

UNIVERSOS MORAIS E TRAUMA: INTERATIVIDADE COMO PRISÃO E SUPERAÇÃO EM *BANDERSNATCH* E *KIMMY VS O REVERENDO*

MORAL UNIVERSES AND TRAUMA: INTERACTIVITY AS PRISON AND RELEASE IN *BANDERSNATCH* AND *KIMMY VS THE REVEREND*

Daniel Oliveira Silva
Departamento de Artes
Universidade da Beira Interior
Covilhã, Portugal
danielos@gmail.com

RESUMO

O artigo investiga como os episódios interativos *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* dialogam intertextualmente entre si; com o universo narrativo pregresso de seus respectivos seriados, *Unbreakable Kimmy Schmidt* e *Black Mirror* e com outras obras interativas. A partir do “sistema de pontuação” e dos conceitos formulados por Chris Crawford, e dos esquemas metodológicos sobre intertextualidade propostos por Affonso Romano de Sant’Anna, a análise demonstra como os dois episódios buscam despertar tanto em seus personagens quanto nos espectadores, ou “interatores” na definição de Nitzan Ben Shaul, uma consciência quase metalinguística da natureza interativa de suas histórias e das regras morais que governam cada uma das séries. E ao fazer isso, utilizam o formato para realizar uma reflexão sobre o trauma central de seus protagonistas, e como os dois seriados lidam com ele.

PALAVRAS-CHAVE

Unbreakable Kimmy Schmidt, *Black Mirror*, *Kimmy vs o Reverendo*, *Bandersnatch*, Interatividade

ABSTRACT

This paper investigates the intertextual dialog between interactive episodes *Kimmy vs the Reverend* and *Bandersnatch*, as well as between them and the pre-existing narrative universe of their respective shows, *Unbreakable Kimmy Schmidt* and *Black Mirror*, and other interactive products. By using the “scoring system” and other concepts formulated by Chris Crawford, as well as Affonso Romano de Sant’Anna’s methodological schemes on intertextuality, the analysis shows how the two episodes seek to awake both in their characters and viewers, or “interactors” in Nitzan Ben Shaul’s terminology, an almost metalinguistic awareness about the interactive nature of their stories, and the moral rules that govern each series. In doing that,

they use the format to reflect upon their protagonists’ central trauma, and how the two series deal with it.

KEYWORDS

Unbreakable Kimmy Schmidt, *Black Mirror*, *Kimmy vs the Reverend*, *Bandersnatch*, Interactivity

1 Introdução

Ao analisar a tragédia em sua *Poética*, Aristóteles afirma que “caráter é aquilo que mostra a natureza de uma escolha moral deliberada” (Aristóteles, trad. 1998, I). Elaborando a reflexão um pouco mais a fundo, ele explica que a ideia de caráter está diretamente ligada a uma predisposição do indivíduo ao vício ou à virtude — o que, aplicado ao teatro e à dramaturgia da época, demonstra como as escolhas éticas dos personagens (ou “agentes”, na denominação que ele usa em seu texto) deveriam, na sua aceção, exemplificar e representar a moral da Grécia Antiga.

Essa relação entre personagem e escolha moral revela como não é nenhuma coincidência que, na língua inglesa, o termo “character” eventualmente tenha vindo a significar tanto “caráter” quanto “personagem”. Porque, nessa confluência semântica, está o argumento aristotélico de que o personagem e suas ações são a materialização da moral de um determinado universo narrativo. A diferença é que hoje, ao contrário da tragédia grega, que funcionava quase sempre num registro dualista de bem e mal, vício e virtude, certo e errado, a contemporaneidade — e, consequentemente, suas narrativas — comporta uma diversidade bem mais complexa de espectros morais. Peças de teatro, filmes, séries e livros não existem simplesmente para ensinar o que é certo ou errado, mas para mostrar como há infinitas zonas de cinza, e todo um arco-íris de cores, entre o mero preto e branco.

Black Mirror (Brooker: 2011) e *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Fey & Carlock: 2015) são bons exemplos disso. As duas séries da

Netflix existem em, e constroem, universos morais bastante definidos. *Black Mirror* é uma antologia de episódios que, via de regra, passam-se em futuros distópicos, com narrativas de moralidade duvida ou ambígua —ou, por vezes, amorais— sem bem ou mal, heróis ou vilões, inequivocamente delineados. O seriado criado por Charlie Brooker existe num mundo em tons de cinza — o que fica evidente na paleta frequentemente acinzentada de sua fotografia. Já *Unbreakable Kimmy Schmidt* conta a história da Kimmy Schmidt (Ellie Kemper) do título, uma jovem que, após ser sequestrada e presa em um bunker por anos com outras mulheres, é resgatada e decide recomeçar sua vida em Nova York. A série de Tina Fey e Robert Carlock é uma comédia de bem e mal claros: o mundo é ruim, as pessoas são desonestas, mas a espinha dorsal da narrativa é que Kimmy é uma protagonista essencialmente boa, que não é definida pela violência que sofreu e é capaz de se tornar a heroína de sua própria história. E esse contraste de valores e esse aspecto solar da personagem ficam claros na paleta de cores fortes, com a recorrência do amarelo e do rosa choque, do seriado.

