



Matrizes

ISSN: 1982-2073

ISSN: 1982-8160

matrizes@usp.br

Universidade de São Paulo

Brasil

JOST, FRANÇOIS
Retrato do espectador interativo como músico a
Matrizes, vol. 16, núm. 1, 2022, Enero-, pp. 58-75
Universidade de São Paulo
São Paulo, Brasil

DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v16i1p59-75>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143071289017>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

Retrato do Espectador Interativo como Músico^a

Portrait of the Interactive Spectator as Musician

F R A N Ç O I S J O S T ^b

Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3. Paris, França

RESUMO

Com apoio em Goodman e Genette, o autor desenvolve dois conceitos centrais previamente cunhados pelo primeiro – autografia e alografia – para ajudar a responder se a oposição entre filme e TV está relacionada com diferenças na qualidade artística, um debate exacerbado pelo ingresso da Netflix em festivais de cinema. Usando também uma comparação com partituras musicais, o artigo indaga se o espectador do trabalho interativo pode ser chamado de operador, executante, ator ou intérprete.

Palavras-chave: Ficção-científica, Netflix, música contemporânea

^a Artigo publicado originalmente em *Télévision* (2020), (11), 109-124. <https://doi.org/10.3917/telev.011.0109>

^b Professor Emérito da Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, onde criou o Centre d'Études sur l'Image et le Son Médiaques (CEISME). Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-0641-9200>. E-mail: francoisjost@orange.fr

ABSTRACT

With the help of Goodman and Genette, the author develops two major concepts previously coined by the former – autography and allography – to help answer the question as to whether the opposition between film and TV series is related to differences in artistic quality, a debate exacerbated by Netflix's candidacy at film festivals. Also using a comparison with music partitions, the article wonders whether the viewer of the interactive work may be called an operator, performer, player, or interpreter.

Keywords: Science-fiction, Netflix, contemporary music

PODE PARECER SURPREENDENTE que, para definir o cinema na era digital, vários pesquisadores procurem analogias heurísticas com *The Early Cinema* (Gaudreault & Marion, 2013; Grusin, 2016; Hansen, 1995). À primeira vista, o que essas fitas oscilantes em que os personagens parecem fantasmas têm em comum com as imagens e projeções digitais sem a menor aspereza, sem rasuras quando as bobinas começam a girar e sem a crepitação da trilha sonora, coisas a que nos acostumamos ao longo das décadas? Nada ou quase nada. Grusin (2016) aponta que não é no nível estético que devemos associar o início e o que alguns veem como um fim, mas na descrição do processo histórico que os afetou. Comentando o argumento de Myriam Hansen (1995), segundo o qual “o primeiro cinema remediava o formato de entretenimento comercial da época como os vaudevilles e espetáculos itinerantes” (pp. 38-39), ele afirma que “podemos ver um contínuo perceptivo semelhante, no cinema digital de hoje, às interações entre o filme exibido no cinema e sua múltipla remediação em DVD, videogames, trailers, sites da web etc.” (p. 70).

É inegável que o início do cinema está ligado a vários gêneros de entretenimento, da mesma forma que o pós-cinema. Dizer que os dois são semelhantes é, no entanto, outra questão. A semelhança não se aplica a eles, mas ao método que os aborda. Ao mesmo tempo que utiliza um entendimento muito mais frrouxo de *remediação* do que o do livro coescrito com Bolter¹, Grusin (2016) simplesmente observa que o que outros chamam de *intermedialidade* é o indispensável solo de criação de um novo meio emergente. A televisão foi vista inicialmente como uma extensão do cinema e do rádio e, assim como *The Early Cinema*, estendeu o entretenimento popular na época: o cabaré, os espetáculos de music hall e até o circo. Entretanto, devemos ver analogias com o pós-cinema? Acredito que não. Por outro lado, o *terminus a quo* não é desinteressante se o compararmos com o *terminus ad quem* representado pelo pós-cinema, não como se faria com dois estados, mas com dois caminhos. Assim, a fim de seguir um caminho, retomo o início do cinema, que, simplificando, vai até pouco antes de a web 2.0 emergir. Seguindo os passos de Goodman (1968/1990) e depois Genette (1994) no debate sobre o estatuto das obras de arte, tenho mostrado como, de uma perspectiva diacrônica, essa condição, longe de ser completamente estática, evolui entre os dois polos que Goodman chama de autografia e alografia (Jost, 2000).

O RETORNO DO REPRIMIDO

Na virada dos séculos XIX e XX, o filme é caracterizado principalmente por seu aspecto performativo e por sua consequente autografia. Pode ou não ser acompanhado pelo comentário de um locutor, de um piano, de um aparelho

de efeitos sonoros ou de canções cantadas pelo público etc. Portanto, difere conforme o local e o dia, os espectadores não veem todos o mesmo objeto. Entretanto, ao longo dos anos e décadas, tudo foi feito para reduzir esta diversidade, confirmando a hipótese de Goodman de que “todas as artes eram originalmente autografadas, e gradual e desigualmente ‘emancipadas’ adotando, sempre que possível, sistemas de notação” (Genette, 1994, pp. 154-156).

Desde o início, o cinema adquiriu técnicas que, é possível dizer, reduziram constantemente o papel do autor autográfico, evidenciando um contínuo esforço para transformar o filme em partitura². A introdução dos letreiros na tela na primeira década do século XX não criou a narrativa verbal – ela já era transmitida pela fala do locutor – mas fixou o texto, que doravante seria o mesmo para todos os espectadores, onde quer que vissem o filme. Da mesma forma, o cinema *falado* não introduz o som – que existia no chamado cinema *mudo*, por meio da música de acompanhamento, efeitos sonoros, ou mesmo certas tentativas de sincronizar a fala ao vivo –, ele apenas assegura a circulação da mesma partitura; a música cinematográfica faz parte deste movimento de homogeneização, pois, em vez de ser deixada à avaliação de um pianista na sala de cinema, é o resultado de uma escolha autoral que a torna intangível.

