

DO JOGO DA AMARELINHA A BANDERSNATCH: os caminhos narrativos da hiperficção¹

Tania Lucía Maddalena

Resumo : O presente artigo pretende explorar o conceito de hiperficção a partir de duas narrativas analógicas apresentadas na metade do Século XX, especificamente *O Jardim dos caminhos que se bifurcam*, de Jorge Luis Borges (1941), e o *Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar (1963), para desenvolver uma análise da narrativa digital de *Bandersnatch*, primeiro filme interativo elaborado pelos criadores do seriado *Black Mirror*, lançado em dezembro de 2018 na plataforma em streaming *Netflix*. Quando adentra o suporte digital, a hiperficção possui a característica marcante de possibilitar a interação mediada pelo hipertexto, em maior ou menor medida, permitindo o leitor/espectador/usuário de decidir sobre os rumos da história. A reflexão apresentada neste artigo pretende, portanto, entender esses novos caminhos narrativos da ficção na era da hiperfídia, conceituada como hiperficção – um fenômeno contemporâneo que apaga as fronteiras demarcadas entre literatura, filmes, *games* e hipertextos.

Palavras-chave: Hiperficção; *Bandersnatch*, Hipertexto; Narrativa digital.

FROM HOPSCOTCH TO BANDERSNATCH: the narrative paths of hyperfiction

Abstract This article aims to explore the concept of hyperfiction from two analogical narratives presented in the middle of the twentieth century, specifically Jorge Luis Borges's tale "*The Garden of Forking Paths*" (1941), and Julio Cortázar's novel "*Hopscotch*" (1963), to develop an analysis of *Bandersnatch*'s digital narrative, the first interactive movie made by the creators of the *Black Mirror* series, released in December 2018 on the Netflix streaming platform. When entering digital support, the hyperfiction has the striking feature of enabling hypertext-mediated interaction, to a greater or lesser extent, allowing the reader/viewer/user to decide on the course of the story. The reflection presented in this article, therefore, intends to understand these new narrative paths of fiction in the era of hypermedia, conceptualized as hyperfiction – a contemporary phenomenon that erases the demarcated boundaries between literature, movies, games and hypertexts.

Keywords: Hyperfiction; *Bandersnatch*; hypertexts; digital narrative.

DE RAYUELA A BANDERSNATCH: los caminos narrativos de la hiperficción

Resumen El presente artículo pretende explorar el concepto de hiperficción a partir de las narrativas analógicas presentadas en la mitad del Siglo XX, específicamente "*Rayuela*" de Julio Cortázar (1963) y "*El Jardín de los senderos que se bifurcan*" de Jorge Luis Borges (1941) para focalizar en el análisis del episodio de *Bandersnatch*, película interactiva de la serie *Black Mirror* lanzada en diciembre del 2018 en la plataforma en streaming *Netflix*. La hiperficción posee una característica particular cuando se desarrolla en el soporte digital, posibilita la interacción, en mayor o menor medida, del usuario con la historia. La reflexión presentada en este artículo pretende entender estos nuevos caminos narrativos

de la ficción en la hipermedia, conceptualizada como hiperficción. Un fenómeno contemporáneo que borra las fronteras delineadas entre la literatura, las películas, los videojuegos e hipertextos.

Palabras clave: Hiperficción, *Bandersnatch*, Hipertexto; Narrativa digital.

INTRODUÇÃO

Antes de mais nada, este artigo se coloca como uma reflexão necessária sobre o papel da narrativa na contemporaneidade, uma vez que o contexto atual em que vivemos é constantemente narrado em diferentes telas. Nesta complexa tessitura narrativa da cibercultura, o foco em questão será a ficção não-linear, um fenômeno que teve seu início na literatura da metade do século XX e hoje é resgatado com características distintivas da hiperficcção, entendida aqui como hiperficção.

Como pontapé inicial para nossa reflexão, apresentaremos brevemente a estrutura da narrativa linear, trazida como o clássico entendimento de “história” com começo-meio-fim, como uma das inúmeras possibilidades para pensar a ficção hoje.

Após estes fundamentos básicos, entraremos no mundo da literatura Latino-americana do século XX, examinando duas obras que marcaram a história da literatura mundial, “*O jardim dos caminhos que se bifurcam*” de Borges (1941) e “*O jogo da amarelinha*” de Cortázar (1963)ⁱⁱ, nas quais o jogo com o tempo é uma característica que as permeia e uma das bases da hiperficção na cibercultura.

Por fim, abordaremos o conceito de hiperficção a partir do episódio que abriu a quinta-temporada do seriado *Black Mirror*, também considerado o primeiro filme interativo para adultos da *Netflix*, “*Bandersnatch*”, seguindo a lógica do livro-jogo “escolha a sua própria aventura”, dando lugar para os “tele-usuários” (Scolari, 2019) escolherem o caminho narrativo, dessa vez no seriado da plataforma em Streaming e não na leitura do livro impresso.