O foco deste artigo, porém, são dois episódios especiais em que os criadores de ambas as séries se permitem jogar com essa consistência moral de suas narrativas por meio do uso da interatividade. Porque, em suas muitas temporadas (cinco de *Black Mirror* e quatro de *Kimmy Schmidt*), os dois seriados estabeleceram solidamente seus universos e regras morais: em *Black Mirror*, os personagens, geralmente, tomam decisões moralmente questionáveis que, muitas vezes, levam a desfechos trágicos e infelizes; já em *Kimmy Schmidt*, a protagonista enfrenta percalços e comete alguns erros, mas ao final, sempre faz a escolha boa, altruísta, heroica, que salva o dia. No entanto, em *Bandersnatch* (Brooker & Slade: 2018) e *Kimmy vs o Reverendo* (Fey & Carlock & Scanlon: 2020), respectivamente, essas decisões morais —ou ao menos algumas delas— são deixadas a cargo do espectador, por meio de uma interface interativa oferecida aos usuários da Netflix.

Sendo assim, o objetivo desta análise é investigar como os dois episódios criam novas possibilidades dentro dessa tradição narrativa das séries, ao mesmo tempo em que respeitam e reforçam as regras morais de seus universos por meio do que Chris Crawford (2005) chama de um “sistema de pontuação”. Em seu livro *On Interactive Storytelling*, Crawford afirma que a diferença entre uma narrativa convencional e a interativa é que, na primeira, o *storyteller*, o narrador, “esforça-se para criar uma sequência de decisões totalmente razoáveis que conduzem a uma conclusão interessante e, talvez, inesperada”, enquanto na segunda, o *storybuilder*, o construtor da história, “deve abolir esse tipo de pensamento e, no lugar dele, concentrar-se em decisões em que, plausivelmente, tudo é possível” (2005, p. 49)¹. O resultado do primeiro é uma trama, “uma sequência fixa de eventos que comunica uma mensagem universal sobre a condição humana”; mas por mais que o autor afirme que, no segundo processo, essa trama é substituída por uma “rede de possibilidades”, ele ainda assim reconhece que essa rede “comunica a mesma mensagem” (2005, p. 65)².

Para explicar como esta “mesma mensagem” diz respeito ao universo moral de cada uma das séries, o artigo partirá não só do “sistema de pontuação” e dos conceitos de interatividade formulados por Crawford em sua obra, mas também dos esquemas conceituais sobre intertextualidade propostos por Affonso Romano de Sant’Anna no livro *Paródia, Paráfrase & Cia.* (2003). A partir da análise de como *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* dialogam intertextualmen-

te entre si, com o universo narrativo pregresso de seus respectivos seriados, e com outras obras interativas, pretende-se demonstrar como os dois episódios buscam despertar tanto em seus personagens quanto nos espectadores —ou “interatores”, na definição de Nitzan Ben Shaul (2008, p. 15)— uma consciência quase metalinguística da natureza interativa de suas histórias e, por meio disso, utilizam o formato para realizar uma reflexão sobre o trauma central de seus protagonistas, e como as duas séries lidam com ele.

Antes disso, porém, é necessário começar por uma breve revisão do conceito de intertextualidade e como ele é sistematizado por Sant’Anna em seu livro.

2 Desvios e intenções

O princípio básico da intertextualidade é que “ao lermos um texto A, estamos também lendo um texto B” (Corrales, 2010, p. 1). Ou, nas palavras de Júlia Kristeva, que cunhou o termo em 1969, “qualquer texto se constrói como um mosaico de citações, e é absorção e transformação de outro texto” (1969, p. 45). Affonso Romano de Sant’Anna enxerga esses processos de absorção e transformação como estratégias de deslocamento. Para ele, a não ser nos casos de plágio ou cópia *ipsis litteris*, toda obra que referencia e/ou faz uso de um texto pré-existente, vai se deslocar, em maior ou menor medida, do material original. A esse distanciamento, o autor chama de “desvio” (Sant’Anna, 2003, p. 38).

É a partir dessa ideia que ele caracteriza os termos de paródia e estilização, originalmente elaborados pelos formalistas russos Mikhail Bakhtin e Iuri Tyanianov no universo da literatura. A estilização, ao se utilizar da estrutura de um texto prévio, alterando seu conteúdo, mas sem criticar ou subverter a proposta do material de origem, trabalharia com um “desvio tolerável”. Já a paródia, ao fazer isso, só que na direção oposta à intenção original, significa um “desvio total”.