Assim, o cinema adquiriu técnicas que, é possível dizer, têm reduzido constantemente o papel do autor autografado (o do locutor, do realizador de efeitos sonoros, do acompanhante musical) através do desenvolvimento gradual de sistemas de notação cinematográfica. Nessa perspectiva, a tecnologia digital seria o resultado final desta redução alográfica: o trabalho, quase imaterial, pode circular independentemente do seu suporte. Em 2000, escrevi que essas características digitais certamente influenciariam as estruturas econômicas do cinema. Estamos nesse ponto agora. No entanto, em retrospecto, o que me parece mais importante neste processo contínuo de redução alográfica é que chegamos a um ponto em que o filme se tornou o mesmo para todos. Mesmo os arranhões que mencionei antes, que surgiam ao longo das exibições e que pioravam, diferenciando as cópias dos lançamentos daquelas exibidas em um pequeno cinema de província, desapareceram. O mesmo se aplica aos defeitos na calibração de cor ou outros aspectos materiais semelhantes. A projeção digital nivelou as diferenças – até o momento em que o espectador assumiu o controle. Como acabamos de ver, ao longo do século XX, as variações da obra estiveram do lado do autor ou da execução da obra. Com a tecnologia digital, o espectador pode modificar a obra, primeiro intervindo nos parâmetros audiovisuais (cores, contrastes, intensidade sonora etc.), depois influenciando o curso da narrativa. Essas ações praticamente constituem o que poderia ser chamado de retorno do reprimido, causado pela redução alográfica operada pela

² Este esforço é explicado por um crítico do início do século XX, que escreveu: “A cinematografia é uma forma de notação por imagem, como a aritmética e a álgebra são notações por figuras e letras” (Haugmard, 1913/1988, p. 83).

história do cinema. É por isso que, neste texto, vou considerar que a essência do pós-cinema é a interação.

É também a posição de Grusin (2016), que, a partir do modelo de cinema de atrações conceitualizado por Gunning (1986), define o pós-cinema como um “cinema de interações”. Para Grusin, a interação é definida por sua relação “com outras mídias (principalmente) digitais” e por seu

senso estético, que nos coloca diante de um cinema de interações – a emergência de um estilo visual e de uma lógica narrativa que se relacionam com as mídias digitais como os DVD e os videogames, em vez da fotografia, do drama, ou da ficção. (Grusin, 2016, p. 73)

A oposição entre a mídia digital e a fotografia, o drama e a ficção, mistura critérios heterogêneos. O DVD é um meio que acomoda tanto filmes recentes quanto clássicos do cinema mudo. Como um sistema de reprodução da realidade, a fotografia, digital ou não, ainda tem um papel preponderante no cinema. A ficção, por outro lado, é um horizonte incontornável para qualquer obra de invenção. Quanto ao drama, é um gênero, entre outros, que não vemos ser evitado pelo cinema das interações. Mais convincente para mim é a definição de Greenaway (citado em Ferenczi, 2007), que diz: “O cinema agora deve se tornar uma arte interativa multimídia. . . . Somos forçados a enfrentar este novo meio que fará que *Guerra das Estrelas* pareça uma leitura à luz de velas no século XVI” (para. 2).

PÓS-CINEMA OU PÓS-TELEVISÃO?

Em vez de definir o cinema das interações por meio de falsas oposições, parece-me muito mais proveitoso testar o conceito a partir da análise de uma obra que se apresenta como abertamente interativa: *Bandersnatch* (Brooker & Slade, 2018). A imprecisão de minha qualificação (uma *obra*) recoloca uma questão que já tinha levantado, ou seja, a definição de *pós-cinema*. O que é *Bandersnatch*, de fato? Como uma primeira aproximação, a seguinte definição mínima pode ser dada com confiança: um objeto ou produto audiovisual acessível em uma plataforma SVOD, Netflix. Essa formulação é suficiente para excluí-lo do âmbito do cinema por aqueles que consideram que esse é definido em primeiro lugar e exclusivamente por seu espaço de veiculação, conforme nota Bellour (2012):

A projeção de um filme em uma sala, no escuro, pelo tempo prescrito de uma sessão mais ou menos coletiva, tornou-se e continua sendo a condição de uma

experiência única de percepção e memória, definindo seu espectador e que qualquer outra situação de visualização se altera mais ou menos. E só isso vale a pena ser chamado de “cinema”. (Contracapa)

Qualquer outro evento filmico seria uma versão degradada. Voltarei a essa valorização implícita do dispositivo tradicional de projeção, mas antes vamos investigar mais a fundo a natureza desse objeto misterioso. A Wikipedia informa aos interessados que “*Black Mirror: Bandersnatch* é um filme interativo de 2018 da série de ficção científica no formato de coletânea *Black Mirror*” (“Black Mirror: Bandersnatch”, 2019, para. 1). Um filme e uma série ao mesmo tempo, *Bandersnatch* estaria assim a igual distância de dois universos muitas vezes concebidos como opostos, o cinema e a televisão. Pós-cinema ou pós-TV? Os críticos hesitam. Alguns insistem na filiação à série, ligando-o a *Black Mirror*, outros à experiência cinematográfica. A atribuição de prêmios confirma essa hesitação. Um episódio de *Black Mirror* foi agraciado com um prêmio da Academia Britânica de Cinema e Televisão, em 2014, como melhor *telefilme dramático* (*Best single drama*). Em 2019, *Bandersnatch* recebeu um prêmio Emmy na categoria de *Outstanding Television Movie*, o que, como gênero, o situa em algum lugar entre o cinema (*movie*) e a televisão; foi indicado para um Bafta Television Award na categoria *Drama*, que obviamente o coloca do lado da televisão; e em uma categoria muito mais difícil de se relacionar a um desses dois mundos, *Outstanding Creative Achievement in Interactive Media Within a Scripted Program*. Finalmente, *Bandersnatch* recebeu um Golden Trailer Awards como *Best Drama/Action Poster for a TV/Streaming Series*. Essa designação reflete uma última dificuldade: falar sobre séries de TV quando, hoje, embora formalmente próximas do que a televisão nos acostumou a ver, elas sejam com frequência produzidas por plataformas de streaming.

