
12	Netflix	Beasts of no nation: a África intercultural da Netflix e o futuro do cinema	2017	LUSVARGHI, Luiza Cristina.	REBECA - Revista da SOCINE

13	Netflix	Netflix, TV Expandida e reconfiguração estética na série 3%	2017	NORTON, Isabela; FERREIRA, Soraya.	INTERCOM
14		YouTube, Vimeo, Gshow, Netflix, Globo Play e o estilo da websérie de ficção no Brasil	2017	HERGESEL, João Paulo.	INTERCOM
15	Netflix	Cultura de Fãs em Ficções Seriadas da Netflix: Oportunidade de Mídia Espontânea	2017	LISBOA, Aline; ROCHA, Irla Suellem da Costa.	INTERCOM
16	Netflix	Netflix-o próximo passo da evolução televisiva	2016	ROCHA, Edson Gomes da.	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
17	Netflix	Série na TV sob demanda: as estruturas narrativas frente as mudanças nas práticas de consumo	2016	NETO, Octavio Nascimento.	Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita
18		A EXPERIÊNCIA TELEVISIVA: o Netflix e a cultura da recepção audiovisual on demand no Brasil	2016	AZEVEDO, Juliano Cardoso.	Universidade FUMEC
19	Netflix	Netflix e a Guerra Memeal: As interferências do ciberespaço e os efeitos do CRM social	2016	OLIVEIRA, Dilson; CORRADI, Ana Laura; PRESSLER, Neusa.	INTERCOM
20	VER	Beasts of No Nation: o Fim do Cinema?	2016	LUSVARGHI, Luiza.	INTERCOM
21	Netflix	De receptor a sujeito: a comunicação entre a Netflix e seus seguidores no Facebook	2016	RICCIULI, Stefania Ludescher Souza.	INTERCOM
22	Netflix	Netflix: e agora, como vemos TV?	2015	SANTOS, Claryce Oliveira dos; et al.	INTERCOM
23	Netflix	Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual	2015	ROSSINI, Miriam de Souza; RENNER, Aline Gabrielle.	INTERCOM
24	Netflix	O Netflix na configuração de novas sociabilidades	2015	SILVA, Giana P. D.; STURMER, Adriana.	INTERCOM
25	Netflix	"I do marathons (on Netflix)": as práticas dos fãs nas novas formas de ver e compartilhar TV	2015	CASTELLANO, Mayka.	INTERCOM
26	Netflix	Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo.	2015	LIMA, Cecília Almeida; MOREIRA, Diego Gouveia; CALAZANS, Janaina Costa.	Revista Matrizes - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da USP

**Quadro 2 – Estado da arte de produções sobre a série *Black Mirror***

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	PPG/ EVENTO/ PERIÓDICO
1	Black Mirror	BLACK MIRROR: CINEMA, TELEVISÃO OU PRODUTO HÍBRIDO?	2018	FAQUIM, Cesar Biegas	Universidade Tuiuti do Paraná
2	Black Mirror	A INTERDISCIPLINARIDADE ENTRE A SÉRIE BLACK MIRROR E A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO	2018	FELICIO, Ednaldo Torres.	Universidade de Santo Amaro
3	Black Mirror	VIGIAR, LEMBRAR E PUNIR: notas sobre os episódios Toda a sua história e Crocodilo, de Black Mirror	2018	CRUZ, Lucia Maria Marcellino de Santa; FERRAZ, Thalita Gomes.	COMPÓS
4	Black Mirror	“Meeooo, isso é muito Black Mirror”: o caso exemplar da China 2020 para refletir sobre a uberização da vida cotidiana	2018	EVANGELO, Naiara Silva.	INTERCOM
5		Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação	2018	LEMOS, André	EDUFBA
6		Espelhos negros: mutações do desejo e da crítica na comunicação	2017	TRENTO, Francisco Beltrame.	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
7	Black Mirror	Black Mirror, Engenharia Reversa e os Reflexos Possíveis de uma Sociedade Medicalizada	2017	PEREIRA, Marília Duque Estrada Soares.	INTERCOM
8		A sociedade e seu reflexo. Uma análise do seriado Black Mirror à luz do pensamento McLuhaniano	2017	BERTO, Matheus.	INTERCOM
9		A Distopia É Agora: Estética da Violência, Catarse e Processos De Subjetivação no Episódio Nosedive, De Black Mirror	2017	LACERDA, Carlos Vinicius Pereira; SILVA, Raphael Parreira e.	INTERCOM
10		A construção de lacunas no seriado Black Mirror como estruturas de narrativa complexa	2017	NASCIMENTO, Vanessa Guimarães do; SANTOS, Alexandre Tadeu dos.	INTERCOM
11	Black Mirror	A pós-modernidade está quebrada: Violência e espetacularização em Black Mirror	2017	LIBARDI,Guilherme; VILELA, Matheus.	INTERCOM