Mais do que uma mera classificação epistêmica, porém, o principal objetivo de Sant’Anna em seu livro é defender que o intenso diálogo entre as diferentes obras, formas e linguagens artísticas e textuais trazido pela modernidade demanda uma ampliação das estratégias pensadas por esses dois autores, que permita que elas sejam aplicadas em outros textos e obras que não apenas literários. Nesse sentido, Sant’Anna acrescenta a esses dois conceitos a paráfrase, utilizando o dicionário literário de Karl Beckson e Arthur Ganz para defini-la como a “reafirmação, em palavras diferentes, do mesmo sentido de uma obra escrita. Uma paráfrase pode ser uma afirmação geral da ideia de uma obra como esclarecimento de uma passagem difícil. Em geral ela se aproxima do original em extensão”³. Próxima da explicação ou da tradução, portanto, a paráfrase representaria um “desvio mínimo”:

“Do lado da ideologia dominante, a paráfrase é uma continuidade. Do lado da contraideologia, a paródia é uma descontinuidade. Assim como um texto não pode existir fora das ambivalências paradigmáticas e sintagmáticas, paráfrase e paródia se tocam num efeito de intertextualidade, que tem a estilização como ponto de contato. Falar de paródia é falar de intertextualidade das diferenças. Falar de paráfrase é falar de intertextualidade das semelhanças. Enquanto a paráfrase é um discurso em repouso, e a estilização é a movimentação do discurso, a paródia é o discurso em progresso. Também se pode estabelecer outro paralelo: paráfrase como efeito de condensação, enquanto a paródia é um efeito de deslocamento. Numa há o reforço, na outra a deformação.” (Sant’Anna, 2003, p. 28)

1 Tradução do autor. No original: “A storyteller creates a conventional story by striving hard to create a sequence of entirely reasonable decisions that lead to an interesting and perhaps unexpected conclusion. The storybuilder, however, must banish such thinking and instead concentrate on decisions that could plausibly go either way.”

2 Tradução do autor. No original: “A plot is a fixed sequence of events that communicates some larger message about the human condition. In interactive storytelling, plot is replaced with a web of possibilities that communicate the same message.”

3 Beckson, K. & Ganz, A. (1965). *Literary Terms: A Dictionary*. Nova York: Farrar-Strauss and Giroux.

Sintetizando, o autor afirma que “a paródia deforma, a paráfrase conforma, e a estilização reforma” (2003, p. 41). E outro desdobramento importante para nossa análise é que Sant’Anna percebe que essa ideia de “reforma” da estilização bakhtiniana também pode se afastar mais ou menos da ideologia original do modelo estilizado. Isso porque

“a estilização está para o jogo assim como a paráfrase está para o ritual. No ritual, a participação individual é mínima. Há uma hierarquia e uma linguagem estabelecidas. No jogo, há uma flexibilidade, e o resultado é imprevisível, apesar das regras que cercam os elementos.” (Sant’Anna, 2003, p. 39)

A partir dessa imprevisibilidade, ele destrincha o conceito original de Bakhtin em estilização (uso menos afastado da intenção original) e contra-estilização (uso mais afastado da intenção original) — este último, caso envolva também o conteúdo além da forma, transformando-se, então, na paródia. Pode-se dizer, assim, que tanto *Bandersnatch* quanto *Kimmy vs o Reverendo*, ao inserirem em suas narrativas livros que são versões ficcionais da série oitentaista *Choose your own Adventure*⁴, reconhecem sua relação de estilização com essas obras, ao transporem sua estrutura interativa para um formato audiovisual: se o leitor ou interator escolher a opção A, segue pelo caminho A; se escolher B, segue o caminho B. No entanto, nessa transposição para uma nova linguagem, e ao usarem a proposta para construírem uma narrativa distópica/trágica, no caso do episódio de *Black Mirror*, ou cômica, no caso de *Kimmy Schmidt*, em vez das aventuras infantojuvenis e épicas da série original, pode-se argumentar que os dois episódios trabalham numa chave de contra-estilização, devido ao desvio considerável da intenção original.

Perceber em que medida esse distanciamento é maior ou menor, mais ou menos crítico, porém, não é uma matemática exata — especialmente porque, como o próprio Sant’Anna ressalta, quando se trata de intertextualidade, a intenção original do autor não é soberana, dependendo inequivocamente do olhar (e das referências) do leitor. Em outras palavras, a intertextualidade não é uma fórmula pronta, mas uma espécie de equação que o autor convida o interlocutor a solucionar.

“Os conceitos de paródia, paráfrase e estilização são relativos ao leitor. Isto é: dependem do receptor (...) estilização, paráfrase e paródia são recursos percebidos por um leitor mais informado. É preciso um repertório ou memória cultural e literária para decodificar os textos superpostos.” (Sant’Anna, 2003, p. 26)

Assim, interatores que desconhecerem a série de livros dos anos 1980 podem nem se dar conta da relação intertextual. Por fim, é importante ressaltar que essa breve revisão não pretendeu, de maneira alguma, esgotar as ideias presentes em *Paródia, Paráfrase & Cia*. A intenção aqui foi pontuar alguns conceitos fundamentais para a análise a seguir e colocar em prática o objetivo que Sant’Anna deixa claro já no início de seu livro: tirar a intertextualidade da redoma da literatura comparada, desengessando os conceitos originais de Bakhtin e Tynianov, e transformá-la num método semiológico que possa ser aplicado também na música, no cinema, na moda e em outras artes. É com isso em mente que partimos agora para a análise central deste artigo.