Essa discussão sobre a identidade genérica de um objeto audiovisual não é uma simples questão de ontologia. Não é tanto uma questão de encontrar uma resposta do que notar que esta também desencadeia um debate sobre o estatuto artístico desse objeto. A oposição de Spielberg (citado em Dezeraud, 2019) à presença dos filmes Netflix nos Oscars atesta isso: “A partir do momento que você se compromete com o formato televisivo, faz filmes de televisão. Se for um bom filme, você certamente merece um Emmy, mas não um Oscar” (para. 2). A ideia de que qualquer evento cinematográfico que não seja uma exibição de cinema é uma versão degradada leva a uma aporia que é perfeitamente exemplificada pelo caso de *Roma* (Cuarón, 2018). Como sabemos, em 2016, o Festival de Cannes selecionou duas produções da Netflix, *Okja* (Bong, 2017), do diretor sul-coreano Bong Joon-ho³, e *The Meyerowitz Stories* (Baumbach, 2017), do diretor

³ Os nomes coreanos são escritos na sua forma tradicional: com o sobrenome primeiro.

estadunidense Noah Baumbach. Imediatamente houve um grande movimento de protestos de produtores e distribuidores, que criticaram o fato de que esses filmes não seriam lançados em cinemas.

Como a regulamentação francesa proíbe que um filme seja oferecido em um serviço como a Netflix antes de decorridos três anos de sua exibição nos cinemas, a plataforma recusa essa obrigação, pois privaria seus assinantes franceses dos filmes em questão. Em 2018, a questão surgiu novamente com *Roma* (Cuarón, 2018), que, pela mesma razão, foi excluído da seleção do Festival de Cinema de Cannes. Alguns meses depois, o filme recebeu o Leão de Ouro no Festival de Veneza, e depois o Oscar de melhor filme. Em resposta a Spielberg, a plataforma anunciou que seus filmes passariam a ser exibidos por alguns dias nos cinemas californianos antes de serem colocados em seu site. Qual é a situação de um filme como *Roma* nesse contexto? Cinema quando exibido em salas cinematográficas, não cinema quando está na plataforma e, no entanto, aclamado como o melhor filme do ano! Claramente, o critério do lançamento em salas tem menos a ver com uma tentativa de diferenciar as artes e a mídia do que com uma hierarquia axiológica – e com uma nostalgia cinéfila que separa toalhas e panos, nesse caso o cinema como arte e a televisão como mídia.

Determinar, portanto, se *Bandersnatch* é um filme ou uma série e se essa série é televisionada ou em streaming implica uma avaliação artística a priori. Basta ouvir o diretor do Festival de Cannes, Thierry Frémaux (citado em “Les Séries, C'est Industriel”, 2018), que proclama: “as séries são industriais, os filmes são poesia” (para. 1). Os defensores das séries concordam com seus críticos. Para estabelecer o status artístico das séries, procuram trabalhos que as elevem à categoria de TV de qualidade. Jane Feuer (2007), por exemplo, diz:

Six Feet Under é perfeitamente serializada, usa múltiplas tramas narrativas e um elenco de atores, mas também se identifica estilisticamente com o gênero não televisivo do cinema de arte europeu. Essa maior dependência do cinema é evidente nos créditos de abertura. (p. 150)

Essa referência ao cinema ao definir a obra como “HBO, não série de TV” (Feuer, 2007, p. 150) conduz inevitavelmente a comparações com os cineastas que são vistos não como meros *diretores*, mas como autores por direito próprio. Assim, a mesma Jane Feuer escreve que as sequências de sonhos em *Six Feet Under* (Ball et al., 2001-2005) evocam Fellini⁴.

Na realidade, essas duas abordagens, ao procurarem valorizar seu objeto – o cinema para uma, a televisão para a outra – perdem o que o aproxima de uma ou outra arte e o que não está no objeto em si, mas no olhar do espectador.

⁴Ver também: “*Six Feet Under* exala uma herança artística europeia” (Feuer, 2007, p. 145).

Pois, diante dessas séries associadas ao streaming, há duas atitudes possíveis: ou considerá-las uma continuação da televisão – a rigor, uma *pós-televisão* – ou considerá-las uma continuação do cinema, um *pós-cinema*. A primeira atitude consiste em jogar o jogo da serialidade ou, mais precisamente, da telenovela. Enquanto os canais pediam aos telespectadores que esperassem pelo próximo episódio por um período estabelecido pelo programador, o internauta pode espaçar a visualização de dois episódios por um tempo determinado por ele, permanecendo na lógica da transmissão em série, que é a da disponibilidade progressiva dos episódios, separados por um lapso de tempo.

A segunda atitude, que é a do *binge watcher*, consiste, ao contrário, em assistir ao maior número possível de episódios, ou mesmo uma temporada, em um tempo muito curto, para chegar ao fim. Os DVD e o advento de plataformas como a Netflix incentivaram essa prática. Alguns sites de canais adotaram a mesma estratégia para competir com eles. O resultado é uma espécie de longa-metragem que, por um lado, neutraliza a curiosidade inerente ao gênero telenovela e, por outro, quebra a comunidade temporal que une os atores e os espectadores desse formato, à medida que, de temporada em temporada, eles envelhecem ao mesmo tempo. Em última instância, é o usuário que escolhe se deseja fazer da série de streaming um objeto pós-cinemático ou um objeto pós-TV. E essa liberdade de uso chega perto de ser a característica definidora do *pós*.

