

BANDERSNATCH: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE O CONSUMO MUDIÁTICO AUDIOVISUAL E A CULTURA DA CONVERGÊNCIA

**BANDERSNATCH: AN EXPLORATORY STUDY ABOUT AUDIOVISUAL MEDIA
CONSUMPTION AND CULTURE OF CONVERGENCE**

JULIANE VICENTE LOPES

Mestranda em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Bolsista Capes. Especialista em Teoria e Prática na Formação do Leitor pela Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS). Graduada em Letras - Língua Inglesa e suas respectivas Literaturas pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).
E-mail: julianevicentelopes@yahoo.com.br

ELISA REINHARDT PIEDRAS

Graduada em Comunicação Social/Publicidade e Propaganda pela Universidade Católica de Pelotas (2002) e em Artes Visuais/Design Gráfico pela Universidade Federal de Pelotas (2003). Mestre em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2005). Doutora em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2007).
E-mail: elisapiedras@gmail.com

LOPES, Juliane Vicente; PIEDRAS, Elisa Reinhardt. Bandersnatch: um estudo exploratório sobre o consumo midiático audiovisual e a cultura da convergência. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 10, n. 2, pp.27-53, mai. / ago. 2019.

Enviado em: 28 de junho de 2019 / Aceito em: 20 de agosto de 2019

RESUMO

O presente artigo é uma análise das interações do público com a narrativa Bandersnatch. A metodologia de abordagem qualitativa tem o viés exploratório, com pesquisa bibliográfica e estudo empírico por meio da observação de postagens na plataforma Facebook. Este artigo tem como objetivo compreender as práticas do público no ambiente digital a partir dos resultados encontrados na etapa exploratória. O referencial teórico concentra-se na cultura da convergência e no consumo midiático como alicerces conceituais. Por fim, os resultados da análise geral são: as tipologias das postagens, os formatos, as temáticas emergentes e os perfis de público.

Palavras-chave: consumo midiático; audiovisual; cultura da convergência; público; Black Mirror: Bandersnatch.

ABSTRACT

This article is an analysis of audience interactions with Bandersnatch. The methodology of qualitative approach has an exploratory view, with bibliographical research and empirical study through the observation of posts on Facebook. This article aims to understand the practices of the audience in the digital environment from the results found in the exploratory stage. The theoretical framework concentrates on the culture of convergence and media consumption as conceptual foundations. Finally, the results of the general analysis are: postings typologies, formats, emerging themes and audience profiles.

Keywords: media consumption; audiovisual; cultural convergence; public; Black Mirror: Bandersnatch.

INTRODUÇÃO

O interesse em compreender a relação dos sujeitos com as produções audiovisuais é uma preocupação presente nos mais diversos campos científicos (antropologia, sociologia, literatura, psicologia) aqui demarcado pela comunicação, pois o ato de assistir uma produção audiovisual denota a pluralidade de produção de sentidos e práticas sociais entre os espectadores. Considerando a relação do espectador com os produtos audiovisuais um processo em continuidade, é relevante frisar que a espetatorialidade audiovisual não se finda ao ser concluído um episódio de série ou uma sessão de cinema, pois é comum que outras mídias sejam acionadas a fim de complementar este processo a exemplo de *websites* especializados, *podcasts*, páginas oficiais, páginas feitas por fãs, comunidades, sites de compartilhamento de imagens, vídeos, *fanfics*, entre outros. Estas atividades demonstram a complexidade na delimitação dos perfis do público e as alterações que têm sido observadas nas práticas sociais que envolvem o uso das mídias, principalmente através do uso de aparatos tecnológicos. Advém deste cenário o interesse em analisar a experiência audiovisual a partir das práticas mobilizadas neste processo de consumo midiático do audiovisual, com especial atenção às interações.

Neste artigo, interessa-nos refletir sobre como as novas dinâmicas comunicacionais têm modificado as práticas de consumo, posto que “gêneros e formatos não estão mais presos a um meio específico e às suas processualidades” (ROSSINI, RENNERT, 2015, p. 2)”. Tal argumento se alicerça na observação da gama de múltiplas estratégias de produção, circulação e distribuição dos produtos, assim como a própria investida em novos modelos de negócio que afetam não somente o campo comunicacional e mercadológico como os hábitos culturais e sociais dos sujeitos. É neste contexto de mudanças cada vez mais atravessado pela convergência sociotecnológica que este artigo se situa ao se voltar para o período de transição entre as mídias em que o espectador além de assistir as produções, é convidado e inclusive pode disseminar suas críticas e percepções, assim como produzir conteúdos.

METODOLOGIA

Para dar conta deste cenário, em perspectiva sincrônica que reflete especialmente sobre a narrativa interativa *Bandersnatch* lançada no final do ano de 2018, este artigo possui como metodologia a pesquisa exploratória que permite a elucidação dos fenômenos através da observação. Com relação à abordagem da pesquisa, baseia-se em perspectiva qualitativa uma vez que trata de um processo de investigação com as fases de observação, descrição¹ e interpretação de um fenômeno em que a figura do pesquisador necessariamente se aproxima do objeto de estudo em questão, frisando a atividade de pesquisa como um processo em continuidade em que há a construção de sentidos a partir da pesquisa para então se obter a interpretação do fenômeno. A discussão teórica baseia-se em revisão da literatura de conceitos norteadores, encontrados a partir das seguintes palavras-chaves conceituais: consumo, consumo audiovisual, audiovisual, espectador, convergência midiática, convergência cultural e trânsito de audiências, etapa que baseia-se em leitura, consulta e fichamentos dos materiais selecionados.

O estudo exploratório, por sua vez, trata da coleta, seleção, descrição e análise dos dados. A coleta de dados resume-se em “[...] operações técnicas de coleta efetuam transformações específicas das informações coletadas” (LOPES, 2010, p. 129) e corresponde empiricamente ao material coletado no *Facebook*. A partir desta instância, a seleção dá conta de três operações: a quantificação, a codificação e a descrição, em que tais operações “levam à formação da inferência e da explicação da realidade”(idem, p.130), esta instância corresponde à seleção de postagens de cinco fontes² presentes no *Facebook*: a página *Bandersnatch*, a página grupo *Black Mirror*, o grupo *Black Mirror Brasil*, o grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e o grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo*. A descrição reúne a transcrição das postagens em arquivos digitais, com o armazenamento, impressão e manuseio do conteúdo. A análise, por fim, estabelece-se como “[...] 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).” (idem, p. 131) e corresponde às reflexões e críticas mobilizadas a partir das classificações, categorias e tipologias observadas durante o processo de pesquisa.

1 A descrição baseia-se na confecção de arquivos digitais que, posteriormente, foram impressos e manuseados para que houvesse a visualização do conteúdo, com o uso de marcadores, classificações e anotações, construindo o material primário para a análise do que foi coletado (APÊNDICE A).

2 As cinco fontes foram encontradas 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*”. 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.

DISCUSSÃO TEÓRICA

A emergência de diferentes possibilidades de linguagens na configuração do cenário midiático atual é marcada pela expansão permitida na *web*. O campo comunicativo está se modificando, surgindo novos formatos e modos de consumo, produção, circulação e distribuição. No setor audiovisual essas mudanças são observadas, na medida em que

[...] 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).

Se outrora na centralidade da mídia televisiva tradicional o consumidor estava preso à grade televisiva, hoje há um catálogo de opções disponíveis de acordo com as preferências de cada usuário. É por meio destas mudanças que o conceito de convergência midiática (JENKINS, 2009) se faz presente, como a realidade em construção, na qual os hábitos culturais e sociais dos sujeitos tem se modificado constantemente. Segundo o autor, o processo de convergência midiática refere-se ao

[...] 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).