3 Jogos e recompensas

Bandersnatch e *Kimmy vs o Reverendo* existem numa clara relação de estilização entre si. Tendo sido lançado dois anos após o episódio interativo de *Black Mirror*, o especial de *Unbreakable Kimmy Schmidt* utiliza o formato — a mesma linguagem da interface interativa da Netflix — para contar sua própria história. Não se trata de uma paródia, já que os conteúdos das duas narrativas não dialogam entre si. Uma leitura, no entanto, que argumente que a abordagem cômica e debochada do roteiro de Tina Fey e Robert Carlock represente um desvio considerável da intenção original da interatividade em *Bandersnatch* pode defender que o que existe, na verdade, é uma contra-estilização.

Contudo, a relação intertextual central das duas obras é com a série de livros *Choose your own Adventure*. E isso fica evidente não só na estrutura de interação que é tomada emprestada pelos episódios, mas pelo papel central que as versões ficcionalizadas dos tomos de Edward Packard ocupam no próprio conteúdo de suas narrativas. Nos dois especiais interativos, tudo começa no livro e existe em função dele. Em *Kimmy vs o Reverendo*, é o livro que Kimmy encontra em sua mochila que faz com que ela descubra que existe um outro grupo de mulheres raptadas pelo reverendo Dick Wayne (Jon Hamm) e aprisionadas em outro bunker — que ela deve, moralmente, encontrar e resgatar. Já em *Bandersnatch*, o desejo do protagonista Stefan (Fionn Whitehead) de transformar o livro-jogo interativo que dá título ao episódio em um videogame é a espinha dorsal da história, que vai fazer com que ele revisite um trauma da infância e comece a perder gradualmente sua sanidade.

Mais do que esses pontos de partida, os dois livros acabam se tornando uma espécie de “manual de instruções” para os protagonistas em suas jornadas. Se Aristóteles acreditava que o teatro da Grécia Antiga devia apresentar aos espectadores os valores morais de seu tempo, as duas obras literárias ficcionais cumprem nos episódios quase um papel de explicação das regras do universo interativo. Em *Kimmy vs o Reverendo*, isso é bem óbvio: logo no início, o interator é convocado a escolher se a protagonista deve ler o livro ou trabalhar nos preparativos de seu casamento com o noivo, o príncipe Frederick (Daniel Radcliffe). Ela pode até não ler, mas caso não o faça, será impossível salvar as mulheres sequestradas no final da história. Por outro lado, em *Bandersnatch*, o contato com o livro-jogo não só vai fazer com que o protagonista Stefan comece a notar que existe algo ou alguém tomando decisões por ele, mas a tragédia do autor por trás do livro, que perdeu sua sanidade ao “obedecer” ao leão da história e assassinar sua esposa, serve de espelho e prenúncio moral para o que eventualmente acontecerá com o jovem programador que, em uma das versões possíveis, matará o próprio pai (Craig Parkinson), induzido pelo leão/vilão de seu jogo.

O que isso significa é que a presença dos livros nas duas narrativas desperta uma consciência quase metalinguística da centralidade da tomada de decisões — e consequentemente, do caráter interativo dos episódios — não só nos seus protagonistas, mas no próprio espectador/interator, que é lembrado o tempo todo de que suas escolhas podem conduzir o rumo da história para um lado ou outro. E essa metalinguagem se manifesta de maneiras diferentes em cada um dos especiais, de acordo com o tom das respectivas séries.

Em *Kimmy vs o Reverendo*, essa manifestação se dá, claro, por meio da comédia. No episódio, a interatividade funciona, basicamente, de dois modos diversos. Num deles, o interator simplesmente escolhe entre duas piadas diferentes que, independentemente da decisão, conduzirão a história no mesmo rumo — como optar se Titus (Tituss Burgess) deve ir à academia ou ficar em casa dormindo; ou se Lilian (Carol Kane) ou Cyndee (Sara Chase) deve testar a fidelidade do noivo Frederick. Já no segundo modo, ele deve escolher entre uma opção que é apenas uma boa piada, mas leva a narrativa a um beco sem saída, ou outra que realmente permite aos personagens se-

⁴ *Choose your own Adventure* foi uma série de *gamebooks*, ou livros-jogo, de formato interativo criada pelo escritor norte-americano Edward Packard nos anos 1980. Packard foi autor de cerca de 50 livros da série, que vendeu mais de 250 milhões de exemplares no mundo todo. Para mais informações: <https://www.cyoa.com/>. Acesso em 04.06.2020.

guirem adiante, como por exemplo decidir se Kimmy deve ler o livro ou beijar seu noivo; e se Tituss sabe ou não a canção *Free Bird* que faz com que ele e Kimmy caiam nas graças dos demais clientes na sequência do bar e descubram o paradeiro do Reverendo.