Isso significa que “o espectador se tornou proativo [e que] assistir se tornou uma ação” (Gaudreault & Marion, 2013, p. 183)? E de que ação estamos falando? Para Gaudreault e Marion (2013), trata-se sobretudo de escolher o dispositivo para ver um filme, de decidir se o assiste todo de uma vez ou não, se o assiste em casa ou em outro lugar etc. Falar de ação me parece um pouco exagerado nesse caso, e sem tanta novidade. O espectador dos anos 1980 também podia escolher saciar sua sede por filmes indo ao cinema, à locadora de vídeos ou assistindo a um cassete, depois parando a fita com o controle remoto, ou até mesmo adormecendo no sofá enquanto ela era exibida. Os argumentos daqueles que falam do *spectator* me parecem mais decisivos. A partir de uma reflexão sobre a multimídia, em 1999, um grupo de acadêmicos interessados na *imagem representada* (*l'image actée*) propôs esse termo, que eles definiram da seguinte forma:

Ator do próprio espetáculo (em colaboração com o software instalado pelos designers), espectador dos efeitos das próprias ações: tal é a postura da pessoa que enfrenta esses dispositivos, atravessando constantemente a barreira semiótica que delimita o interior (a apresentação) e o exterior (o dispositivo que organiza o acesso). (Barboza & Weissberg, 2006, p. 17)

A interatividade é comparada aqui à posição do espectador em relação a uma estátua cuja aparência muda conforme ele se aproxima ou se afasta dela, mas sem alterar formalmente o trabalho. Outros nomes foram propostos, por exemplo, o *interator*, para o qual “tudo o que vai se desenrolar na tela depende agora das decisões, ações e iniciativas tomadas pelo sujeito que se relaciona com ela, o usuário do computador” (Machado, 2007, p. 142). Essas definições certamente têm mérito, mas a definição do espectador deixa a relação com o designer-programador ou o que deve ser chamado de autor na sombra, enquanto a primeira definição o relega a parênteses. E essa relação seria oposta à “ditadura da obra [que] me é imposta por capricho dos programadores [dos canais de televisão]” (Gaudreault & Marion, 2013, p. 192)? Isso é o que agora proponho esclarecer, com base na análise narratológica de *Bandersnatch* (Brooker & Slade, 2018).

“IT’S LIKE TV ONLINE. I CONTROL IT”

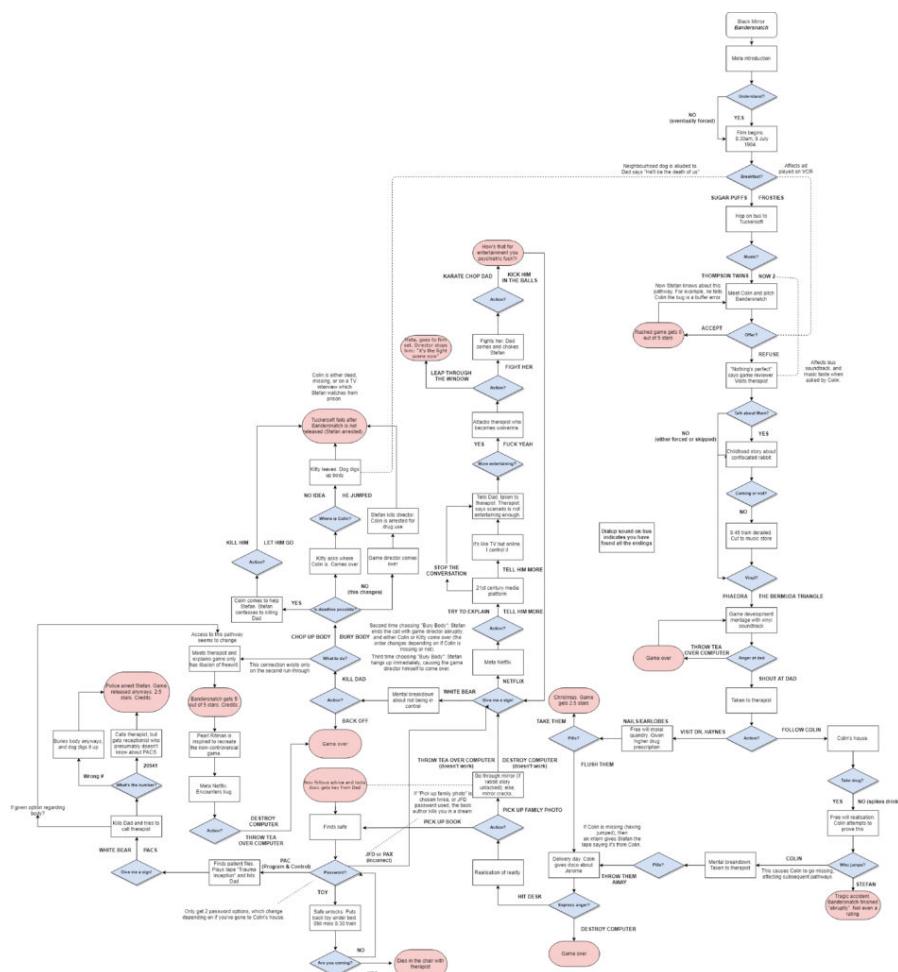
O filme (ou o episódio da série *Black Mirror*) propõe uma narrativa na qual o usuário (essa é a palavra mais neutra que posso encontrar no momento) terá de fazer escolhas. Mas que escolhas e que impacto elas têm sobre o desenrolar dessa história? Para responder a esta pergunta, revi o filme várias vezes, seguindo diferentes caminhos, enquanto utilizava o fluxograma de programação elaborado por um usuário da internet após assisti-lo (Figura 1). Tem alguns erros, mas é bastante útil. Também assisti no modo automático, ou seja, deixando a máquina escolher a direção da história para mim. Essa jornada, proveitosa para entender o funcionamento, durou 45 minutos (metade do tempo anunciado pela Netflix).