A participação do público, não é uma atividade nova, mas tem se potencializado com o ambiente digital, a exemplo das comunidades nas redes sociais digitais que mobilizam os usuários a se apropriarem dos conteúdos que consomem de forma cada vez mais ativa. A perspectiva da cultura da convergência se baseia em três pilares que são norteadores para pensar na narrativa Bandersnatch e nas interações do público: a convergência tecnológica dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva.

O interesse de analisar estas interações assume a posição de estudar um fenômeno de consumo, por meio da perspectiva cultural. Para Néstor García Canclini (2006) o fenômeno do consumo é entendido para além de seu caráter econômico, de modo a abranger a pluralidade e a interdisciplinaridade na compreensão deste fenômeno pois envolve relações mais complexas que dizem respeito a questões culturais de pertencimento, comunicação e sociabilidade. Para o autor há duas concepções ligadas

ao consumo: a instrumentalista dos bens que refere-se a não correspondência entre necessidades e objetos, uma vez que o autor defende que os bens não são produzidos exclusivamente pelo seu valor de uso e a naturalista das necessidades, argumento a que ele faz uma objeção ao questionar a existência de necessidades universais ou naturais. A fim de compreender o consumo, ultrapassando as condições naturalista e instrumentalista, o autor considera a pluralidade de perspectivas e as práticas socioculturais, sem perder a racionalidade econômica, estabelecendo o consumo como o

“[...] conjunto de processos socioculturais em que se realizam as apropriações e usos dos produtos”. (CANCLINI, 2006, p.80). De acordo com o autor, todo consumo é cultural, pois sempre haverá no consumo a dimensão simbólica, valor simbólico suplementado pelo valor de uso ou troca.

É a partir desta perspectiva cultural do consumo que deriva o consumo midiático, dimensão especialmente voltada aos meios de comunicação. Ainda que não haja consenso com relação a definição do consumo midiático, justamente pela diversidade de práticas e interpretações de seus estudos, as autoras Jacks e Toaldo (2013) definem o consumo como:

“[...] 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)

Ainda de acordo com as autoras, as especificidades deste entendimento manifesta-se em duas vertentes de estudo: uma que tem como enfoque o papel da mídia no consumo e outra que trata dos produtos midiáticos, isto é, o que é produzido pela mídia. Assim o interesse desta área de estudos concentra-se em analisar e compreender os produtos, conteúdos e meios que os indivíduos consomem, tal como os modos, o contexto e lugares em que se dá esse consumo. Assim sendo, considerar um fenômeno sob a ótica do consumo midiático, na análise porvir implica considerar a relação mais ampla dos sujeitos com os meios e não com as mensagens, partindo para a pesquisa que envolve os processos e dinâmicas que envolvem as interações do público de *Bandersnatch* no *Facebook*.

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH : O ESTUDO EXPLORATÓRIO

Black Mirror: Bandersnatch é o primeiro filme interativo de conteúdo adulto da *Netflix*. A produção de Russel McLean tem direção de David Slade, roteiro de Charlie Brooker e composição musical de Brian Reitzell. Lançada em 28 de dezembro de 2018

classificada como filme na plataforma, também é o episódio de estreia da quinta temporada da série *Black Mirror*. Desde os primeiros rumores sobre a possibilidade da Netflix estar investindo em produções interativas, a expectativa dos espectadores foi estimulada pela promessa da experiência de televisão interativa. Esta iniciativa já estava presente na plataforma nos episódios infantis *Gato de botas: preso num conto épico* e *Buddy Thunderstruck*³, ambos de 2017, e tem como antecedente a versão mais longa da série *Mosaic*⁴ da HBO, também de 2017.

O formato de narrativa interativa caracteriza-se por ramificações narrativas e só é possível diante da popularização cada vez maior do acesso à internet de alta velocidade, associado com o crescimento das telas sensíveis ao toque e ferramentas de construção de jogos digitais. No caso de *Black Mirror: Bandersnatch* são apresentadas opções na tela em que o usuário vai escolhendo os rumos que a história tomará. Ao controlar algumas ações de Stefan (Fionn Whitehead), um jovem desenvolvedor de jogos que se vê diante do desafio de adaptar o livro-jogo *Bandersnatch* em um jogo eletrônico interativo. O espectador acompanha a trama, ambientada em Londres no ano de 1984, definindo o destino do protagonista, em um enredo que pode ocasionar finais sangrentos, sem sentido ou metalinguísticos. O mecanismo do filme é apresentado na primeira cena em escolhas que não tem grandes repercussões no resto da história, embora mesmo que uma decisão não tenha influência direta na trama em si, a cena seguinte é repercutida em detalhes visuais e na trilha sonora. À medida que o espectador avança, as escolhas se tornam complexas, há ramificações que irão impactar diretamente o desfecho, algumas inclusive levando à finais oriundos de caminhos que não poderiam ter sido tomados, havendo a opção de retornar algumas cenas e escolher caminhos diferentes. Desse modo, fica claro que as escolhas são o cerne narrativo dessa experiência, pois optar por salvar algum personagem pode comprometer o sucesso do protagonista ou levar outros personagens à morte. Ademais, a inexistência de barra de duração do filme, ferramenta presente na plataforma em qualquer conteúdo audiovisual, retira o controle do espectador sobre o tempo da narrativa, alterando o modo usual de consumo da plataforma.

Partindo desta contextualização da narrativa a seguir apresentaremos a análise geral do estudo exploratório, as temáticas emergentes e os perfis de público. As fontes foram encontradas a partir da pesquisa por grupos e páginas relacionadas à

3 Animação interativa de aventura produzido pela DreamWorks em que os espectadores podem escolher o rumo da trama no iPad, console de vídeo-game ou controle remoto da smart TV. Assim como em *Bandersnatch* há uma cena inicial de introdução ao funcionamento do conteúdo interativo, com duas possibilidades de finais, de acordo com as escolhas dos usuários. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70202053>.

4 Série original dramática que teve sua estreia em janeiro de 2018, uma narrativa ramificada que permite aos espectadores decidir o que vai acontecer na trama através de aplicativo para IOS. Disponível em: <https://www.hbo.com/mosaic>.

narrativa *Bandersnatch* e ao campo audiovisual, a partir das seguintes palavras-chave: “*Bandersnatch*”, “*Black Mirror*”, “*Netflix*”, “*cinema*”, “*audiovisual*” e “*filme*”. A quantidade de seguidores das páginas e membros dos grupos foi utilizada como critério de seleção das cinco fontes que resumem-se em: página *Bandersnatch*⁵ (APÊNDICE A), página *Black Mirror*⁶ (APÊNDICE B), grupo *Black Mirror Brasil* (APÊNDICE C)⁷, grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries*⁸ (APÊNDICE D) e grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* (APÊNDICE E). Dentre as cinco fontes selecionadas, quatro são brasileiras e têm seus conteúdos publicados majoritariamente em língua portuguesa, são elas: a página *Black Mirror*, o grupo *Black Mirror Brasil*, o grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e o grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*⁹. A página *Bandersnatch* não possui informações sobre a administração da página e suas postagens são majoritariamente em língua inglesa. Todas as fontes têm particularidades quanto ao seu funcionamento, formatos e restrições configuradas por seus administradores ou moderadores.