Neste segundo caso, quando a escolha feita se revela apenas uma piada, a história atinge um final abrupto — Kimmy se casa e nunca toma conhecimento da existência das outras mulheres sequestradas no bunker, ou Tituss causa um episódio racista em que todos morrem no bar — e algum dos personagens aparece para se dirigir diretamente ao interator e fazer uma piada sobre suas decisões questionáveis, redirecionando-o a um ponto anterior da narrativa. Essa quebra da quarta parede é considerada por Chris Crawford (2005, p. 136) o recurso “mais rude” na tentativa de um produto interativo de orientar o interator de que suas escolhas não estão permitindo o desenvolvimento da história. Segundo o autor, “quebrar a quarta parede é grosseiro; use apenas para efeito cômico”⁵ (2005, p. 137). E é exatamente com esse fim que *Kimmy vs o Reverendo* faz uso da ferramenta.

Já o tom de *Bandersnatch* é outro. Quase não existe comédia no universo de *Black Mirror*, portanto no lugar do humor, seu episódio interativo faz uso de uma relação intertextual com a linguagem do videogame — que faz parte do próprio roteiro, e que dialoga diretamente com o universo da interatividade audiovisual — para dialogar com seu interator. Assim, algumas escolhas oferecidas também têm pouco ou nenhum efeito no encadeamento da história, como qual cereal Stefan deve comer no café da manhã, ou qual fita cassete deve ouvir no *walkman*. No entanto, quando o interator decide, por exemplo, que o jovem protagonista trabalhe numa megacorporação ao invés de criar seu jogo sozinho, ou que ele, e não seu ídolo Colin Ritman (Will Poulter), deve pular do prédio, *Bandersnatch* cria uma espécie de “game over”. A história chega a um final abrupto e insatisfatório (Stefan morre, ou seu jogo é um fracasso retumbante), e o interator é reconduzido a um ponto da narrativa para tentar “corrigir”, ou melhorar, suas escolhas equivocadas, como uma “segunda vida” de um jogador que morre em um game.

Num certo sentido, essas consequências fatais extremas plantadas pelos criadores de *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* podem ser interpretadas como uma estratégia que Crawford chama de “mate-os se eles desviarem”:

“A ideia básica é estabelecer uma narrativa única e disponibilizar caminhos alternativos ao jogador. Contudo, se ele for insolente ao ponto de realmente tentar um desses caminhos alternativos, o jogo mata o jogador. ‘Você pode ter qualquer história que quiser’, afirma o designer, ‘desde que seja a minha’. Esses produtos são pouco mais que labirintos de adestramento de ratos que pagam pelo privilégio”⁶. (2005, p. 90)

No entanto, nos dois episódios, a utilização desses recursos tem mais a ver com a relação intertextual de suas narrativas com a história pregressa das séries de que fazem parte — e, em certa medida, com a consciência metalinguística do interator sobre esse universo pré-existente e suas regras. Porque Chris Crawford (2005) afirma que a diferença central entre a narrativa convencional e a interativa é que, na primeira, seu autor cria uma trama (“*plot*”), fechada e definida; e na segunda, ele elabora um “*storyworld*” (“*storyworld*”), carregado com a “rede de possibilidades” citada acima. A especificidade dos dois episódios analisados neste artigo, porém, é que, no caso

deles, esse mundo narrativo já existe — com suas regras e seu funcionamento moral e narrativo já bastante definidos. E o interator — ou ao menos grande parte deles, que não vai adentrar esses universos pela primeira vez por meio dos capítulos interativos, sem nunca ter visto os dois seriados anteriormente — sabe disso e conhece esse mundo.

Então, quando ele decide, por exemplo, que Kimmy vai preferir beijar o noivo a ler o livro que pode salvar outras mulheres, ou que Stefan vai tomar passivamente, como um bom rapaz, seus remédios antidepressivos em vez de ceder à paranoia, os roteiristas parecem dizer: “*ok, você pode fazer essa escolha, mas isso não é Unbreakable Kimmy Schmidt*”. Ou “*isso não é Black Mirror*”. Em *Unbreakable Kimmy Schmidt*, a protagonista deve ler o livro e salvar as mulheres. E em *Black Mirror*, o programador deve fazer escolhas questionáveis, jogando sua medicação na privada e matando seu pai. Essas são as regras de funcionamento desses mundos narrativos. É como se tratasse de uma curiosa decisão entre paráfrase, estilização e paródia. E se o interator opta pela paródia, pelo desvio total, há consequências.

Um exemplo claro disso, em *Kimmy vs o Reverendo*, é quando o interator é convidado a escolher se a protagonista deve levar Tituss ou Jacqueline (Jane Krakowski) na sua viagem-aventura em busca das mulheres raptadas. Ele pode optar por Jacqueline, mas se fizer isso, as duas vão terminar mortas num acidente aéreo. Porque, no mundo de *Unbreakable Kimmy Schmidt*, o fiel escudeiro de Kimmy sempre foi, e sempre será, Tituss. Essa queda do avião, por sinal, é uma técnica que Crawford chama de “alteração ambiental”:

“Se um jogador tenta passar por cima da montanha, e seu plano dramático determina que ele deva atravessar os túneis abaixo dela, basta jogar umas tempestades de neve e avalanches no jogador. Se não funcionar, faça com que a trilha termine abruptamente na beira de um precipício. Qualquer forma de restrição física pode ser usada para forçar jogadores rumo ao curso de ação pretendido. Esses recursos, no entanto, são via de regra transparentes e ofensivos para com os jogadores. Use-os apenas como último recurso para salvar a história da catástrofe”⁷. (2005, p. 135)

Como se percebe no texto, Crawford é bastante crítico dos diversos recursos e formas encontrados pelos roteiristas de responder e orientar as escolhas de seus interatores. Ele ressalta, contudo, que por mais que possam ser grosseiras ou pouco sutis, essas tentativas não são inerentemente erradas — pelo contrário. O criador de uma narrativa interativa tem a prerrogativa, e o dever, de conduzir seus interlocutores rumo aos objetivos pretendidos:

“Se um jogador escolher pular de um precipício, mate-o. Se ele se comportar de forma grosseira, ostracize-o. Seu design não tem que ser moral ou esteticamente nulo; ele precisa apenas oferecer ao jogador todas as opções razoáveis, não recompensá-las. Não imponha suas preferências aos jogadores; permita a eles todas as opções razoáveis e, então, imponha as consequências de suas escolhas”⁸. (2005, p. 138)

7 Tradução do autor. No original: “If a player attempts to go over the mountain pass, and your drama manager determines that she should instead be traversing the tunnels underneath the mountains, the drama manager need only throw a few snowstorms and avalanches at the player. If that doesn’t work, have the trail end abruptly at the top of a cliff. All manner of physical constraints can be applied to force players into the intended course of action. These devices, however, are often transparent and insulting to players. Use them only as a last resort to save the developing story from catastrophe.”

8 Tradução do autor. No original: “If a player chooses to jump off a cliff, kill him. If he behaves boorishly, ostracize him. Your design doesn’t have to be morally or aesthetically valueless; it need only address all reasonable player options, not reward them. Do not impose your preferences on players; permit them all reasonable options and then impose the consequences of their choices.”

5 Tradução do autor. No original: “Dropping the fourth wall is heavy-handed; use it only for comedic effect.”

6 Tradução do autor. No original: “The basic idea is to set up a single storyline and make alternative paths available to the player. However, should the player be so insolent as to actually try one of these alternative paths, the game kills the player. ‘You can have any story you want,’ says the designer, ‘so long as it’s mine.’ These products are little more than training mazes for rats who pay for the privilege.”

Esse sistema de recompensas e punições é exatamente o que os roteiristas de *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch* usam para induzir os interatores a seguirem as regras morais de seus respectivos universos. Dentro das estruturas de cada um dos episódios, existem *n* finais possíveis, mas só um equivale àquele que corresponde totalmente ao sistema de valores morais das séries originais — em outras palavras, àquele que, numa narrativa não-interativa, seria o final escrito pelos criadores. E para chegar a ele, os usuários devem fazer as escolhas que sigam as regras morais dos respectivos seriados.

Em *Kimmy vs o Reverendo*, a protagonista deve ler o livro, cuidar do bebê abandonado na loja de conveniência do posto e, no confronto final com o Reverendo, rejeitar a ideia de violência e de fazer justiça com as próprias mãos, demonstrando compaixão para com ele, o que permitirá que ela encontre o bunker secreto — porque essa é a Kimmy da série, uma pessoa boa e altruísta. Tituss, por sua vez, deve resistir à sua preguiça e ao seu egocentrismo, ajudando Kimmy na sua aventura; e Jacqueline deve demonstrar competência e empatia, ganhando tempo para que Tituss volte a tempo para suas filmagens. Tudo isso resultará no final ideal, em que Kimmy se casa com o vestido perfeito e todos terminam felizes. Já em *Bandersnatch*, Stefan deve optar por trabalhar solitário em casa, parar de tomar seus remédios, deixar-se suggestionar pelo discurso paranoico de Colin e, eventualmente, matar seu pai. Essa sequência de escolhas perfeitamente adequadas à moralidade ambígua, ou corrompida, do universo *Black Mirror*, conduzirá ao típico desfecho ambivalente, não totalmente satisfatório, da série: o protagonista consegue concluir o jogo, que é lançado e bem avaliado, tornando-se um sucesso, mas logo em seguida ele é preso por assassinato, num eco da história do autor do livro original.

Cada uma dessas escolhas corresponde a um ponto naquilo que Crawford considera o “sistema de pontuação” que pode ser criado por um autor — uma estratégia que “oferece fortes motivações para que o jogador se comporte de maneira consistente com seus objetivos estéticos, ainda que não exija nem proíba nenhum comportamento”⁹ (2005, p. 140). E, em última instância, esse é o recurso usado pelos criadores de *Kimmy vs o Reverendo* e *Bandersnatch*: eles oferecem uma série de finais alternativos ao interator, mas caso eles tomem as decisões desejadas, ou induzidas, pelos autores em cada uma das imbricações acima, seguindo e respeitando as regras morais do universo progressivo das séries, acumulam pontos cuja recompensa será o final “perfeitamente *Unbreakable Kimmy Schmidt*” ou “perfeitamente *Black Mirror*”.