12		Vigilância Distribuída e Miatização: A Narrativa da Série Black Mirror No Episódio Nosedive	2017	COSTA, Angelica de Almeida.	INTERCOM
13	Black Mirror	Modalizações do fazer no episódio "Hino Nacional" do seriado Black Mirror	2017	MENDES, Conrado Moreira.	Revista Significação USP
14		MEEOOO, ISSO É MUITO BLACK MIRROR": A nota da Uber como punição do comportamento social na sociedade da vigilância distribuída	2017	BRAGA, Robson da Silva; EVANGELO, Naiara Silva.	COMPÓS
15		Lembrança e esquecimento no cenário tecnológico atual: uma breve análise da memória no seriado Black Mirror	2016	ALBUQUERQUE, Alana Soares; FONSECA, Tania Mara Galli.	INTERCOM
16		O Político, o Porco e o Público: Black Mirror e a Produção do Acontecimento Público na Mídia	2016	VALENTIM, Renata.	INTERCOM
26		Miatização e instituições: justicamento e crítica na minissérie Black Mirror	2015	VALENTIM, Renata.	INTERCOM

### Quadro 2 – Estado da arte de produções sobre *Bandersnatch*

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	PPG/ EVENTO/ PERIÓDICO
1		Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video	2019	ROTH, Christian; KOENITZ, Hartmut.	ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video
2	Black Mirror	Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe: The Case of Black Mirror: Bandersnatch	2019	IVAR NICOLAS, Begoña; MARTINEZ-CANO, Francisco Julian Martinez-Cano.	IntechOpen

Fonte: elaborado pela autora.

## APÊNDICE E

### ANÁLISE DO ESTADO DA ARTE

#### PESQUISAS SOBRE A NETFLIX

Como as pesquisas mencionam a Netflix?

Plataforma digital (1,2,4,7,8,13,14,18,22)

Serviço de streaming (5,24)

Empresa, prestadora de serviço (6,9,10)

Televisão por internet

tv por demanda (17)

Modelo híbrido televisão e internet (18)

Qual a perspectiva dos estudos?

Público: Experiência (18), práticas de consumo(1, 15, 25) e hábitos de consumo (2,24)

Produção: técnicas, recursivas e operacionais (3,5,6,7,10,11,16,19,21,22,23,26)

Produtos: (4,8,9,12,13,14,17,20)

O que os fenômenos apresentados apontam?

Potencialidade do ciberespaço : Convergência (Estabelecimento e a reprodução de fluxos de consumo interconectados, consumo em múltiplas telas, transmidialidade,lógica de fluxo) (1,2,5,8,9,13,15,16,19)

Relação entre a empresa e o usuário (1,5,13,15,19)

Relação entre os produtos e o usuário (ficção como relato da sociedade, recomendações e avaliações dos usuários ) (4,5,15,19,26)

Modificações na experiência: Autonomia (Disponibilização contínua de conteúdo e autonomia do tempo dedicado à prática mantém a estrutura, lógica própria e individual de consumo, sensação de escolha, novos perfis de espectador) (1,2,3,5,15,17,18,26)

Ressignificação, alteração do consumo de conteúdo midiático (5)

Necessidade de redefinição de conceitos, reflexão teórica (cultura participativa, de massa, das mídias, cultura da convergência, interatividade, fluxo comunicacional, indústria cultural televisão) (6 7 26)

Fonte: elaborado pela autora.