A seleção das postagens data do período de 28 de dezembro de 2018 à 16 de janeiro de 2019, em que foram encontrados 2.598 comentários de 6 postagens - a primeira corresponde à coleta geral de cinco postagens das cinco fontes, com uma segunda coleta específica no dia 16 de janeiro de 2019 com apenas uma postagem da fonte *Reserva Cinéfila - O Grupo*. Foram estabelecidas categorias, tipologias e classificações a partir das especificidades de cada postagem, conforme quadro a seguir:

5 A página *Bandersnatch*, criada em 28 de dezembro de 2018, tem 10.353 curtidas, 10.377 seguidores. 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. Disponível em: <https://www.facebook.com/bandersnatch/>. Acesso em: 27 de julho de 2019.

6 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. 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. Disponível em: <https://www.facebook.com/Black-Mirror-1662307823803389/>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

7 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. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1148963705276759&set=gm.2206156196324263&type=3&theater&ifg=1>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

8 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. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/1162316920490310/permalink/1973220936066567/>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

9 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. 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. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/278307815652856/permalink/1240158292801132/>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

Quadro 1 - Análise geral das cinco fontes

	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 séries</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.

Quadro 2 - 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.

Quadro 3 - 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.

Quadro 4 – Categorias dos comentários do grupo *Black Mirror*

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.

Quadro 5 – 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.

Quadro 6 – 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.

As tipologias encontradas na análise geral se resumem em: 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*); enquanto na análise do dia 16 de janeiro de 2019, há apenas a tipologia entretenimento (grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*).

A tipologia informacional na postagem da página *Bandersnatch* e do grupo *Black*

Mirror Brasil se resume em fluxogramas que atuam como tutoriais ao indicar caminhos possíveis, assinalando as escolhas presentes em *Bandersnatch*. Considera-se o caráter informacional da postagem por caracterizar-se por postagens que não promovem discussões a respeito da narrativa, uma vez que os comentários indicam sobretudo o interesse em entender e comentar sobre o fluxograma, um aspecto sobretudo informativo. Já a tipologia promocional encontrada na postagem da página *Black Mirror*, resume-se em um vídeo de divulgação de *Bandersnatch* no dia de seu lançamento. Esta postagem fomentou o debate sobre a narrativa e seus finais, sobre o formato interativo de *Bandersnatch*, a metalinguagem, sentimentos e sensações movidos durante o momento da espetatorialidade, além de possuir referências de outros gêneros e produções. O caráter promocional se caracteriza pela postagem se tratar de um vídeo publicado em página oficial de *Bandersnatch* que apresente um resumo e convida os espectadores a assistir a narrativa. Na tipologia crítica, presente em postagem do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*, há a comparação entre a narrativa interativa *Bandersnatch* e o jogo *Detroit Become Human*. A postagem mobiliza reflexões e embates nos comentários, há os que concordam, discordam ou tecem comentários somente sobre a narrativa ou sobre o jogo e aqueles que fazem referências a outros gêneros e produções. O aspecto crítico da postagem é observado principalmente nos embates manifestados por comentários que além de discordar ou concordar com a postagem ainda revelam a insatisfação ao ato de criticar, uma prática comum no ambiente digital. Por fim, a tipologia entretenimento está presente na coleta geral em postagem do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e na coleta do dia 16 de janeiro de 2019 no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*. A primeira diz respeito ao comentário de um membro do grupo caracterizada pela ironia ao publicar que jovens que acham o filme *Black Mirror* inovador é porque nunca viram o programa televisivo *Você Decide*¹⁰, enquanto a segunda é um vídeo em que um jovem faz o desafio *Bandersnatch* em que ele deve passar 24 horas tendo as decisões cotidianas de seu dia, (como o que almoçar, como ir ao trabalho, fazer uma tatuagem) tomadas por usuários do *Instagram* através de votação. Embora as postagens sejam de assuntos distintos elas se associam, pois tratam de temas referentes à narrativa e ainda promovem a diversão dos usuários, o que não necessariamente tem características mais didáticas ou críticas.

No que se refere aos formatos, foram encontrados três tipos: imagens, vídeos e textos, em que cada uma das postagens os formatos são utilizados como recurso principal ou complementar, como exposto a seguir:

¹⁰ Programa exibido pela Rede Globo entre 1992 e 2000. Cada episódio possuía um final diferente a ser escolhido pelos telespectadores por meio de votações via telefone computadas ao vivo. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/mostras/voce-decide-25-anos/voce-decide-25-anos.htm>.

Quadro 7 - Formato das postagens

	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.

As imagens estão presentes como a base do assunto tratado nas postagens, que diz respeito aos fluxogramas na página *Bandersnatch* e no grupo *Black Mirror Brasil* e como recurso complementar da postagem do grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*. As postagens que possuem vídeos estão presentes na página *Black Mirror* e no grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo*) e possuem a mesma característica de recorrer ao texto apenas para situar a postagem. A utilização de textos como recurso principal é encontrada na postagem do grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* e *Reserva Cinéfila: O Grupo* e como recurso complementar para complementar o tema do vídeo na página página *Black Mirror* e grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo* ou explicitar do que se trata a imagem do fluxograma no grupo *Black Mirror Brasil*.

Nesta análise, observa-se a predominância do recurso textual nas postagens em cinco das seis postagens, o que retoma a necessidade do texto mesmo quando há recursos de imagem ou vídeo, de forma complementar. O segundo recurso mais utilizado é o de imagem, em três das seis postagens, sendo utilizada como recurso principal em duas postagens. Quanto ao vídeo, este recurso é o menos utilizado, presente em duas postagens. É oportuno ressaltar que de modo geral, as postagens impulsionam comentários mais extensos e opinativos assim que elas são postadas e, ao passar dos dias, os comentários passam a caracterizar-se sumariamente por marcações, o que pode se relacionar com o aspecto fugaz das postagens no *Facebook* que, depois de determinado período de tempo, que podem ser horas ou dias não mais mobilizam o engajamento dos usuários. A partir das classificações de formato e tipologias, foi possível destacar quatro temáticas principais presentes nos comentários das postagens, ilustrada a seguir:

Quadro 8 - Temáticas emergentes

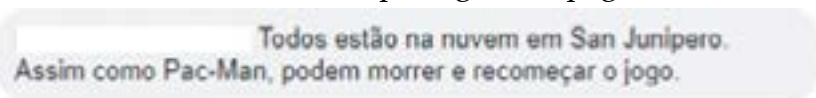
	Fonte	Referências	Inovação	Recepção	Sentimentos/ Sensações
1	Página <i>Bandersnatch</i>	Presente	Presente	--	Presente
2	Página <i>Black Mirror</i>	Presente	Presente	Presente	Presente
3	Grupo <i>Black Mirror Brasil</i>	--	--	--	--
4	Grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e series</i>	Presente	Presente	Presente	--
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)	--	--	--	--

Fonte: Elaboração da autora.

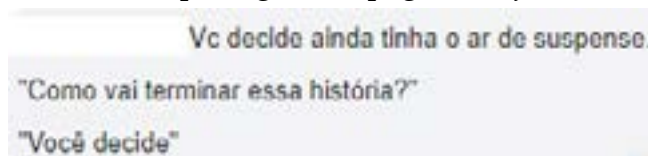
A primeira diz respeito aos comentários que aludem a referências externas, principalmente mencionando outros gêneros como o cinema, os jogos e a literatura. Nessa temática há associações feitas para refletir sobre a narrativa *Bandersnatch* ou compará-la a outras produções. Para ilustrar tais ocorrências, um comentário de cada fonte foi escolhido para posterior discussão:

Figura 1 - Comentário oriundo de postagem da página *Bandersnatch*

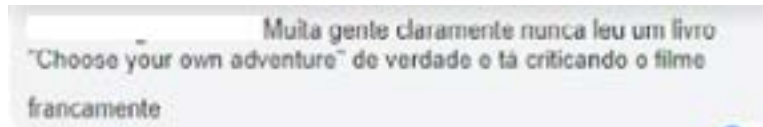
Fonte: Elaboração da autora.