⁵Para que uma função seja cardinal, basta que a ação a que ela se refere abra (ou mantenha, ou feche) uma alternativa consequente para a continuação da história, enfim, que inaugure ou conclua uma incerteza; se, num fragmento da narrativa, o telefone toca, é igualmente possível que se atenda ou não, o que não deixará de levar a história por duas vias diferentes. Em contrapartida, entre duas funções cardinais, é sempre possível dispor noções subsidiárias, que se aglomeram em torno de um núcleo ou outro, sem modificar-lhes a natureza alternativa: o espaço que separa ‘o telefone tocou’ de ‘Bond atendeu’ pode estar saturado por uma multidão de pequenos incidentes ou pequenas descrições: ‘Bond dirigiu-se para a mesa, pegou um receptor, colocou o cigarro no cinzeiro’ etc.” (Barthes, 1966, p. 9).

A história começa em 9 de julho de 1984. Um jovem, Stephan Butler, acorda. Grande dia: ele vai propor um projeto de jogo à Tuckersoft, uma empresa administrada por Mohan Thakur, na presença do especialista em design de jogos Colin Ritman. Duas sequências se seguem até chegar lá: o café da manhã com seu pai, uma viagem de ônibus. Duas escolhas foram oferecidas: a primeira dizia respeito à comida (Sugar puffs ou Frosties), a segunda, à música que ele escutaria em seu walkman durante o trajeto. Desde os primeiros cinco minutos, dois tipos muito diferentes de ação do usuário são assim destacados: escolher seu cereal é uma escolha puramente paradigmática que não envolve a narrativa de maneira alguma, enquanto o que Barthes (1966) chamou de função cardinal permanece a mesma⁵. A única coisa que muda é o que ele chamou de *catalisadores*, ou seja, aqueles detalhes que embelezam a narrativa, mas não mudam sua direção. Outro item a ser acrescentado ao mesmo esquema é a alternativa *morda suas unhas* ou *arranhe sua orelha* para expressar a

angústia de Stefan a sua psicanalista. Ou *enterrar o corpo* (de seu pai) ou *cortá-lo em pedaços*. Qualquer que seja a escolha, ela não altera a estrutura narrativa que o narrador-programador quer transmitir. Ainda mais redutora é a escolha em relação a *Mais ação: Yeah ou Fuck Yeah*. A escolha da música só tem uma consequência estética sem qualquer impacto sobre a estrutura narrativa. Não se pode negar, é claro, que a repercussão dessas decisões na imagem – vemos o pai dando o pacote pedido pelo filho, a fita de música determinada pelo usuário – provoca um sentimento de poder e satisfação temporária, até mesmo de liberdade.

Figura 1
Fluxograma de programação de Bandersnatch



Nota. Reproduzido de “Almost 4 Hours After Release and I Think I Have Mapped *Bandersnatch*. Throw Tea Over Computer”, de u/alpine, 2019, *Reddit* (<https://bit.ly/3u2eu01>). Copyright 2019 do autor.

A primeira possível mudança de direção ocorre quando Stefan encontra Mohan Thakur e o desenvolvedor Colin Ritman. O chefe da Tuckersoft aceita seu projeto e lhe pergunta se quer trabalhar na empresa ou em casa. *Aceitar ou recusar*: cabe ao usuário da internet dizer. É agora uma escolha sintagmática, uma vez que influencia a evolução da história. Se ele aceita, acabamos com uma sequência de TV na qual um crítico do jogo lhe dá 0 em 5. Colin diz a Stefan: “Lamento, cara, *escolha ruim...*”. Para continuar essa busca para desenvolver o jogo *Bandersnatch*, temos que seguir Stefan, que diz “Vou tentar de novo”; e a história começa de novo, logo no início, com o despertador tocando até alcançarmos a sequência em Tuckersoft. De agora em diante, ele trabalhará em casa.

Como se vê, a escolha proposta por Thakur não é de forma alguma uma escolha. Para evitar que a narrativa pare, o usuário é obrigado a começar do zero e aceitar que Stefan trabalha em casa. A aparente liberdade de escolha é assim restringida pelo programa, que neutraliza o que Genette (1994) chamou de arbitrariedade da narrativa. A essa restrição acrescenta-se outra, a impossibilidade de voltar atrás se não for uma opção proposta pelo filme.

Para transmitir a estrutura narrativa necessária à compreensão da trama, o narrador-programador tem à sua disposição meios mais suaves, semelhantes aos exemplificados pelos teóricos do *empurrão*. Como sabemos, o empurrão consiste em fazer sugestões indiretas, sem forçar; influenciar motivações, incentivos e tomada de decisões sem dar ordens, sem comandar abertamente. É exatamente assim que a psicanalista de Stefan procede. O rapaz está em seu escritório após sua nomeação em Tuckersoft. Ele explica a ela que preferiu trabalhar em casa porque não quer ser constantemente controlado. Entretanto, ele também sente que seu pai o está vigiando. Diante de sua crescente ansiedade, ela sugere que ele fale de sua mãe, cujo aniversário de falecimento é nesse momento. Cabe ao usuário aceitar ou não. Se ele recusar, ela insiste com ele: “Você poderia aprender coisas... Vou lhe perguntar novamente: sim ou não”. A curiosidade é o *empurrão* que impele o usuário a seguir e ver, caso tenha recusado inicialmente. Mais uma vez, o usuário é forçado a seguir o caminho proposto. Para o resto da história, essa passagem é essencial porque conta as circunstâncias em que mãe de Stefan morreu, pelas quais ele se sente responsável. No caso de uma recusa persistente, o flashback que desenvolvia os detalhes do acidente é ignorado e passamos para outra sequência.