A forma também é conteúdo, e o interesse central desta pesquisa é pensar nas estruturas narrativas e suas novas possibilidades na hiperficcção.

A ESTRUTURA NARRATIVA LINEAR

Os primeiros estudos sobre a narrativa começaram a partir da Poética de Aristóteles, aproximadamente no ano de 335 a.C. na antiga Grécia, época em que as peças trágicas eram encenadas em celebrações ao deus Dionísio, além de também dizerem respeito à vida comum da *polis*, as cidades-estado. Pelo fato de, nesse momento, os heróis serem comparados aos semideuses e a crença nos deuses olímpicos ser inconstante, os escritores trágicos usaram os seus “enredos” para questionar a percepção desses heróis, colocando-os em situações comprometedoras. Olhando para essa estrutura, é possível perceber que todas essas peças se assemelhavam, apresentando uma sequência previsível, o que inspirou Aristóteles a escrever sua obra. A profundidade com a qual o filósofo analisou a tragédia foi tão grande que até

hoje continua sendo uma referência para a compreensão da narrativa, inspirando inúmeras teorias sobre narração e escrita de relatos literários.

Assim, Aristóteles foi o primeiro autor que conceituou uma estrutura narrativa e desenvolveu uma percepção de estética da arte poética na medida em que valorizou a atividade imitativa, chamada de *mimésis*ⁱⁱⁱ que, por sua vez, possui autonomia frente ao postulado preestabelecido. Portanto, para Aristóteles, a arte da poesia era uma forma de obter possíveis interpretações da realidade, originando a ideia de verossimilhança, conceito intimamente ligado ao caráter imitativo da arte.

Para o filósofo, “a tragédia é a imitação duma ação acabada e inteira, de alguma extensão, pois pode uma coisa ser inteira sem ter extensão. Inteiro é o que tem começo, meio e fim”. (ARISTÓTELES, 2005, p.26). Essa divisão dos três momentos narrativos de uma tragédia (começo, meio e fim), foi a base para o desenvolvimento da narração de muitas teorias sobre a escrita de histórias, como por exemplo a “estrutura dos três atos”, desenvolvida séculos depois pelo roteirista americano Syd Field no seu clássico livro “*Manual do roteiro: os fundamentos do Texto Cinematográfico*” (2001). Os três atos concebem o enredo como uma estrutura linear no que refere ao campo da narrativa: a história é composta de uma situação inicial, uma complicação e a resolução numa situação final.

Os gregos chamavam de fábula (Mythos) também conhecido como enredo, o que Aristóteles vai chamar de “ação” com “alguma extensão” que tenha “começo/meio/fim”. A estrutura dos três atos mostra esse desenvolvimento da história.

Joseph Campbell introduziu o conceito de Monomito em 1949, também conhecido como “Jornada do Herói”, no livro “*O herói de mil fases*”, considerado um clássico na narratologia, em que descreve os 12 passos percorridos por esse personagem baseados também na estrutura dos três atos. O objetivo do autor não era propiciar uma lista de regras necessárias para contar uma boa história, mas sim mostrar certos padrões narrativos presentes em mitos de diversas culturas através de milhares de anos. Apresentando as etapas comuns nas trajetórias desses heróis, grandes personagens da história que foram, e são até hoje, alvo de fé de muitas culturas, como por exemplo: Buda, Moisés e Cristo. A jornada do herói foi inspiração de muitos roteiristas famosos, como a caso de George Lucas, criador do roteiro de *Star Wars*, que afirmou ter seguido os passos da jornada do herói para a criação da saga.

Escolhemos começar mencionando essas estruturas narrativas lineares porque são, de algum modo, as pedras basilares de muitas das histórias que atravessaram a humanidade. A poética de Aristóteles deu início, entre muitas coisas, à literatura ocidental, à estrutura dos três atos, à pirâmide de Freitag (também conhecida como esquema quinário), e à jornada do herói, mostrando-nos opções de como a narrativa pode ser escrita e, como o próprio movimento, repete-se em forma e estrutura de milhares de contos, mitos, romances, filmes e seriados.

Entretanto, o que acontece quando a narrativa não é fechada nem linear? E quando o autor decide oferece possibilidades de interagir com a narrativa de uma maneira mais explícita? Quais foram as obras literárias que deram início à narrativa não-linear?

BORGES E CORTÁZAR: INÍCIOS ANALÓGICOS DA HIPERFICÇÃO

"Em todas as ficções, cada vez que um homem se vê diante de diferentes alternativas, ele opta por uma e elimina as outras, na do quase inextricável Ts'ui Pên, ele opta - simultaneamente - por todas"
(BORGES, 2000, p. 65)

Essa epígrafe faz parte do conto de Borges "O Jardim dos caminhos que se bifurcam", publicado pela primeira vez no ano 1941, tornando-se, já em 1944, parte do seu conhecido livro "Ficções". O autor propõe, na maioria dos seus contos, um infinito número de possibilidades, conceitos metafísicos e metaliterários, apresenta múltiplas interpretações que interpelam a inteligência do leitor, além de desafiar o leitor a resolver enigmas (Herrero, 2015, p.50). Borges foi um dos primeiros autores literários a lançar a possibilidade de realidades e universos paralelos, nos quais a realidade já não é mais o que parece e os caminhos não são mais lineares.