## APÊNDICE F

■ PÚBLICO    ■ PRODUTAS    ■ PRODUTOS

Netflix

Interesses de pesquisa:

18	25		2015	CASTELLANO, Mayka	PE	INTERCOM
Netflix	"I do marathons (on Netflix)": as práticas dos fãs nas novas formas de ver e compartilhar TV					
3	27	Netflix	2015	LIMA, Cecília Almeida; MOREIRA, Diego Gouveia; CALAZANS, Janaina Costa	PP	Revista Matrizes - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da USP
	17	Netflix	2016	LUSVARGHL, Luiza	PE	INTERCOM
	20	VER				

Fonte: elaborado pela autora.

## APÊNDICE G – Transcrição em formato word

- Quantum Break também tem escolhas bem mais desenvolvidas que a série da Netflix.

2

Hide this

- Like
- Reply
- 2w



- Literalmente qualquer jogo que se baseia em escolhas já fez o que Bandersnatch tentou fazer, mil vezes melhor

6

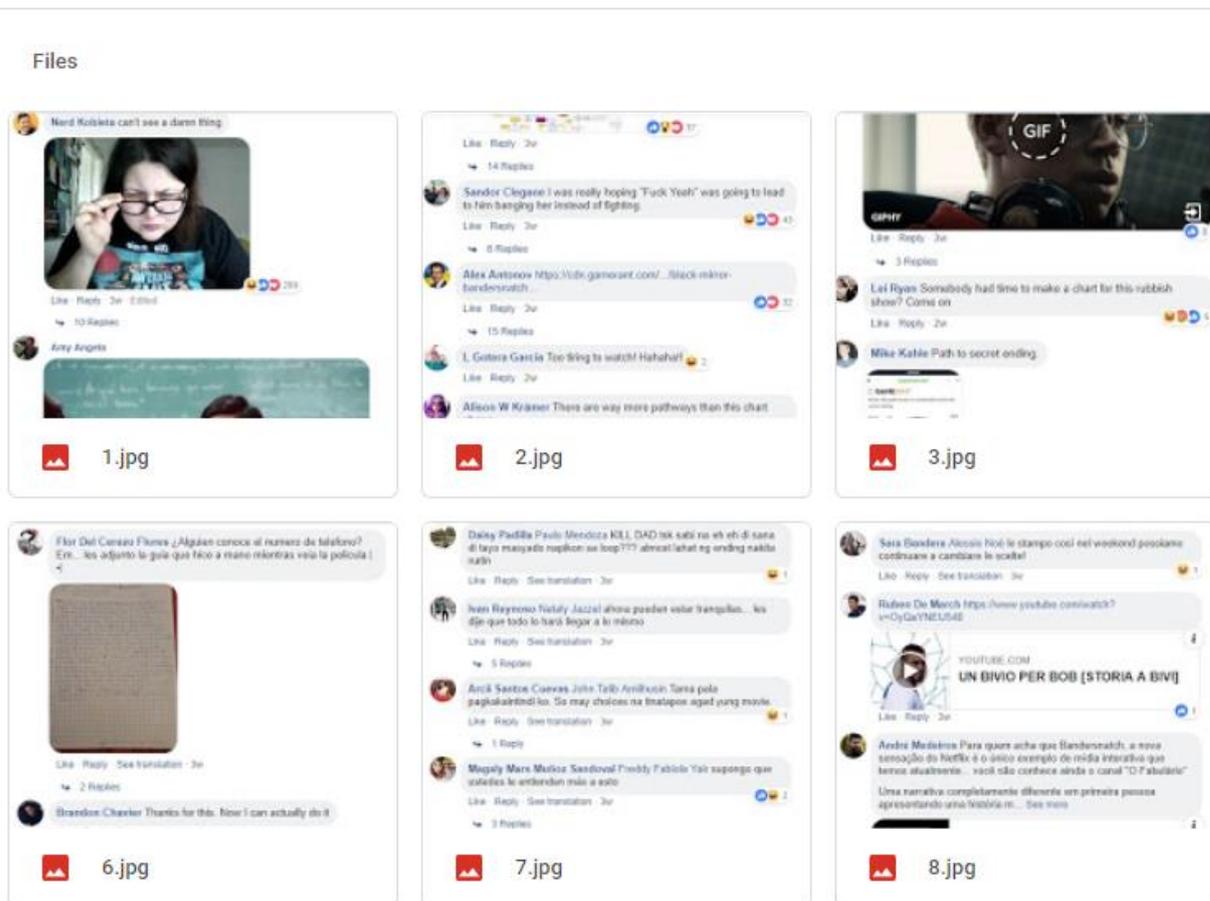
Hide this

- Like Show More Reactions

Fonte: elaborado pela autora.

## APÊNDICE H – Captura de tela e conversão em formato pdf

My Drive > ... > Pagina Bandersnatch > Imagens ▾



Fonte: elaborado pela autora.



APÊNDICE L – Tabela do estado da arte de produções sobre a *Netflix*

	TÍTULO	AUTOR	TIPO
1	“Você ainda está assistindo?” : o consumo audiovisual sob demanda em plataformas digitais e a articulação das práticas relacionadas à Netflix na rotina dos usuários	VALIATI, Vanessa Amalia Dalpizol.	T
2	VAMOS VER UM FILME?: Uma pesquisa participante dos comportamentos de espectralidade fílmica na Netflix	LANGES, Victor Ribeiro.	D
3	IMAGENS MECÂNICAS: Netflix e os algoritmos de Recomendações	LADEIRA, João Martins.	PE