A expressão *escolha ruim* que acabamos de encontrar indica, na verdade, que o usuário fez um desvio desnecessário. Assim, se ele se recusa a permitir que Stefan fale de sua mãe com sua psicanalista, ele é recolocado no caminho certo pelo programa, o que o obriga a falar sobre isso de qualquer maneira. Há então um flashback no qual vemos Stefan aos cinco anos de idade procurando

seu coelho de pelúcia, atrasando a saída da mãe de casa. Como resultado, após sair, ela embarcará em um trem que descarrilará. Para que essa estrutura cardinal funcione, quando se pergunta à criança “Você está vindo?”, o programa responde “Não”, sem a possibilidade de fazer o contrário. Da mesma forma, *derramar chá no computador* é uma escolha que leva a um beco sem saída, uma *escolha ruim* que o programa corrige, colocando o usuário de volta nos trilhos, forçando-o a voltar: dois televisores estão na tela e um deve escolher o outro termo da alternativa: *responda o pai gritando*. Esse método é usado várias vezes. A inversão pode ser ordenada por uma fonte extra-diegética graças às opções propostas ou às decisões tomadas, sem nenhum outro processo, internamente à diegese pelo personagem que decide *tentar de novo*⁶. A restrição final ocorre quando o usuário escolhe derramar o chá no computador e o personagem se recusa a fazê-lo (“Não!”) na sequência seguinte. Esse é um processo mais suave, pois deixa à sombra a autoridade do narrador-programador.

As escolhas do usuário não perturbam de forma alguma o sistema de esquemas plausíveis estabelecido pelo roteiro. A habilidade do programa é de fato distribuir os gatilhos narrativos no *núcleo comum* obrigatório das primeiras sequências (até a reunião com a empresa Tuckersoft). Desde as primeiras cenas, Stefan toma pílulas, o que antecipa seu caráter atormentado, que a psicanalista procura tratar aumentando sua medicação. Ele mostra a seu pai o livro *Bandersnatch* que veio de sua mãe, que entendemos estar morta (por quê? gostaríamos de saber). O autor desse livro decapitou sua esposa, um evento que se repete mais tarde. Quaisquer que sejam os caminhos percorridos, essas notas podem ser ampliadas depois.

Finalmente, é necessário insistir no sentido da arquitetura global que permanece, ilustrando as palavras do desenvolvedor Colin: “há uma mensagem em cada jogo”. Se há restrições para o usuário, elas não são nada em comparação com aquelas que pesam sob o caráter de Stefan, que teme acima de tudo ser vigiado e se sente cada vez mais controlado. No início, ele diz a sua psicanalista que preferiu trabalhar em casa para evitar o controle da empresa, que sente que seu pai está de olho nele, chegando ao ponto de dizer “eu perco o controle como se alguém estivesse fazendo minhas escolhas (escolhendo meus cereais, gritando com o papai, ouvindo música)”. Se a entrevista com a psiquiatra for seguida pela reunião com Colin, a paranoíta se torna um pouco mais generalizada. O desenvolvedor explica a ele que “pagamos as pessoas para jogarem os nossos preferidos . . . eles nos drogam e filmam”, que Pac-Man, o jogo dos anos 1980, é um acrônimo que significa *Program and Control Man*. “Se você ouvir, você ouve os números”, conclui ele. A única maneira de continuar a história para além dos dois finais disponíveis ao usuário é uma sequência em que Stefan, enquanto olha para cima,

⁶Em uma entrevista ao *The Hollywood Reporter*, o diretor desse episódio especial convidou os telespectadores a serem “eles mesmos”. “Não pense que há uma maneira melhor, faça seu próprio caminho”, diz ele. ‘Caso contrário, você ficará paralisado pela ansiedade de ter que fazer escolhas. E não volte para trás: siga sempre em frente’ (citado em “Après avoir Vu”, 2018, para. 4).

grita: “Dê-me um sinal!”. A escolha é então entre o *branching pathway symbol* (símbolo de caminho bifurcado), herdado do livro sobre a vida de Davies, e o logotipo da Netflix. Como se pode esperar, a rota automática leva à opção Netflix. Quando esta última opção é selecionada, seja *Tell me more* ou *Try to explain* – outra falsa escolha – aprendemos que Netflix é uma plataforma de entretenimento do século XXI (lembro que a história é ambientada em 1984, que é uma referência explícita ao romance de Orwell), e que *it's like TV online but I control it* (é como uma TV on-line, mas eu a controlo)⁷. Stefan reclama que está sendo controlado por “alguém do futuro. . . . Tudo isso estaria acontecendo para entreter alguém”.

⁷ Para explicar a Stefan o que é Netflix, a seguinte frase aparece na tela de seu computador:

“Eu o observo na Netflix.
Eu tomo decisões por você”.

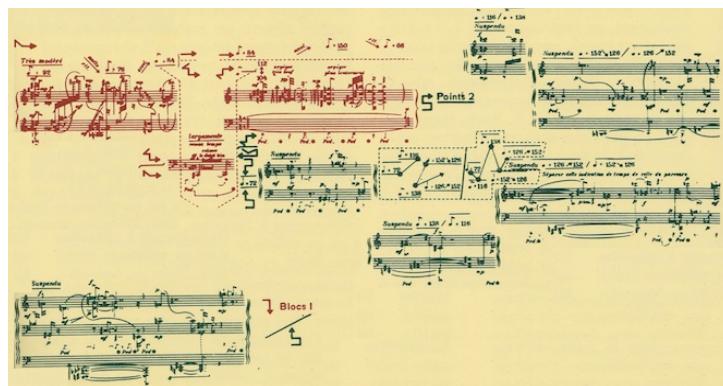
A psicanalista aponta para Stefan que não há muita ação no jogo. O usuário é então solicitado a escolher entre *lutar contra ela* e *saltar pela janela*. Em um aceno final à ilusória liberdade do usuário, essa escolha não é uma escolha, pois se alguém decide tomar o segundo caminho, o diretor intervém no set e explica ao ator, que interpreta Stefan, Mike, que esse final não é o que está no roteiro, que lhe entrega como prova. Mas o ator tem dificuldade de aceitar isso porque se identifica com o personagem. Essa conclusão leva a um metalepsis final, em que o personagem dá lugar ao ator e o ator assume o papel do personagem.