No "Jardim dos caminhos que se bifurcam", Borges parte de uma missão policial, na qual um homem deve buscar e matar a outro para cumprir um objetivo. No decorrer dessa busca, o próprio personagem (Yu Tsun) percebe que estava sendo perseguido por um irlandês: o capitão Richard Madden. Albert, a quem Yu Tsun deve matar, o considera como um amigo, pelo fato de ele ser o bisneto de Ts'ui Pên. Quando se encontram, os dois começam um diálogo sobre os projetos que Ts'ui Pên tinha antes de morrer: um livro interminável e um labirinto. Após uma série de reflexões, ambos concordam que o labirinto é o próprio livro, uma vez que alguns personagens morrem em alguns capítulos e depois reaparecem vivos em capítulos posteriores. O labirinto, portanto, não é espacial e físico, mas é um labirinto temporal.

A explicação é óbvia: O jardim de caminhos que se bifurcam é uma imagem incompleta, mas não falsa, do universo tal como o concebia Ts'ui Pen. Diferentemente de Newton e de Schopenhauer, seu antepassado não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange todas as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; nalguns existe o senhor e não eu. Noutros, eu, não o senhor; noutros, os dois. Neste, que um acaso favorável me surpreende, o senhor chegou a minha casa; noutro, o senhor ao atravessar o jardim, encontrou-me morto; noutro, digo estas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma.
(BORGES, 2000, p.67)

Quando a ideia do "livro como um labirinto" é descoberta pelos personagens, a história volta à perseguição inicial, e Borges desafia novamente ao leitor, tecendo um labirinto na própria forma e conteúdo da narrativa.

O universo, o labirinto, os bosques, as bibliotecas, os livros infinitos, os espelhos, a própria identidade em diversas dimensões são as temáticas recorrentes nas obras do Borges. Seus contos são citados com frequência por diversos estudiosos do hipertexto, poderíamos,

inclusive, dizer que foi ele um dos grandes visionários sobre a forma que a Internet e o hipertexto se apresentam hoje. Em obras como “*O livro de areia*”, uma obra que não tem começo nem fim, as leituras são efêmeras e não permitem ao leitor retornar à mesma página, pois ela se autodestrói e, em seu lugar, aparece outra, com outras histórias e ilustrações. Originando, portanto, a leitura sem começo nem fim, de possibilidades infinitas. Os recorridos, os achados, as angústias, as alegrias do leitor nesse caminho de infinitas bifurcações. Assim, não fosse 1975, ano que Borges publicou a primeira edição de *O livro de areia*, esta obra poderia ser um hipertexto com a lógica do *Snapchat*, caso houvesse já a internet tão desenvolvida quanto nos dias atuais.

Nas seis conferências Norton que Umberto Eco realizou em 1993, na Universidade de Harvard, compiladas no livro “*Seis passeios pelos bosques da ficção*”, considerado um dos clássicos para estudar a ficção literária, o autor faz referência à obra e pensamento de Borges. Eco optou pelo uso da metáfora do “bosque” para dar título ao seu livro e ao mesmo tempo falar sobre a narrativa e a ficção:

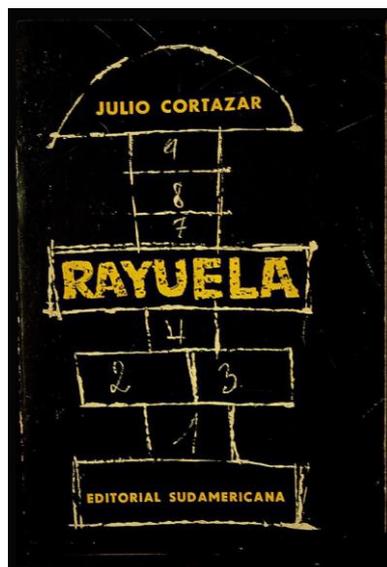
“Bosque” é uma metáfora para o texto narrativo, não só para o texto de conto de fadas, mas para qualquer texto narrativo(...) Usando a metáfora criada por Jorge Luís Borges, um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para a esquerda ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por esta ou aquela direção. (ECO, 1994, p.12)

Podemos relacionar que o próprio conceito de ficção carrega a metáfora do bosque com possíveis caminhos. Segundo Eco, cada vez que enfrentamos a narrativa escrita literária, estamos dentro do bosque e sempre há escolhas. Assim, “[num] texto narrativo, o leitor é obrigado a optar o tempo todo” (ECO, 1994, p.12) mesmo quando não existem esses caminhos, já que eles estão no plano mental e o leitor opta por algum deles inconscientemente. Este entendimento da ficção é ainda mais eloquente quando passamos à hiperficção, fenômeno no qual o “leitor” já não está mais delimitado pelo suporte analógico e pode ir além.