4	Mindhunter e efeito enciclopédia: um estudo da ficção seriada como campo de aprendizado significativo	MELO, Luisa Chaves de.	PE
5	Narrativa transmídia no Netflix: como a convergência midiática e a narrativa do streaming possibilitam a ressignificação do consumo de mídia	ESPINDOLA, Polianne Merie; BARÃO, Renan da Rocha.	PE
6	Cultura Participativa e Interatividade: a Netflix e o fluxo comunicacional	NORTON, Isabela. FERREIRA, Soraya Vieira.	PE
7	“Além das americanas de sempre”: possibilidades de consumo de séries estrangeiras a partir do catálogo de “Originais Netflix”	NASCIMENTO, Rebeca da Silva.	PE
8	Netflix e suas Séries: Rompendo Com A Indústria Cultural?	SILVA, Tatiana Fragoso Galdino da.	PE
9	Pensar em Netflix: Apontamentos Iniciais no Sentido de uma Lógica de Fluxo?	OLIVEIRA, Paulo Barreto de.	PE
10	Netflix e a Nova Televisão: tecnologia, inovação e a nova prática de consumo	ANDRADE, Thiago da Silva; PORTO, Ed.	PE
11	Software, dado e algoritmo como formas culturais na Netflix	BRAGHINI, Kéliana; MONTANO, Sonia.	PE
12	Beasts of no nation: a África intercultural da Netflix e o fuuro do cinema	LUSVARGHI, Luiza Cristina.	PP
13	Netflix, TV Expandida e reconfiguração estética na série 3%	NORTON, Isabela; FERREIRA, Soraya.	PE
14	YouTube, Vimeo, Gshow, Netflix, Globo Play e o estilo da websérie de ficção no Brasil	HERGESEL, João Paulo.	PE
15	Cultura de Fãs em Ficções Seriadas da Netflix: Oportunidade de Mídia Espontânea	LISBOA, Aline; ROCHA, Irla Suellen da Costa.	PE
16	Netflix-o próximo passo da evolução televisiva	ROCHA, Edson Gomes da.	D