Vamos nos deter por um momento na complexa relação entre *mise en abyme* e *metalepsis*. O sentimento de Stefan de ser permanentemente controlado é um *mise en abyme* tanto do romance *Bandersnatch*, que, embora esteja ligado à literatura de *Choose Your Own Adventure*, afirma que somos controlados (um capítulo do livro sobre Davies é chamado de “Mind Control Conspiracy”). Mas é sobretudo um *mise en abyme* do próprio dispositivo, que se baseia numa comunicação entre o nível diegético da história de Stefan e a realidade do dispositivo lúdico, que constitui uma metalepsis entendida como a contaminação dos dois níveis. Enquanto o romance fornece exemplos de “um narrador extradiegético [que] entra de repente em uma relação direta com um de seus personagens diegéticos” (Cohn, 2005, p. 123), é mais raro que um personagem reclame de seu narrador (não consigo pensar em nenhum exemplo). No entanto, isto é basicamente o que acontece em *Bandersnatch*. Um ser fictício se sente controlado por um poder superior (que ele procura nas alturas levantando a cabeça), mas não consegue identificá-lo, apesar de o jogador do século XXI reconhecer-lhe ao se sentir diretamente visado! Um jogador que é, ele próprio, controlado por um programador. É óbvio que se pensa na situação imaginada por Borges (1970) “de peças de xadrez que não sabem que são guiadas por um jogador, que não sabe que é guiado por um deus, um deus que não sabe que é guiado por outro deus” (pp. 192-193). Exceto que aqui o personagem tem a intuição. A intrusão do diretor no set e a consequente confusão entre o personagem e o ator é uma metalepsis mais

comum, embora nesse caso seja decidida em vários níveis. À primeira vista, como acabo de dizer, há uma mudança repentina do personagem para o ator, cuja condição preocupa o diretor a ponto de chamar um médico. Na verdade, essa é uma ilusão adicional, como os créditos informam, já que Mike não é o nome do verdadeiro ator (Fionn Whitehead), mas uma nova máscara diegética.

Vamos recapitular as regras da narrativa de *Bandersnatch*: impossibilidade de voltar quando se quer, caminhos forçados, significado global proposto... As limitações são numerosas e as ações são limitadas pela decisão do programador, permitindo um pouco mais do que desenvolver o que é chamado de *programa narrativo*. O *spectator* e o *interator* são, de fato, atores cujas ações são amplamente controladas. É claro que precisamos fazer concessões para a liberdade desse novo usuário, que está a uma distância igual do espectador do cinema e do jogador de videogame. Digamos que ele esteja em liberdade condicional e que, faça o que fizer, execute um programa que define seu campo de ação. Como podemos caracterizá-lo se, em vez de enfatizar a liberdade, preferimos destacar a questão da restrição? Os proponentes do *spectator*, como vimos, esboçaram uma comparação provisória com o sujeito que circula em torno de uma estátua. Quanto a mim, prefiro me voltar para a música. Esses caminhos compostos de digressões, de passagens aleatórias executadas ou não de acordo com as ordens de uma autoridade superior, podem ser encontrados nela. Por exemplo, em peças de Pierre Boulez, nas quais determinados compassos da partitura podem ou não ser tocados. Veja-se o terceiro movimento de sua terceira sonata para piano (Figura 2).

Figura 2.
Partitura de sonata de Pierre Boulez



Nota. Reproduzido de “3 ème SONATE POUR PIANO. Formant: Constellation-Miroir”, de D. Jameux, s.d., *Education Musicale. Histoires des Arts* (<https://bit.ly/3tC8ue>). Copyright 1957 Pierre Boulez

Segundo o musicólogo Dominique Jameux (s.d.), é assim que devem ser lidos:

Esses fragmentos musicais aparecem na partitura – consistindo em nove folhas paginadas de a a i e medindo 39 x 60 cm – de acordo com seu papel estrutural. Três estão em verde e são chamados de *Pontos*, dois em vermelho são os *Blocos*. Pontos e blocos, ao contrário do que o nome sugere, são dispostos alternadamente, com os pontos aparecendo nos lugares ímpares numerados. Assim, os fragmentos escritos pelo compositor seguem um ao outro *de acordo com uma ordem deixada à escolha do intérprete* [ênfase adicionada], sabendo que esse último pode se dar ao luxo de saltar certos fragmentos. (para. 2)

Não é esse exatamente o caso do jogador-espectador em *Bandersnatch*? Ele também seguirá a partitura elaborada pelo programador, *de acordo com uma ordem* (Figura 1) que escolha. Podemos aplicar essa descrição a ele sem hesitar. Nas palavras do musicólogo:

As principais características desta forma aberta, na qual o artista recebe um texto que é fixo em cada detalhe, mas para o qual ele ou ela tem uma certa liberdade de arranjo, só podem ser resumidas em traços largos. . . .

O agente desta produção, que também é chamado de “intérprete” na música, não é um autor nem um intérprete, mas o “operador” de um projeto que tende ao anonimato. E Boulez conclui: “Se alguém tivesse que encontrar um motivo profundo para o trabalho que tentei descrever, seria a busca de tal ‘anonimato’”. (Jameux, s.d., paras. 7, 23)

Essa comparação nos permite voltar à nossa reflexão sobre a oposição entre as artes autográficas e alográficas. Se, como disse, a história do cinema mostrou que, até a era digital, inclusive, houve um esforço constante de redução alográfica, o cinema de interação tem um novo status, próximo ao da música contemporânea.

O trabalho do músico, escreve Goodman (1968/1990), é “liberado de sua dependência de um autor, um lugar, uma data ou um meio particular de produção” (p. 195). Tantas características que poderiam ser facilmente aplicadas ao pós-cinema. A partitura define sua obra, inclusive com rotas opcionais. A execução, nessa perspectiva, é uma exemplificação da partitura. O usuário de *Bandersnatch*, como o executor de uma peça de Boulez, escolhe um caminho que faz parte de um sistema de notação muito preciso. Assim como o ouvinte do terceiro movimento da terceira sonata para piano desconhece o que não é tocado, ele também desconhece o caminho que poderia ter tomado, até decidir recomeçar sua jornada.