Em 1963, Cortázar publica o livro “*Rayuela*”, traduzido ao português como “*O Jogo da Amarelinha*”. “*A verdade, a triste ou bela verdade, é que cada vez gosto menos de romances, da arte romanesca tal como é praticada nestes tempos. O que estou escrevendo agora será (se algum dia eu terminar) algo assim como um antirromance, uma tentativa de romper os moldes em que esse gênero está petrificado*”, escreveu Julio Cortázar numa carta de 1959, quando iniciava a escrita do que viria a ser “*O jogo da amarelinha*”.

É por esta razão que a obra também é conhecida como “o antirromance”, pois subverte as estruturas narrativas tradicionais, possibilitando várias ordens de leitura. Sendo, uma das possibilidades de leitura, linear e, a outra, com capítulos misturados - iniciando-se no 73º capítulo e seguindo uma ordem exposta no “Quadro de orientação” presente já na primeira página do livro, no qual o autor estabelece as regras do jogo para a leitura, conforme as Figuras 1 e 2 abaixo.

Figuras 1 e 2



Quadro de orientação

A sua maneira, este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros. O leitor fica convidado a escolher uma das seguintes possibilidades:

O primeiro livro pode ser lido na forma corrente e termina no capítulo 56, ao término do qual aparecem três vistosas estrelinhas que equivalem à palavra "Fim". Assim, o leitor prescindirá sem remorsos do que virá depois.

O segundo livro pode ser lido começando pelo capítulo 73 e continua, depois, de acordo com a ordem indicada no final de cada capítulo. Em caso de confusão ou esquecimento, será suficiente consultar a seguinte lista:

73 - 1 - 2 - 116 - 3 - 84 - 4 - 71 - 5 - 81 - 74 - 6 - 7 - 8 - 93 - 68 - 9 - 104 - 10 - 65 - 11 - 136 - 12 - 106 - 13 - 115 - 14 - 114 - 117 - 15 - 120 - 16 - 137 - 17 - 97 - 18 - 133 - 19 - 90 - 20 - 126 - 21 - 79 - 22 - 62 - 23 - 124 - 128 - 24 - 134 - 25 - 141 - 60 - 26 - 109 - 27 - 28 - 130 - 151 - 152 - 143 - 100 - 76 - 101 - 144 - 92 - 103 - 108 - 64 - 155 - 123 - 145 - 122 - 112 - 154 - 85 - 150 - 95 - 146 - 29 - 107 - 113 - 30 - 57 - 70 - 147 - 31 - 32 - 132 - 61 - 33 - 67 - 83 - 142 - 34 - 87 - 105 - 96 - 94 - 91 - 82 - 99 - 35 - 121 - 36 - 37 - 98 - 38 - 39 - 86 - 78 - 40 - 59 - 41 - 148 - 42 - 75 - 43 - 125 - 44 - 102 - 45 - 80 - 46 - 47 - 110 - 48 - 111 - 49 - 118 - 50 - 119 - 51 - 69 - 52 - 89 - 53 - 66 - 149 - 54 - 129 - 139 - 133 - 140 - 138 - 127 - 56 - 135 - 63 - 88 - 72 - 77 - 131 - 58 - 131 -

Com a finalidade de facilitar a rápida identificação dos capítulos, a numeração é repetida no alto das páginas correspondentes a cada um deles.

11

Fonte: Cortázar, O jogo da Amarelinha, p.11.

Podemos, então, considerar aqui um dos começos da hiperficção, isto é, dar a possibilidade de escolher o caminho narrativo desejado ao leitor, fato até então inexistente nas obras literárias. Assim, Cortázar entra numa área inexplorada, dando ao leitor um lugar privilegiado na própria construção narrativa.

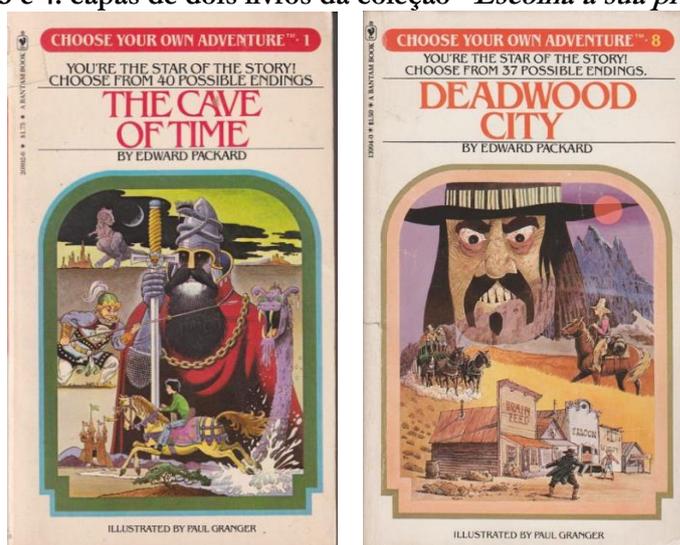
Sendo, uma das possibilidades de leitura, linear e, a outra, com capítulos misturados - iniciando-se no 73º capítulo e seguindo uma ordem exposta no “Quadro de orientação” presente já na primeira página do livro, no qual o autor estabelece as regras do jogo para a leitura, conforme as Figuras 1 e 2 abaixo. Podemos, então, considerar aqui um dos começos da hiperficção, isto é, dar a possibilidade de escolher o caminho narrativo desejado ao leitor, fato até então inexistente nas obras literárias. Assim, Cortázar entra numa área inexplorada, dando ao leitor um lugar privilegiado na própria construção narrativa.