Figura 2 - Comentário oriundo de postagem da página *Black Mirror*

Fonte: Elaboração da autora.

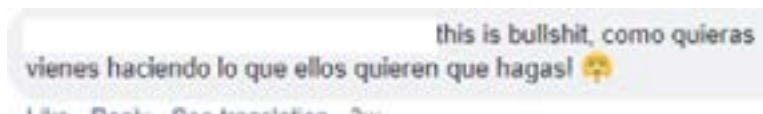
Figura 3 - Comentário oriundo de postagem da página *Netflix: Dicas de filmes e séries*

Fonte: Elaboração da autora.

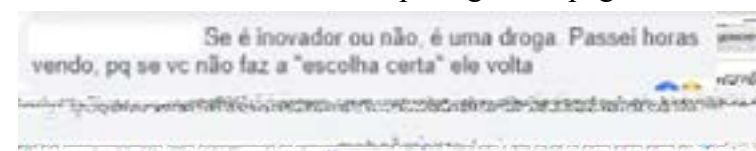
Figura 4 - Comentário oriundo de postagem da página *Reserva Cinéfila: O Grupo*

Fonte: Elaboração da autora.

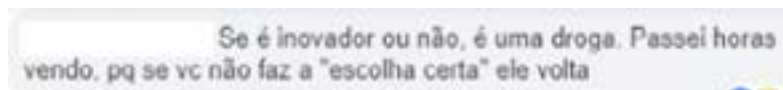
Há nestes comentários o interesse em disseminar informações extranarrativas sobre *Bandersnatch* (Figura 1) ao explicar sobre a origem do cereal que aparece nos primeiros minutos do episódio, assim como a associação da narrativa com um episódio de *Black Mirror* (Figura 2), reforçando o quanto as postagens servem como dispositivo de discussão de pontos de vista e explicações sobre a produção. Ainda, nas referências a outros gêneros há a menção ao programa *Você decide* (Figura 3) transparecendo a memória midiática acionada pela narrativa e o *Choose your own adventure* (Figura 4), uma referência de livros-jogos, subgênero literário de livros interativos. A segunda temática emergente diz respeito aos comentários de ataque e defesa de *Bandersnatch* ao discutir sobre seu caráter de inovação.

Figura 5 - Comentário oriundo de postagem da página *Bandersnatch*

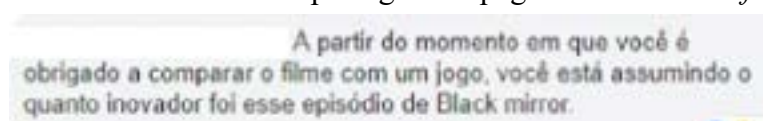
Fonte: Elaboração da autora.

Figura 6 - Comentário oriundo de postagem da página *Black Mirror*

Fonte: Elaboração da autora.

Figura 7 - Comentário oriundo de postagem da página *Netflix: Dicas de filmes e séries*

Fonte: Elaboração da autora.

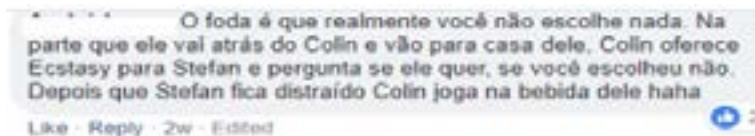
Figura 8 - Comentário oriundo de postagem da página *Reserva Cinéfila: O Grupo*

Fonte: Elaboração da autora.

Há nestes comentários a reclamação sobre as escolhas narrativas em *Bandersnatch* não serem de acordo com o esperado, com relação a autonomia do espectador (Figura 5 e 7) e a presença de posicionamentos que enxergam *Bandersnatch* (Figura 6 e 8) como uma iniciativa piloto que pode indicar mudanças que serão visualizadas a partir da inserção de novas tecnologias. Ao discutir sobre o caráter inovador da série é importante ressaltar, a partir da temática emergente de referências, que os próprios espectadores não sabem categorizar a narrativa justamente porque ela pode ser enquadrada dentro de algumas características tanto como um jogo como um filme, o que amplia a própria percepção do que se configura esse produto audiovisual.

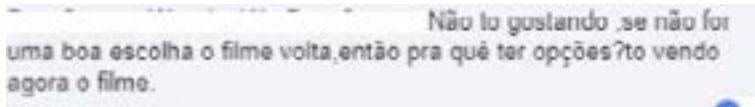
A terceira temática emergente apresenta-se nos comentários que expõem a decepção ou insatisfação com *Bandersnatch*, além da discussão sobre o ato de criticar. Estes comentários referem-se sobretudo ao roteiro e suas escolhas narrativas, frisadas pela interatividade proposta pela produção. O descontentamento é também presente em comentários que dissertam em defesa da narrativa, considerando que as críticas presentes no ambiente digital tornaram-se uma atividade cotidiana que não deve ser postulada. Para ilustrar tais ocorrências, um comentário de cada fonte foi escolhido para posterior discussão a seguir:

Figura 9 - Comentário oriundo de postagem da página *Black Mirror*



Fonte: Elaboração da autora.

Figura 10 - Comentário oriundo de postagem da página *Netflix: Dicas de filmes e séries*



Fonte: Elaboração da autora.

Figura 11 - Comentário oriundo de postagem da página *Reserva Cinéfila: O Grupo*



Fonte: Elaboração da autora.

Há nestes comentários a reclamação sobre as escolhas narrativas (Figura 9 e 10) em *Bandersnatch* não serem de acordo com o esperado, retomando a questão de autonomia do espectador presente também na temática da inovação, além de posicionamentos que questionam as críticas mobilizadas na internet assim que um produto é lançado (Figura 11), ressaltando esta prática como uma atividade negativa e que não colabora com as discussões.

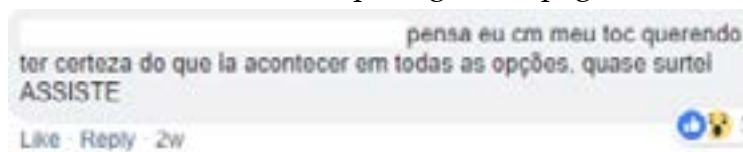
A quarta temática diz respeito aos comentários que explicitam sentimentos ou sensações ao assistir *Bandersnatch*, tendo a metalinguagem como subtema presente ao relacionar estes sentimentos e sensações em associação ao falso controle, conceito central da narrativa.

Figura 12 - Comentário oriundo de postagem da página *Bandersnatch*



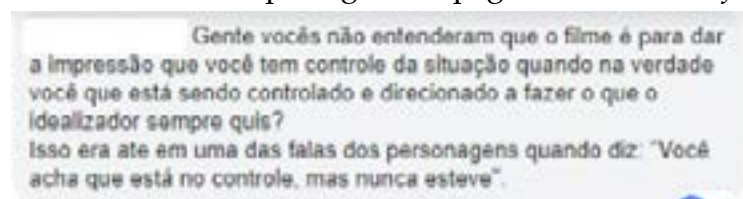
Fonte: Elaboração da autora.

Figura 13 - Comentário oriundo de postagem da página *Black Mirror*



Fonte: Elaboração da autora.

Figura 14 - Comentário oriundo de postagem da página *Reserva Cinéfila: O Grupo*



Fonte: Elaboração da autora.