17	Série na TV sob demanda: as estruturas narrativas frente as mudanças nas práticas de consumo	NETO, Octavio Nascimento.	D
18	A EXPERIÊNCIA TELEVISIVA: o Netflix e a cultura da recepção audiovisual on demand no Brasil	AZEVEDO, Juliano Cardoso.	D
19	Netflix e a Guerra Memeal: As interferências do ciberespaço e os efeitos do CRM social	OLIVEIRA, Dilson; CORRADI, Ana Laura; PRESSLER, Neusa.	PE
20	Beasts of No Nation: o Fim do Cinema?	LUSVARGHI, Luiza.	PE
21	De receptor a sujeito: a comunicação entre a Netflix e seus seguidores no Facebook	RICCIULI, Stefania Ludescher Souza.	PE
22	Netflix: e agora, como vemos TV?	SANTOS, Claryce Oliveira dos; et al.	PE
23	Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual	ROSSINI, Miriam de Souza; RENNEN, Aline Gabrielle.	PE
24	O Netflix na configuração de novas sociabilidades	SILVA, Giana P. D.; STURMER, Adriana.	PE
25	"I do marathons (on Netflix)": as práticas dos fãs nas novas formas de ver e compartilhar TV	CASTELLANO, Mayka.	PE
26	Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo.	LIMA, Cecília Almeida; MOREIRA, Diego Gouveia; CALAZANS, Janaina Costa.	PP

Fonte: elaborado pela autora.

### APÊNDICE M -Trabalhos sobre a *Netflix* na perspectiva da produção

	TÍTULO	AUTOR	TIPO
1	IMAGENS MECÂNICAS: Netflix e os algoritmos de Recomendações	LADEIRA, João Martins.	PE
2	Narrativa transmídia no Netflix: como a convergência midiática e a narrativa do streaming possibilitam a ressignificação do consumo de mídia	ESPINDOLA, Polianne Merie; BARÃO, Renan da Rocha.	PE
3	Cultura Participativa e Interatividade: a Netflix e o fluxo comunicacional	NORTON, Isabela. FERREIRA, Soraya Vieira.	PE
4	“Além das americanas de sempre”: possibilidades de consumo de séries estrangeiras a partir do catálogo de “Originais Netflix”	NASCIMENTO, Rebeca da Silva.	PE
5	Netflix e a Nova Televisão: tecnologia, inovação e a nova prática de consumo	ANDRADE, Thiago da Silva; PORTO, Ed.	PE
6	Software, dado e algoritmo como formas culturais na Netflix	BRAGHINI, Kéliana; MONTANO, Sonia.	PE
7	Netflix-o próximo passo da evolução televisiva	ROCHA, Edson Gomes da.	D
8	Netflix e a Guerra Memeal: As interferências do ciberespaço e os efeitos do CRM social	OLIVEIRA, Dilson; CORRADI, Ana Laura; PRESSLER, Neusa.	PE
9	De receptor a sujeito: a comunicação entre a Netflix e seus seguidores no Facebook	RICCIULI, Stefania Ludescher Souza.	PE
10	Netflix: e agora, como vemos TV?	SANTOS, Claryce Oliveira dos; et al.	PE
11	Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual	ROSSINI, Miriam de Souza; RENNER, Aline Gabrielle.	PE
12	Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo.	LIMA, Cecília Almeida; MOREIRA, Diego Gouveia; CALAZANS, Janaina Costa.	PP

Fonte: elaborado pela autora.

### APÊNDICE N - Trabalhos sobre a *Netflix* na perspectiva dos produtos

	TÍTULO	AUTOR	TIPO
1	Mindhunter e efeito enciclopédia: um estudo da ficção seriada como campo de aprendizado significativo	MELO, Luisa Chaves de.	PE
2	Netflix e suas Séries: Rompendo Com A Indústria Cultural?	SILVA, Tatiana Fragoso Galdino da.	PE
3	Pensar em Netflix: Apontamentos Iniciais no Sentido de uma Lógica de Fluxo?	OLIVEIRA, Paulo Barreto de.	PE
4	Beasts of no nation: a África intercultural da Netflix e o fuuro do cinema	LUSVARGHI, Luiza Cristina.	PP
5	Netflix, TV Expandida e reconfiguração estética na série 3%	NORTON, Isabela; FERREIRA, Soraya.	PE
6	YouTube, Vimeo, Gshow, Netflix, Globo Play e o estilo da websérie de ficção no Brasil	HERGESEL, João Paulo.	PE
7	Série na TV sob demanda: as estruturas narrativas frente as mudanças nas práticas de consumo	NETO, Octavio Nascimento.	D
8	Beasts of No Nation: o Fim do Cinema?	LUSVARGHI, Luiza.	PE

Fonte: elaborado pela autora.