Nessa história, Horacio Oliveira, um intelectual argentino no exílio, narra sua trajetória em três partes: “Do lado de lá”, em Paris; “Do lado de cá”, em Buenos Aires; e “De outros lados”, que conformam o restante dos capítulos. O relato de amor entre ele e uma misteriosa uruguaia, a Maga, é permeado por música, filosofia, aspectos da sociedade da época e o convívio com outros expatriados em Paris – uma realidade familiar para Cortázar, que viveu nas duas cidades. Em mais de 500 páginas, permitindo-se ser lida de diversas formas, “O jogo da amarelinha” converteu-se em um marco da literatura do século XX.

Entre o final dos anos 70 e começo dos anos 80, surgiram as obras da coleção literária “Escolha a sua própria aventura”. Edward Packard Raymond, criador dos livros, reconheceu que nunca leu “O jogo da amarelinha”, de Cortázar, mas admitiu considerar Borges a sua maior influência literária, citando, especificamente, o conto “O Jardim dos caminhos que se bifurcam”.

Foram publicados mais de 180 livros da coleção “*Escolha a sua própria aventura*”, também conhecidos como “livros-jogos”, compartilhando todos eles uma mesma característica em comum: de serem narrados na segunda pessoa do singular, oferecendo caminhos diversos para avançar na trama. Assim, esse gênero literário é conhecido por interpelar o leitor a tomada de decisões, fazendo com que este se sinta como o “protagonista” da história. Todas as aventuras, destinadas ao público jovem, possuíam entre 20 e 40 finais possíveis, como exemplificam as Figuras 3 e 4 abaixo.

Figuras 3 e 4: capas de dois livros da coleção “*Escolha a sua própria aventura*”



Fonte: Editora Bantam Book

Estas obras literárias da metade do século XX, portanto, foram as que levaram até o máximo a narrativa não-linear no suporte do livro impresso, rompendo a clássica estrutura dos três atos aristotélica e demonstrando novas possibilidades nas relações autor/narrador/leitor.

Existem ainda diversos debates sobre o início e os antecedentes da hiperficção, embora muitos acreditem que este fenômeno é proveniente do campo da gamificação, já que os games possuem intrinsecamente a possibilidade de interagir, optar pelos caminhos e, às vezes, construir a narrativa. Porém, o começo da narrativa de ficção interativa, a hiperficção, provem do papel, não dos videogames.

Os games interativos no computador que surgiram no começo dos anos 80 e evoluíram com o desenvolvimento da internet são, de fato, uma forte influência no campo da hiperficção, mas não o seu início. Regredindo no tempo, até a metade do século XX, e resgatando alguns clássicos da literatura, obras que já ousavam em conteúdos e formas, defendemos aqui que este é o antecedente analógico da hiperficção.

***BANDERSNATCH*: UMA HIPERFICÇÃO**

O dia 28 de dezembro de 2018 foi marcado pelo lançamento do primeiro filme interativo para adultos dos criadores da série *Black Mirror*, “*Bandersnatch*”, na plataforma de

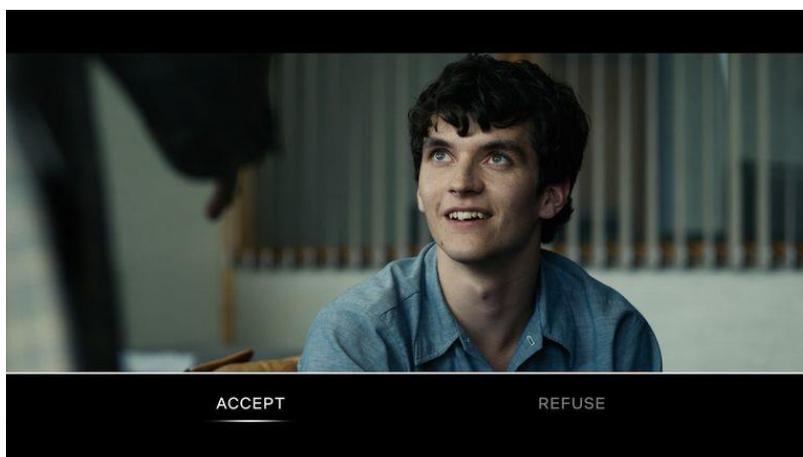
streaming *Netflix*. A trama, que não possui grandes impactos, nem uma visão distópica futurista como os demais episódios da série, trata de uma narrativa simples, baseada no passado: um adolescente com problemas psicológicos, um livro enigmático, o início da era do videogame, as relações problemáticas com o pai, a perda da mãe, uma psicóloga que o acompanha e todo um tom nostálgico dos anos 80 que permeia cada cena com cores, roupas e objetos, compondo a sua atmosfera adequadamente.