4 Considerações finais: trauma e superação

Chegar a esse “final ideal”, porém, não é fácil. A não ser que o interator seja um grande especialista no universo narrativo das séries, e mesmo assim tenha muita sorte em fazer todas as escolhas desejadas pelos autores logo na primeira vez, é necessário se deparar com alguns finais um tanto frustrantes, ou becos sem saída, que vão retornar o usuário a um determinado ponto da história, convidando-o a tentar decisões diferentes. Ao analisar *Bandersnatch*, Terence McSweeney e Stuart Joy (2019) enxergam nessa estrutura o que Ernest Adams e Andrew Rollings (2007) chamam de uma “*foldback story*” — a ideia de uma história que se dobra para trás de si mesma, retornando sempre a um ponto anterior. E a partir desse conceito, e dessa premissa de um retorno cíclico, os dois pesquisadores argumentam como o episódio de *Black Mirror* usa a interatividade, na verdade, como uma forma de materializar na narrativa o trauma do protagonista Stefan:

“Em uma *foldback story*, a trama se ramifica algumas vezes, mas eventualmente retorna a um ‘evento único e

inevitável’ (Adams & Rollings, 2007, p. 227), o que significa que, embora haja várias rotas para o jogador, ele eventualmente alcançará, ou retornará repetidamente a, um momento definidor único na narrativa que deve ser reconhecido de alguma forma para que se possa prosseguir. Adams e Rollings continuam afirmando que ‘*foldback stories* oferecem agência aos jogadores, mas em quantidades limitadas. O jogador acredita que suas decisões controlam o desenrolar da história, e às vezes elas controlam, mas ele não pode evitar certos eventos, não importa o que faça’ (2007, p. 227). Significativamente, o que Adams e Rollings descreveram inadvertidamente aqui tem uma forte semelhança com a lógica temporal do trauma, o que é talvez apropriado, dado o estado mental fragmentado de Stefan, e a tendência do próprio *Black Mirror* de retornar ao trauma como um de seus temas centrais”¹⁰. (McSweeney & Joy, 2019, p. 277)

Com base nessa interpretação, McSweeney e Joy fazem toda uma leitura do arco dramático de Stefan a partir do trauma central do protagonista: a culpa que ele sente pela morte da mãe quando era criança — não por acaso, a única decisão que *Bandersnatch* apresenta ao interator, mas não permite que ele escolha. Nas palavras da terapeuta do personagem, “*o passado não pode ser mudado*”. Os dois autores usam, então, os estudos de Cathy Caruth (1995) para mostrar como a raiz da paranoia do protagonista — a sensação de estar preso num ciclo de decisões que ele não se sente capaz de controlar e que lhe assombram — é a essência do próprio conceito de trauma: permanecer de tal forma preso no impacto de um determinado evento que, diante de outras situações na vida, o retorno daquele sofrimento faz com que a pessoa tome aquela mesma decisão, cometa o mesmo erro, causando a mesma dor. Segundo Crawford, a interatividade é “um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos, no qual cada agente alternadamente escuta, pensa e fala”¹¹ (2005, p. 34). Em *Bandersnatch*, esse ciclo é um círculo vicioso no qual Stefan se encontra perpetuamente preso e condenado a reviver continuamente seu pior pesadelo porque ele mesmo não é capaz de mudá-lo, já que a decisão está nas mãos de outra pessoa: o interator.

“O elemento interativo do filme mimetiza efetivamente a estrutura repetitiva do trauma e, ao fazer isso, oferece uma perspectiva única da relação masoquista de Stefan com o passado (...) Stefan retorna repetidamente à memória dos momentos que levaram à morte da mãe porque ele permanece perpetuamente preso em uma perda traumática que é incapaz de superar e à qual se sente compelido a regressar, às vezes por vontade própria, e outras devido à natureza interativa do projeto, ou seja, às escolhas feitas pelos interatores”¹². (McSweeney & Joy, 2019, p. 278)

10 Tradução do autor. No original: “In a foldback story the plot branches a number of times but eventually folds back to a single, inevitable event” (Adams & Rollings, 2007, p. 227), meaning that while there are several routes for the player, they will eventually reach, or repeatedly return to, a singular defining moment in the narrative that must be acknowledged in some way to proceed. Adams and Rollings go on to state that ‘foldback stories offer players agency but in more limited amounts. The player believes that his decisions control the course of event, and they do at times, but he cannot avoid certain events no matter what he does’ (2007, p. 227 emphasis added). Significantly, what Adams and Rollings have inadvertently described here bears a strong resemblance to the temporal logic of trauma and this is perhaps fitting given Stefan’s fractured mental state and the tendency of *Black Mirror* itself to return to trauma as one of its central thematic motifs.”

11 Tradução do autor. No original: “A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks.”

12 Tradução do autor. No original: “The film’s interactive element effectively mimics the repetitive structure of trauma and, in doing so, offers a unique insight into Stefan’s

9 Tradução do autor. “No original: the scoring system provides strong motivations for the player to behave in a manner consistent with your aesthetic goals, yet it doesn’t mandate or prohibit any behavior.”