### APÊNDICE O - Trabalhos sobre a *Netflix* na perspectiva do público

	TÍTULO	AUTOR	TIPO
1	“Você ainda está assistindo?” : o consumo audiovisual sob demanda em plataformas digitais e a articulação das práticas relacionadas à Netflix na rotina dos usuários	VALIATI, Vanessa Amalia Dalpizol.	T
2	VAMOS VER UM FILME?: Uma pesquisa participante dos comportamentos de espectralidade fílmica na Netflix	LANGES, Victor Ribeiro.	D
3	Cultura de Fãs em Ficções Seriadas da Netflix: Oportunidade de Mídia Espontânea	LISBOA, Aline; ROCHA, Irla Suellen da Costa.	PE
4	A EXPERIÊNCIA TELEVISIVA: o Netflix e a cultura da recepção audiovisual on demand no Brasil	AZEVEDO, Juliano Cardoso.	D
5	O Netflix na configuração de novas sociabilidades	SILVA, Giana P. D.; STURMER, Adriana.	PE
6	“I do marathons (on Netflix)”: as práticas dos fãs nas novas formas de ver e compartilhar TV	CASTELLANO, Mayka.	PE

Fonte: elaborado pela autora.

**APÊNDICE P - Trabalhos sobre *Black Mirror***

	TÍTULO	AUTOR	TIPO
1	BLACK MIRROR: CINEMA, TELEVISÃO OU PRODUTO HÍBRIDO?	FAQUIM, Cesar Biegas	D
2	A INTERDISCIPLINARIDADE ENTRE A SÉRIE BLACK MIRROR E A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO	FELICIO, Ednaldo Torres.	D
3	VIGIAR, LEMBRAR E PUNIR: notas sobre os episódios Toda a sua história e Crocodilo, de Black Mirror	CRUZ, Lucia Maria Marcellino de Santa; FERRAZ, Thalita Gomes.	PE
4	“Meeooo, isso é muito Black Mirror”: o caso exemplar da China 2020 para refletir sobre a uberização da vida cotidiana	EVANGELO, Naiara Silva.	PE
5	Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação	LEMOS, André	L
6	Espelhos negros: mutações do desejo e da crítica na comunicação	TRENTO, Francisco Beltrame.	T
7	Black Mirror, Engenharia Reversa e os Reflexos Possíveis de uma Sociedade Medicalizada	PEREIRA, Marília Duque Estrada Soares.	PE
8	A sociedade e seu reflexo. Uma análise do seriado Black Mirror à luz do pensamento McLuhaniano	BERTO, Matheus.	PE
9	A Distopia É Agora: Estética da Violência, Catarse e Processos De Subjetivação no Episódio Nosedive, De Black Mirror	LACERDA, Carlos Vinicius Pereira; SILVA, Raphael Parreira e.	PE
10	A construção de lacunas no seriado Black Mirror como estruturas de narrativa complexa	NASCIMENTO, Vanessa Guimarães do; SANTOS, Alexandre Tadeu dos.	PE
11	A pós-modernidade está quebrada: Violência e espetacularização em Black Mirror	LIBARDI,Guilherme; VILELA, Matheus.	PE
12	Vigilância Distribuída e Mdiatização: A Narrativa da Série Black Mirror No Episódio Nosedive	COSTA, Angelica de Almeida.	PE
13	Modalizações do fazer no episódio “Hino Nacional” do seriado Black Mirror	MENDES, Conrado Moreira.	PP
14	MEEOOO, ISSO É MUITO BLACK MIRROR”: A nota da Uber como punição do comportamento social na sociedade da vigilância distribuída	BRAGA, Robson da Silva; EVANGELO, Naiara Silva.	PE
15	Lembrança e esquecimento no cenário tecnológico atual: uma breve análise da memória no seriado Black Mirror	ALBUQUERQUE, Alana Soares; FONSECA, Tania Mara Galli.	PE
16	O Político, o Porco e o Público: Black Mirror e a Produção do Acontecimento Público na Mídia	VALENTIM, Renata.	PE

17	Midiatização e instituições: justicamento e crítica na minissérie Black Mirror	VALENTIM, Renata.	PE
----	--	-------------------	----

Fonte: elaborado pela autora.