Assim, “*Bandersnatch*” narra a história de Stefan, um jovem programador e criador de jogos digitais que, ao longo do filme, desenvolve um projeto de videogame inspirado num livro do tipo “escolha a sua própria aventura”, chamado *Bandersnatch*, do escritor fictício Jerome F. Davies, no qual realidades paralelas levam a escolhas que abrem novas interações e mundos possíveis.

Já neste ponto, é travada uma relação com a vida do escritor Phillip K. Dick, considerado um dos maiores escritores do gênero ficção científica. Dick escreveu livros sobre realidades e universos paralelos, viagens no tempo e, além disso, também sofria de fortes doenças psicológicas. Philip K. Dick acabou seus últimos dias abraçado ao delírio, jurando que conseguia viajar no tempo e viver outras vidas. A história nos soa familiar porque é exatamente o que acontece com o escritor fictício Jerome F. Davies e também com o próprio Stefan em “*Bandersnatch*”.

Estas relações e inspirações de Charlie Brooker (roteirista e criador de *Black Mirror*) são confirmadas quando aparece um pôster da famosa novela “*Ubik*”, de Phillip K. Dick, em uma das cenas do filme. Aqui temos um detalhe importante, no maior estilo borgiano no *Jardim dos caminhos que se bifurcam*, a temática/conteúdo do filme também se converte na própria forma. Dessa maneira, a particularidade do episódio não recai, portanto, sobre o desenrolar da história de Stefan, mas sobre a forma como ela é apresentada.

Figura 5: Captura de cena do filme *Bandersnatch*



Fonte: *Netflix*.

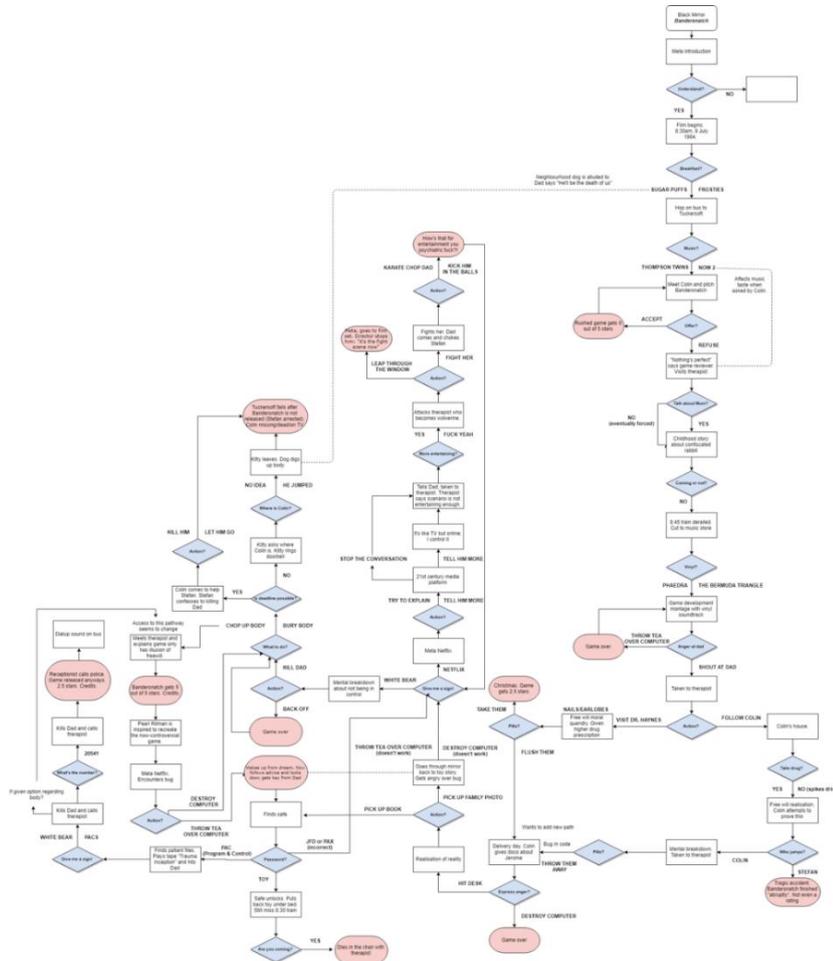
A metalinguagem narrativa, que permeia tanto o conteúdo quanto a forma em como ela é apresentada, convida o “espectador/usuário” a escolher os rumos da história de Stefan em diversos momentos do longa, abrindo o filme para mais de cinco finais possíveis. Origina-se, com isso, a primeira experiência para adultos^{iv} de jogar um “filme” de “*Escolha sua própria aventura*” na plataforma *Netflix*.