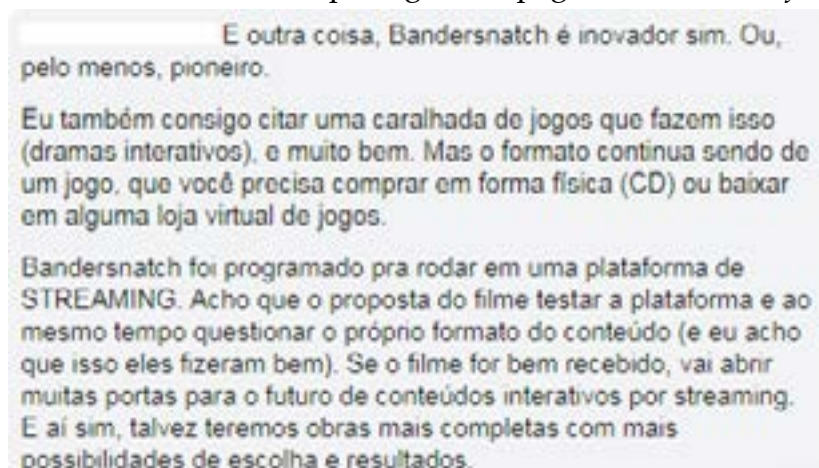
Há nestes comentários a explicitação de sensações (Figura 12), *Bandersnatch* como um gatilho (Figura 13), inclusive menciona-se que a narrativa cause “surtos” justamente pela metalinguagem e falso controle (Figura 14) presentes na trama, de modo que nesta temática são discutidas as características metalinguísticas de *Bandersnatch* que em forma de *looping* fazem o espectador questionar sobre quem detém o controle, tanto a nível narrativo no episódio, tanto quanto no nível empírico entre a *Netflix* e o espectador.

Pode-se observar a potencialidade da narrativa em promover debates que atravessam essas temáticas mas que se detém principalmente na recepção de diferentes

públicos com uma produção que se apresenta como inovadora. Esta produção rompe com lógicas existentes, a exemplo de seu formato, na medida em que a execução do episódio apresenta uma gramática de funcionamento que se distingue do conteúdo normalmente disponibilizado pela Netflix, com a ausência do cursor que apresenta a duração do episódio; da inadequação de enquadramento do que seria o episódio, ao se apresentar como uma narrativa interativa, questiona-se sua categorização como filme ou jogo; além da evidente necessidade de que o espectador faça escolhas ao assistir o episódio, opções questionadas e problematizadas nas discussões no *Facebook*.

Estes posicionamentos também remetem ao uso de novas tecnologias, que refletem o cenário do campo audiovisual, e mesmo, que haja comentários contrários quanto a efetividade da proposta da Netflix há o reconhecimento da importância do surgimento de novos aparatos e de iniciativas que potencialmente podem se tornar novas maneiras de consumir produtos audiovisuais. As falhas apontadas pelos usuários que dizem respeito tanto a compatibilidade de dispositivos quanto à qualidade narrativa e de desenvolvimento de *Bandersnatch* alinham-se ao comentário a seguir, que toma a narrativa como um piloto, afirmação reforçada por anúncios da Netflix¹¹ e outras empresas como a HBO¹² em novos conteúdos interativos e no uso das escolhas em *Bandersnatch* terem sido utilizadas pela Netflix como forma de melhorar a personalização de conteúdos¹³:

Figura 15 - Comentário oriundo de postagem de página *Reserva Cinéfila: O Grupo*



Fonte: Elaboração da autora.

As próprias referências ao trazer outros gêneros e produções, destacam as

11 Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/netflix-produzira-mais-conteudo-interativo/>. Acesso em: 3 de junho de 2019.

12 Disponível em: <https://www.b9.com.br/80950/mosaic-projeto-interativo-de-steven-soderbergh-pode-mudar-a-forma-como-assistimos-tv/>. Acesso em: 3 de junho de 2019.

13 Disponível em: <https://canaltech.com.br/legislacao/a-netflix-esta-anotando-todas-as-suas-escolhas-em-black-mirror-bandersnatch-132751/>. Acesso em: 5 de junho de 2019.

associações feitas pelo público que revelam uma memória midiática que atravessa o campo da arte, mobilizando as memórias. Ao retomar que as evoluções perpassadas pelo campo audiovisual ao longo do tempo enfrentaram resistências até que houvesse a assimilação e naturalização do público com os novos formatos, é natural que as comparações sejam baseadas em produtos conhecidos ressaltando principalmente as limitações técnicas e de roteiro da produção, pois se o público está diante da “TV do futuro” é algo que será confirmado ou não de acordo com as produções futuras.

Por fim, os perfis de público representam a categorização formulada a partir da análise das manifestações dos comentários encontrados nas postagens das cinco fontes, resumida em: espectadores, membros e usuários. A interpretação que formula essas três categorias baseia-se na observação de dois níveis de envolvimento: os espectadores que são os comentários que referem-se a narrativa *Bandersnatch* e os membros e usuários que são aqueles que tratam de outros temas que não necessariamente explicitam que a narrativa foi assistida ou sequer tratam da mesma. A classificação de usuários e membros é separada de acordo com os critérios de participação, pois usuários são todos os comentários oriundos das postagens que são abertas e acessíveis a todos os usuários do *Facebook* e membros refere-se aos comentários presentes nas fontes que são grupos no *Facebook*, com critérios de participação e restrição de conteúdos.

Quadro 9 - Perfis de público

	Fonte	Espectador	Membro	Usuário
1	Página <i>Bandersnatch</i>	Presente	--	Presente
2	Página <i>Black Mirror</i>	Presente	--	Presente
3	Grupo <i>Black Mirror Brasil</i>	--	Presente	--
4	Grupo <i>Netflix: Dicas de filmes e series</i>	Presente	Presente	--
5	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i>	Presente	Presente	--
6	Grupo <i>Reserva Cinéfila - O Grupo</i> (16 de janeiro de 2019)	--	Presente	--

Fonte: Elaboração da autora.

Os espectadores, encontrados em quatro das seis postagens, tem como característica em comum a manifestação de comentários mais longos nas discussões das postagens e tratarem de mensagens de cunho pessoal, quando comparados às demais classificações. É nessa classificação que as opiniões, críticas e sentimentos são explicitados, destacando-se as impressões do público com a narrativa. Por outro lado, tanto os membros quanto usuários, manifestos em todas as postagens, apresentam

geralmente a tendência de manifestação em comentários mais curtos, com a recorrência de referências externas, uso de gifs e memes, marcação de outros membros ou usuários, divulgação de conteúdos e dúvidas sobre o funcionamento e formato da narrativa.

Há práticas que perpassam espectadores, membros e usuários, sendo a marcação de outros usuários a atividade mais encontrada, uma prática comum na plataforma como forma de fazer com que outros visualizem determinado conteúdo, indicando muitas vezes o interesse futuro de assistir à narrativa. O uso de memes e gifs figura dentre os recursos não textuais que se fizeram presentes em todas as postagens e que servem como indicação de posicionamentos negativos ou positivos com relação à narrativa. Ainda, é interessante destacar dentre os modos de atuação, o comportamento observado principalmente na postagem do grupo *Reserva Cinéfila - O Grupo* da análise geral em que há comentários que indicam o descontentamento com o ato de criticar, utilizando a ironia e justificando a reprovação dessas críticas considerando que a exposição de críticas e reclamações é uma tendência de comportamento largamente observada nas práticas dos sujeitos no ambiente digital. É nesta mesma postagem, em que os espectadores estão em maior número quando comparados aos membros, que a mobilização das discussões é destacada pelos comentários de cunho opinativo e mais extensos, com críticas e diálogos de diferentes pontos de vista; diferente das demais postagens das outras fontes nas quais é mais comum que haja a replicação do conteúdo ou debates que não se restringem à narrativa.