#### APÊNDICE Q - Trabalhos sobre a narrativa interativa *Bandersnatch*

	TÍTULO	AUTOR	TIPO
1	Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video	ROTH, Christian; KOENITZ, Hartmut.	PE
2	Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe: The Case of Black Mirror: Bandersnatch	IVAR NICOLAS, Begoña; MARTINEZ-CANO; Francisco Julian Martinez-Cano.	PP

Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE R - Ficha técnica<sup>120</sup> de *Bandersnatch*<sup>121</sup>

Título original: *Black Mirror: Bandersnatch*<sup>122</sup>

Ano: 2018

País: Estados Unidos, Reino Unido da Grã Bretanha e Irlanda do Norte

Direção: David Slade

Roteiro: Charlie Brooker Produção: Annabel Jones, Charlie Brooker e Russel McLean

Sinopse: Em 1984, um jovem programador começa a adaptar um romance fantástico para videogame e põe em questão a própria realidade. Uma história alucinante com múltiplos finais.

Gênero: Ficção científica e fantasia

Gêneros relacionados pela *Netflix*: Séries de ficção científica, Filmes britânicos, Séries britânicas, Séries dramáticas, Dramas, Ficção científica e fantasia, Filmes de ficção científica

Duração: 1h30min<sup>123</sup>

Elenco: Fionn Whitehead, Will Poulter, Asim Chaudhry, Craig Parkinson e Alice Lowe

Classificação etária: 16 anos

Tema da narrativa: Realidade alternativa

Idiomas: Inglês, Alemão, Francês, Italiano e Português (Brasil)

Legendas: Inglês, Alemão, Francês, Italiano e Português (Brasil)

---

<sup>120</sup> Versão adaptada de Penafria (2009).

<sup>121</sup> Todas as informações foram retiradas da página da *Netflix*. Disponível em: <https://www.netflix.com/b/title/80988062>. Acesso em: 28 de outubro de 2019.

<sup>122</sup> A narrativa não possui título em português.

<sup>123</sup> A duração varia de acordo com as escolhas do usuário, sendo 1h30min a duração disponibilizada pela *Netflix*.

## APÊNDICE S - Transcrição do diálogo na cozinha

O pai de Stefan deposita o chá na mesa, à frente de Stefan que não levanta os olhos de Bandersnatch.

Pai de Stefan – Seu chá.

O pai de Stefan aguarda, sem resposta do filho ao lhe dar o chá, reafirma:

Pai de Stefan – Obrigado, pai.

Stefan – Desculpe. Estou distraído. Preciso preparar tudo pra hoje.

Pai de Stefan – O pessoal dos computadores?

Stefan – É. Tuckersoft. Eles fazem os jogos do Colin Ritman.

Pai de Stefan – “Aquele” Colin Ritman?

Stefan – O Sr. Thakur, o dono, quer ver minha demo do Bandersnatch.

Pai de Stefan – Bander... o quê?

Stefan – Bandersnatch. Baseei no livro.

Pai de Stefan – Era da sua mãe?

Stefan – É, estava nas coisas dela. Mas não sei se ela leu.

Pai de Stefan – Acho que não.

O pai de Stefan olha para o livro lendo o nome do autor:

Pai de Stefan: “Jerome F. Davies”. Não deve ser bom, você vive recomeçando a leitura.

Stefan – Não, é um livro interativo. Você decide o que o personagem faz, como em um jogo.

Pai de Stefan – Emocionante. Que tal decidir o que quer de café da manhã? Os dois são coisa de criança, mas você insiste.