Aqui, faz-se necessário voltar para alguns dos conceitos chaves, como o de *hipertexto*, para continuar na análise. O computador surge nos anos 80 e se configura como um novo habitat da escrita, inserindo primeiramente a linguagem verbal na infraestrutura técnica do hipertexto, que pode ser entendido como uma interrelação de vários textos e narrativas, segundo Xavier (2015):

Poderíamos dizer que hipertexto é um “grande texto” tal como o prefixo ‘hiper’ sugere. O termo foi cunhado no final dos anos 1960 por Ted Nelson (1992). Na prática, se tomarmos texto como evento comunicativo, hipertexto é um texto dentro de outro e vinculado a outros formando uma rede de eventos de comunicação em que informações e ideias se encontram de alguma forma conectadas entre si. (XAVIER, 2015, p.77)

Assim, podemos afirmar que o hipertexto não é um fenômeno exclusivo da era digital, existindo também no livro impresso, podendo-se considerar como hipertextuais as narrativas das obras literárias de Borges, Cortázar e Raymond, analisadas na seção anterior. Entretanto, é de suma importância conhecer que o suporte digital on-line apresenta ainda outras possibilidades para o hipertexto, uma vez que ele permite, por meio dos *hiperlinks*, a conexão entre dois pontos no espaço digital, fazendo com que o leitor/usuário construa seus próprios caminhos. Com isso, um fim é posto à linearidade do texto impresso, na mesma medida em que um jogo de infinitas possibilidades na hipermídia é aberto. “*O fim no hipertexto é sempre um novo começo caleidoscópico, no qual podemos, simultaneamente, ler vários textos (janelas mixadas), cortar, colar e criar intertextos*” (SILVA; SANTOS, 2009, p.127).

Figura 6: Mapa da narrativa hipertextual de *Bandersnatch* desenvolvido por fans



Fonte:
https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aae8i1/u Alpine_made_a_wonderful_flowchart_for/

O entendimento da escrita hipertextual, portanto, torna-se necessário, pois junto com a convergência das mídias, está na base da hiperficção. As características do hipertexto somam-se às diversas mídias (fotografias, sons, filmes, imagens em movimento, etc) configurando assim, novos fenômenos, como é a hiperficção. Podemos entender, assim, que *Bandersnatch* é um exemplo de hiperficção. Segundo Herrero (2015, p.15):

A hiperficção são narrações escritas mediadas pelo hipertexto, compostas por um conjunto de fragmentos de texto ou outros elementos, relacionados entre si por *links*. Essas obras não tem um único caminho estabelecido pelo autor, o leitor ou espectador tem a capacidade de escolher seu caminho entre vários possíveis. Com a possibilidade incluso

de modificar a própria obra ou colaborar de alguma maneira com o autor seja no livro, filme ou game. (HERRERO, 2015 p.15)

A definição de Herrero é um primeiro marco para definir o fenômeno da hiperficção. No caso de “*Bandersnatch*”, temos uma narrativa não-linear composta por elementos hipertextuais de conexões entre as cenas, nos quais podemos escolher o caminho da trama, aos moldes dos contos de “*escolha a sua própria aventura*”, para decidir ou “ajudar nas decisões” de Stefan.

Scolari (2019), pesquisador das Narrativas transmídia, no seu blog Hipermediaciones⁵, publicou o texto “*Bandersnatch: notas sobre a construção do tele-usuário*”, no qual afirma que muitas foram as críticas e comentários do mundo dos games frente à estreia de “*Bandersnatch*” vindas de jogadores experientes que acharam o filme “pouco interativo”. Se, por um lado, Scolari concorda com a crítica, constatando que *Bandersnatch* é pouco interativo para ser um game, por outro, o autor refuta a crítica, declarando que a obra é muito interativa para ser um filme.

Já numa descrição mais avançada de hiperficção, como propõe Orihuela (1999), o leitor/espectador/usuário cobra um papel mais ativo, na própria constituição do universo de ficção:

A pluralidade de vozes narrativas na hiperficção, a reconfiguração das tradicionais funções de enunciação narrativa e maior compromisso do leitor na constituição do universo de ficção, são alguns dos elementos que caracterizam ao gênero e exigem revisar as convenções vigentes. (ORIHUELA, 1999, p.160)

O leitor/espectador/usuário, que além de intervir nos hipertextos, interagindo e escolhendo caminhos, também propõe finais e cria novos caminhos narrativos, pode observar que este filme, na verdade, não avança para além do que já conhecemos no passado com as literaturas da metade do século XX no suporte impresso.