CONCLUSÕES

Este artigo ao contemplar o estudo exploratório revela os diferentes níveis de participação e envolvimento do público, salientando o cunho de entretenimento e informação presente em todas as postagens. De mesmo modo, salienta que ainda que o recurso textual figure como o mais utilizado, a presença de recursos de imagem como *gifs* e *memes* é relevante e presente em todas as postagens como uma forma incorporada às práticas de comunicação dos sujeitos no ambiente digital. Evidenciou-se que a participação do público com *Bandersnatch* se caracteriza pelo diálogo existente em diferentes níveis de participação dos envolvidos neste processo, frisando o cenário de reconfigurações que envolvem a produção e recepção dos produtos audiovisuais contemporâneos. As interações observadas remetem à cultura participativa (JENKINS, 2009) na medida em que o *Facebook* como uma rede social digital permite a conglomeração de grupos e aproximação de usuários com interesses em comuns que encontram no ciberespaço o ponto de encontro em que é possível se apropriar, compartilhar e produzir conteúdos. É nesta rede de conexões e comunidades a que denominamos cibercultura

que se destaca a emergência das reconfigurações dos processos comunicacionais, que tem o poder de se constituir como instrumento de mobilização social, cultural e política. Os grupos observados exemplificam essas comunidades como uma aglomeração de sujeitos que utilizam o ciberespaço em apropriações que afetam os setores produtivos da indústria cultural, na medida em que a *Netflix* posiciona-se em cooperação com os espectadores ao considerá-los como colaboradores de modo a promover a empresa e atender ao desejo de participação dos sujeitos e, como citado anteriormente, na própria utilização de *Bandersnatch* como uma fonte de dados que promovam a melhoria da personalização dos conteúdos.

Ao observar o consumo da narrativa *Bandersnatch*, incluindo as especificidades oriundas de uma proposta de narrativa interativa, pode-se concluir que a espetatorialidade do público é mobilizada “antes”, “durante” e “depois” da experiência de assistir ao filme, sendo importante destacar que mesmo aqueles que não se enquadram como espectadores, isto é, os usuários e membros, manifestaram nas postagens o interesse, desejo ou planejamento de assistir à narrativa. A concepção de inteligência coletiva popularizada por Jenkins (2009) advém da cultura de participação e se define como o conhecimento adquirido coletivamente, que tem como objetivo a troca de informações que enriquecem esse conhecimento, acessado em múltiplos pontos de acesso em diferentes mídias, promovendo a partilha do conhecimento compartilhado e colaborativo.

O cenário de convergência midiática resumido no processo cultural de construção da informação em que as mídias digitais ressignificam as mídias tradicionais, pode ser visualizado na transmidialidade observada na historicidade de outros gêneros e formatos (literatura, televisão, cinema, jogos) acionados na temática emergente das referências, alocando o fenômeno no percurso de transição, assimilação e reinvenção entre as mídias. A transmidialidade tida 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), está presente tanto na perspectiva da produção ao adaptar um roteiro e construir um filme com montagem não linear, apresentando um novo formato de filme, quanto na perspectiva do público que participa da construção da narrativa fílmica e está no ambiente digital compartilhando e vivenciando suas experiências. Vale destacar a trajetória de outras produções e gêneros que trabalham com o modelo interativo, pontuando que *Bandersnatch* é justamente o resultado do desenvolvimento de tecnologias e aparatos digitais permitidas pelo avanços tecnológicos, que permitem a execução de um filme interativo, produzido por uma plataforma de *streaming*, modelo

de negócio que também ressignifica a distribuição de conteúdo audiovisual.

É neste cenário que Bandersnatch destaca-se como um objeto que permite refletir não somente sobre as fronteiras entre produção e recepção que afetam os modos de espetatorialidade dos sujeitos como compreender as práticas de consumo que têm sido orientadas pelas lógicas comunicacionais do ciberespaço.

REFERÊNCIAS

CANCLINI, N. G. El consumo cultural: una propuesta teórica. In. SUNKEL, G. (org.). **El consumo cultural en América Latina: Construcción teórica y líneas de investigación**. 2ª ed, Bogotá: Convênio Andrés Bello, 2006, 72 - 95

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 1997.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2015. 380 p.

ESCOTESGUY, Ana Carolina D. **Cartografias dos Estudos Culturais - Uma versão latino-americana**. Belo Horizonte: Autêntica.2001. 240p.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. & JACKS, Nilda. **Comunicação e recepção**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.127p.

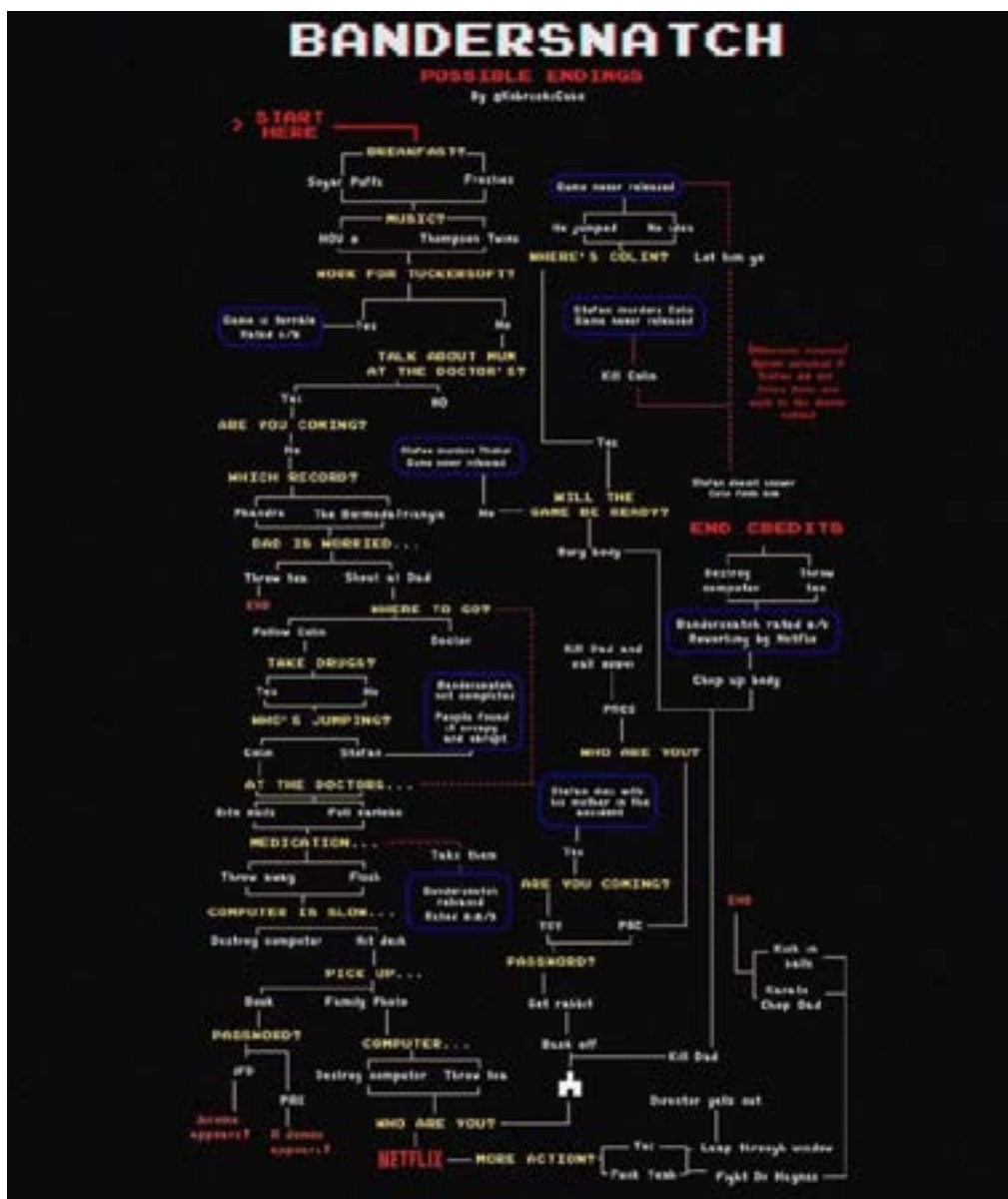
JACKS, N; TOALDO, M. **Consumo Midiático: uma especificidade do consumo cultural, uma antessala para os estudos de recepção**. In: Regiane Ribeiro. (Org.). *Jovens, consumo e convergência midiática*. 1ed.Curitiba: Editora UFPR, 2017, v. 1, p. 19-29.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2017.