Como resultado, se o espectator ou interator conjectura uma ação não especificada e que vai muito além do que seria levado a imaginar, como podemos nomear o que chamei até agora de *usuário*? Uma palavra composta com ator seria possível, mas no sentido de um ator que interpreta um texto escrito por outro, não de um ator de teatro. Tendo em vista a natureza incômoda do termo, prefiro descartá-lo. Operador, intérprete, jogador... E se simplesmente chamássemos este usuário de *intérprete*? Isso teria a vantagem tanto de se referir ao músico (*performer*), que estrutura uma parte da obra de acordo com suas escolhas, quanto de nos lembrar que qualquer espectador, independentemente da forma da narrativa audiovisual que se considere, é sempre um hermenêutico capaz de dar sentido mesmo às narrativas mais aparentemente não estruturadas.

Considerar o usuário de um filme do pós-cinema como um instrumentista que pode escolher seu caminho em uma partitura – tanto no sentido musical como no sentido, dado por Goodman (1968/1990), de um sistema de notação – é estender sua liberdade e traçar seus contornos. É a ambição deste texto: substituir os discursos eufóricos e aproximados sobre as transformações do usuário da narrativa por uma avaliação mais precisa e mais justa dessa atividade testada pela virtude heurística da análise. ■

REFERÊNCIAS

- Après avoir vu toutes les narrations possibles de “*Bandersnatch*”, il résume tout avec un schéma. (2018, 28 de dezembro). Huffpost. <https://bit.ly/36I8o3E>
- Ball, A., Greenblatt, R., Janollari, D., Poul, A., Kaplan, B. E., & Cleveland, R. (Produtores executivos). (2001-2005). *Six feet under* [A sete palmos] [Série de televisão]. Actual Size Films; The Greenblatt/Janollari Studio; HBO Entertainment.
- Barboza, P., & Weissberg, J.-L. (Eds.). (2006). *L'image actée: Scénarisation numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*. L'Harmattan.
- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale du récit. *Communications*, (8), 1-27. <https://bit.ly/3Jx3qF7>
- Baumbach, N. (Diretor). (2017). *The Meyerowitz stories* [Filme]. IAC Films; Scott Rudin Productions.
- Bellour, R. (2012). *La querelle des dispositifs*. POL.
- Black mirror: *Bandersnatch* (2019, 18 de maio). In *Wikipedia*. <https://bit.ly/3wNR33S>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.

- Bong, J.-h. (Diretor). (2017). *Okja* [Filme]. Plan B Entertainment; Lewis Pictures; Kate Street Picture Company.
- Borges, J. L. (1970). *The Aleph and other stories*. Bantam Books.
- Brooker, C. (Roteirista) & Slade, D. (Diretor). (2018, 28 de dezembro). *Bandersnatch* [Filme interativo]. Netflix.
- Cohn, D. (2005). Métalepse et mise en abyme. In J. Pier & J.-M. Schaeffer (Eds.), *Métalepses* (pp. 121-130). Éditions des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Cuarón, A. (Diretor). (2018). *Roma* [Filme]. Espectáculos Fílmicos El Coyúl; Pimienta Films; Participant Media; Esperanto Filmoj.
- Dezeraud, P. (2019, 4 de março). Steven Spielberg veut évincer Netflix des Oscars. *Pures Médias*. <https://bit.ly/3L5wbZO>
- Ferenczi, A. (2007, 12 de outubro). Peter Greenaway constate la mort du cinéma, *Télérama*, (12). <https://bit.ly/3D3y9XK>
- Feuer, J. (2007). HBO and the concept of quality TV. In J. Mccabe & K. Akass (Eds.), *Quality TV* (pp. 145-157). I. B. Tauris & Co.
- Gaudreault, A., & Marion, P. (2013). *La fin du cinéma?* Armand Colin.
- Genette, G. (1994). *L'œuvre de l'art* (Col. Poétique). Seuil.
- Goodman, N. (1990). *Langages de l'art*. Jacqueline Chambon. (Obra original publicada em 1968)
- Gunning, T. (1986). The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-garde. *Wide Angle*, 8(3-4), 63-70.
- Grusin, R. (2016). DVDs, video games and the cinema of interactions. In S. Denzon & J. Leyda (Eds.), *Post-cinema. Theorizing 21st century film* (pp. 65-87). Reframe Books.
- Hansen, M. (1995). Early cinema, late cinema: Transformations of the public sphere. In L. Williams (Ed.), *Viewing positions: Ways of seeing film* (pp. 134-152). Rutgers UP.
- Haugmard, L. (1988). The 'aesthetic' of the cinematograph. In R. Abel, *French film theory and criticism: A history/anthology* (pp. 77-85). Princeton University Press. (Obra original publicada em 1913)
- Jameux, D. (s.d.). 3 ème SONATE POUR PIANO. Formant: Constellation-Miroir. *Education Musicale. Histoires des Arts*. <https://bit.ly/3tTcBue>
- Jost, F. (2000). Convergences du spectateur. *Sociétés et Représentations*, 2(9), 131-141. <http://www.doi.org/10.3917/sr.009.0131>
- “Les séries, c'est industriel”: La remarque du délégué général du Festival de Cannes énerve les internautes. (2018, 8 de maio). *Franceinfo*. <https://bit.ly/3iJW6u6>
- Machado, A. (2007). *O sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. Paulus.

u/alpine. (2019, 28 de dezembro). *Almost 4 hours after release and I think i have mapped Bandersnatch. Throw tea over computer* [Postagem de fórum on-line]. Reddit. <https://bit.ly/3u2gu01>

Artigo recebido em 11 de setembro e aprovado em 15 de dezembro de 2020.