Figura 6: *Bandersnatch* como livro da série “escolha a sua própria aventura”



Fonte:

https://www.reddit.com/r/Bandersnatch/comments/aapppp/who_else_would_love_to_have_this_book/

A novidade é que esse formato de série/filme na plataforma *Netflix* não costuma dar opções de escolha, não trazendo esses diversos caminhos possíveis. Por isso, essa obra consiste, de fato, em uma inovação, rompendo com as formas clássicas de “assistir a um filme e a um seriado” e com a lógica dos três atos na sua forma narrativa.

É *BANDERSNATCH* UMA HIPERFIÇÃO INTERATIVA?

Segundo Silva (2012), o conceito de interatividade, provém da *Pop Art*, caracterizada pela fusão sujeito-objeto, como, por exemplo, os parangolés de Hélio Oiticica, onde o espectador interfere, modifica e co-cria a obra com o artista. Assim, a interatividade vai além do conceito de interação, pois não existe uma separação em polo emissor e polo receptor, já que a mensagem numa dimensão interativa não está restrita à emissão. Há, na verdade, uma co-criação na mensagem, seja essa uma imagem, uma história hipertextual, ou ainda uma narrativa audiovisual. Podemos concluir, então, que estamos frente a uma modalidade de hiperficção que promove uma interação, mas não uma interatividade.

Ao longo do texto trouxemos a literatura da metade do século XX e o filme interativo *Bandersnatch* para refletir sobre o conceito de hiperficção para além da dicotomia analógico/digital. As inspirações literárias e cinematográficas ultrapassaram as fronteiras e a ficção coloca-se hoje como um campo habitado por múltiplas linguagens, e todas elas “dançam na instabilidade da hipermídia” (SANTAELLA, 2013).

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. **A poética clássica**. Tradução por Jaime Bruna – 12.Ed- São Paulo: Cultrix, 2005.

BORGES, J. L. O Jardim dos caminhos que se bifurcam. Em: **Ficções**. Tradução de José Colaço Barreiros. Linha-a-Velha: Abril /Controljornal, 2000.

CAMPBELL, J. **O herói de mil fases**. São Paulo: Pensamento, 1995.

CORTÁZAR, J. **O jogo da Amarelinha**. Tradução: Eric Nepomuceno. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das letras, 1994.

FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HERRERO, H. M. **Hiperficción**. Alicante: Cinestesia, 2015.

ORIHUELA, J. L. El narrador en ficción interactiva. El jardineiro y el laberinto. Em: **Quién cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción**. Pamplona: Ediciones Eunate, 1999. Disponível em <https://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm> (Acesso em 2/11/2019).

SCOLARI, C. Bandersnatch: apuntes sobre la construcción del teleusuario. En: **Hipermediaciones**, 2019. Disponível em: <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/> (Acesso em 15/12/2019)

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. São Paulo: Loyola, 2012.

SILVA, M.; SANTOS, E. Conteúdos de aprendizagem na educação on-line: inspirar-se no hipertexto. **Educação & Linguagem**, v.12, n.19, 2009, p. 124-142. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/viewFile/817/885> (Acesso em 10/11/2017).

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua. Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

XAVIER, A. Desafio do hipertexto e estratégias de sobrevivência do sujeito contemporâneo. **Estudos da Língua(gem)**, v.13, n.2, 2015, p. 73-90.

*Submetido em dezembro de 2019
Aprovado em maio de 2020*

Informações da autora

Tania Lucía Maddalena

Professora no Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores na Universidade Internacional de La Rioja (UNIR/Espanha). Doutora em Educação (Proped/UERJ) e membro do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPDOC).

E-mail: tmaddalena@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3949-6491>

ⁱ Antes de começar a leitura do presente artigo é importante esclarecer que, caso ainda não tenham sido lidas as obras “O jardim dos caminhos que se bifurcam” de Borges ou “O jogo da amarelinha” de Cortázar, ou ainda não se tenha assistido ao episódio *Bandersnatch* do seriado *Black Mirror*, serão encontrados vários *spoilers*.

ⁱⁱ É importante esclarecer que sempre existe um recorte para abordar o objeto que pretendemos conhecer. A literatura argentina, além de ser a preferida da autora, foi escolhida intencionalmente para refletir sobre os espaçostempos dos universos ficcionais.

ⁱⁱⁱ Mimese ou mimésis (em grego: μιμησις, mimesis), é um termo crítico e filosófico que abarca uma variedade de significados, incluindo a imitação, representação, mímica, imitatio, a receptividade, o ato de se assemelhar, o ato de expressão e a apresentação do eu. Figura de retórica que se baseia no emprego do discurso direto e essencialmente na imitação do gesto, voz e palavras de outrem. Imitação verossímil da natureza que constitui, segundo a estética aristotélica e clássica, o fundamento de toda a arte.

^{iv} Vale esclarecer que *Netflix* já tinha lançado duas animações interativas para crianças: “O gato de botas- Preso num Conto Épico” (2017) e *Minecraft: Story Mode* (2017).

^v Disponível em: <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/>