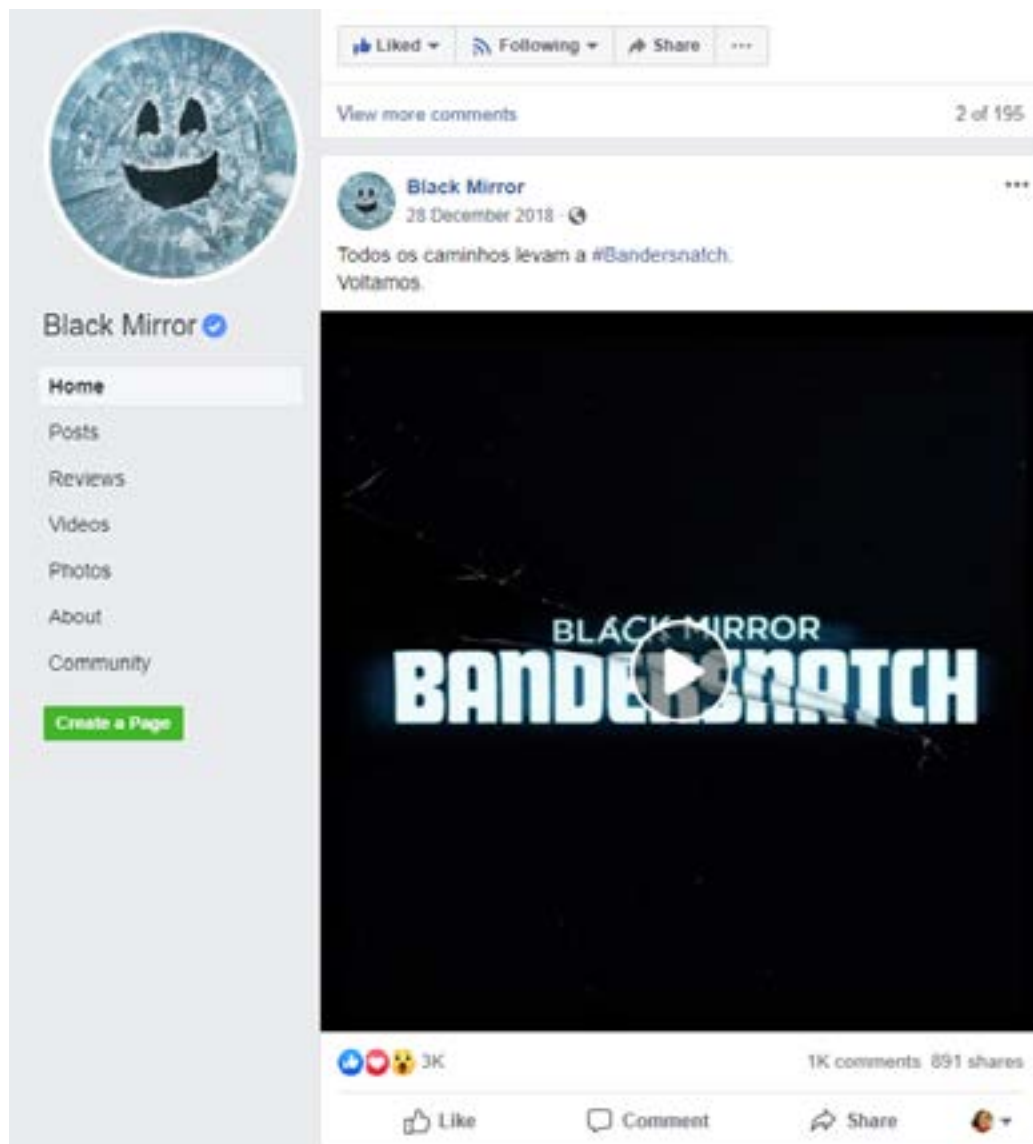
JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de. **Pesquisa em Comunicação**.10.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.171p.

ROSSINI, M; RENNER, A. **Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual**. In. *Anais XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro, 2015*. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2972-1.pdf>

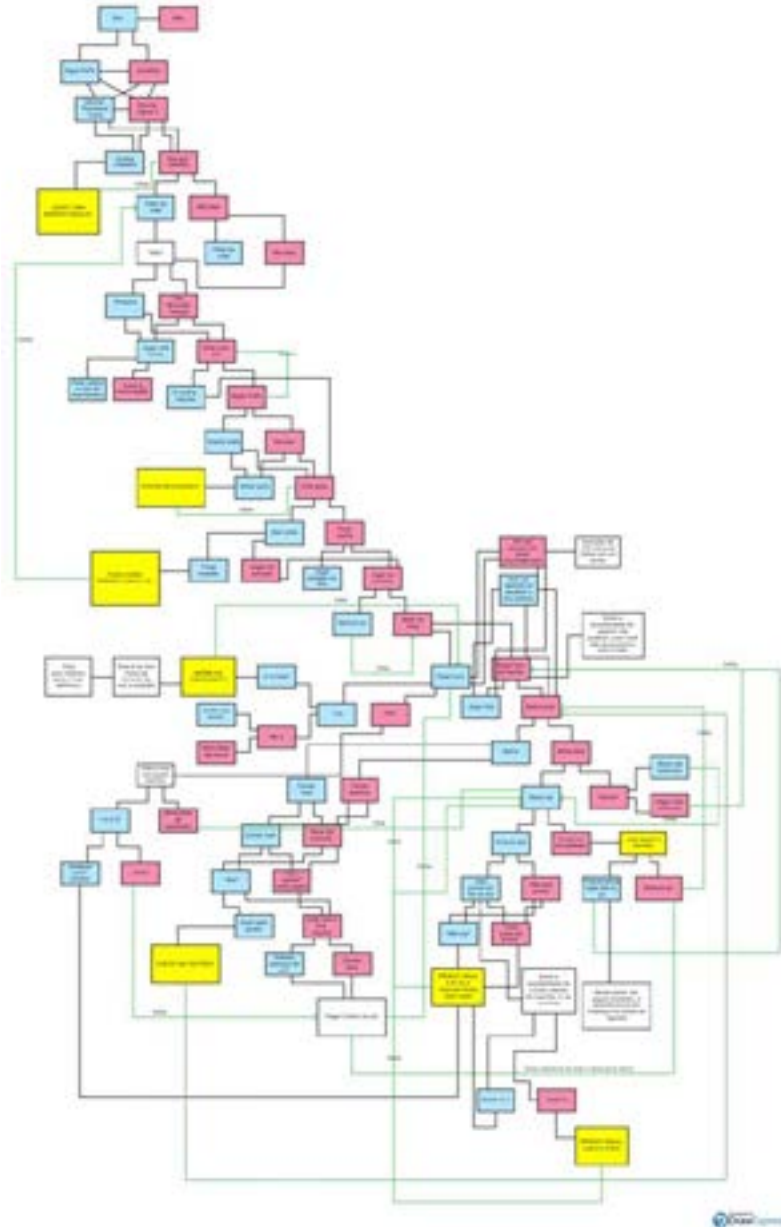
ANEXO A – Postagem da página *Bandersnatch*

Fonte: Página *Bandersnatch* no Facebook.

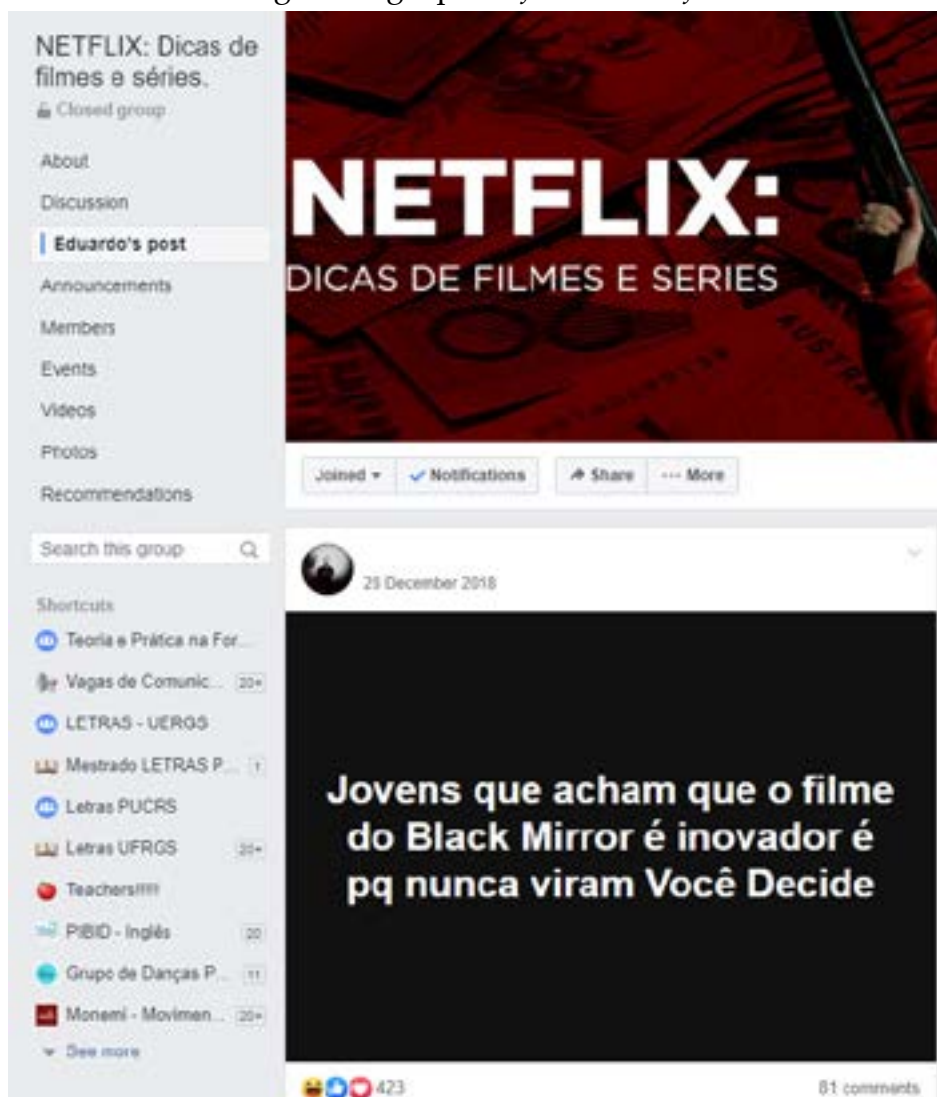


Fonte: Página *Black Mirror* no Facebook.

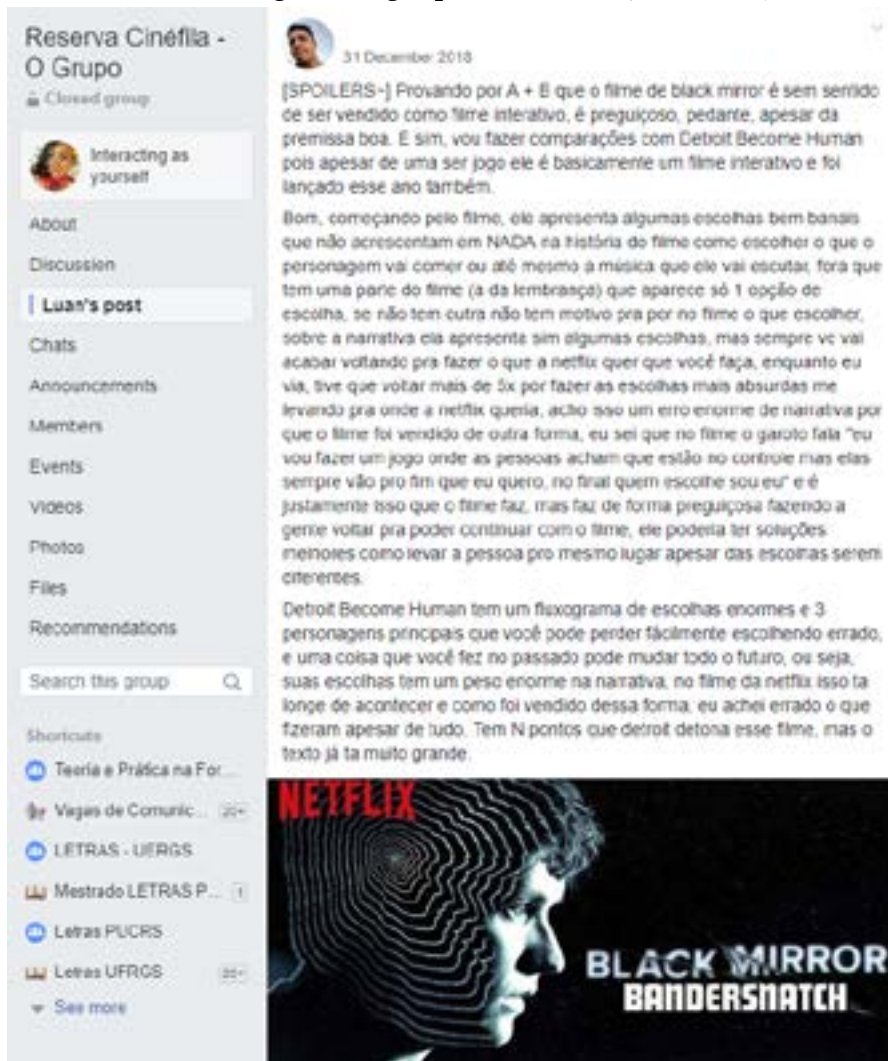
ANEXO C – Postagem do grupo *Black Mirror Brasil*



Fonte: Grupo *Black Mirror Brasil* no Facebook.



Fonte: Grupo *Netflix: Dicas de filmes e séries* no Facebook



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...
- Vejas de Comunic...
- LETRAS - UERGS
- Mestrado LETRAS P...
- Letras PUCRS
- Letras UFRGS
- See more

31 December 2018

[SPOILERS-] Provando por A + E 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 fixograma 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 tá 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 tá muito grande.

NETFLIX
BLACK MIRROR
BANDERSNATCH

Fonte: Grupo *Reserva Cinéfila: O Grupo* no Facebook

APÊNDICE

APÊNDICE A – Análise feita com material impresso



Fonte: elaboração da autora