Não é nenhuma coincidência que é no consultório de uma psiquiatra que o protagonista tenta descobrir por que não parece conseguir mudar suas escolhas — é ali onde as pessoas buscam entender porque repetem sempre os mesmos padrões que elas sabem que vão prejudicá-las e machucá-las. Assim como não é por acaso que se, em um dos finais alternativos, ele questiona essa falta de agência própria e essa incapacidade de se autocontrolar, Stefan descubre estar interpretando um personagem em uma série do Netflix: em outras palavras, está executando decisões que já foram escritas por outra pessoa, não tem controle sobre elas. Assim, no universo moral ambíguo e moralmente comprometido de *Black Mirror*, a única solução que é dada ao protagonista para superar sua culpa, conseguindo terminar com sucesso seu jogo, é responsabilizar o pai, que havia escondido seu coelho de estimação (o que fez com que Stefan atrasasse a mãe), pela morte. Se faz isso, porém, ele acaba por matar o pai, simplesmente repetindo novamente o trauma: Stefan torna-se não apenas matricida, mas também parricida. E como dito acima, se o protagonista questiona essas decisões problemáticas e esse ímpeto assassino, descobre que é apenas um ator em uma narrativa audiovisual e que não possui nenhum controle sobre suas ações. Não existem finais felizes em *Black Mirror*.

E embora o universo moral de *Unbreakable Kimmy Schmidt* seja bastante, se não completamente, diferente da crueldade trágica e fatalista do mundo criado por Charlie Brooker, a ideia de que a interatividade pode ser interpretada como uma representação do trauma central da protagonista também se aplica a *Kimmy vs o Reverendo*. Desde o episódio inicial da série de Fey e Carlock, o arco de Kimmy gira em torno da ideia de que, ao ser raptada e passar anos presa em um bunker subterrâneo, ela sofreu um trauma indescritível, mas que o resto de sua vida não seria definido por ele. Confrontada por momentos difíceis e situações desafiadoras durante as quatro temporadas do seriado, a protagonista era constantemente convocada pela história a superar seu trauma, descobrindo e reafirmando que não somente era uma pessoa boa, mas que não era mais a menina boba que foi enganada e ficou anos presa, esperando ser resgatada. Ela era alguém capaz de crescer e se tornar a heroína de sua própria história.

E depois de salvar a si mesma nesses episódios anteriores, *Kimmy vs o Reverendo* representa o clímax dessa transformação. Nas decisões tomadas por ela — e pelos interatores — de partir numa aventura para salvar outras mulheres e, ao chegar no confronto final com seu algoz, de recusar-se a matá-lo ou mesmo violentá-lo, Kimmy não apenas deve mostrar que não é mais a vítima, mas sim a heroína, e que é maior e melhor que o mal que sofreu. Se *Bandersnatch* enxerga o ciclo da interatividade como a prisão e a tortura do trauma, o episódio especial de *Kimmy Schmidt* mostra que essa mesma interatividade pode também representar as escolhas necessárias para superá-lo. Não se trata de eleger qual dos dois está certo ou errado, qual é melhor ou pior, mas sim de entender, como Aristóteles preconizava, que são dois caracteres — e, portanto, dois universos morais — diferentes.

As escolhas na contemporaneidade não são entre o bem e o mal, mas entre infinitos tons de cinza.

BIBLIOGRAFIA

- Adams, Ernest & Rollings, Andrew. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Upper Saddle River: Pearson
- Beckson, Karl. & Ganz, Arthur. (1965). *Literary Terms: A Dictionary*. Nova York: Farrar-Strauss and Giroux
- Corrales, Luciano. (2010). “A Intertextualidade e suas origens”. In: *70 anos: a FALFA. 10ª Semana de Letras*. Porto Alegre: EDIPUCRS. Disponível em <http://edipucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Luciano-Corrales.pdf>. Acesso em 14.06.2020
- Crawford, Chris. (2005). *On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders. ISBN 0-321-27890-9
- Halliwel, Stephen. (1998). *Aristotle's Poetics*. Bristol Classical Press.
- Joy, Stuart & McSweeney, Terence. (2018). “Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in *Bandersnatch*”. In: Joy, Stuart & McSweeney, Terence (eds). *Through the Black Mirror*. Palgrave Macmillan, Cham. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-030-19458-1_21. Acesso em 14.06.2020
- Kristeva, Julia. (1969). *Introdução à Seminálise*. São Paulo: Debates.
- Sant'Anna, Afonso R. de. (2003). *Paródia, Paráfrase & Cia*. São Paulo: Editora Ática (7ª ed.). ISBN 85 08 00703 5
- Shaul, Nitzan B. (2008). *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Amsterdam: Rodopi.

OBRAS AUDIOVISUAIS CITADAS

- Brooker, Charlie. (Produtor). (2011). *Black Mirror* [Série Televisiva]. Londres: Netflix.
- Brooker, Charlie (Roteirista) & Slade, David (Realizador). (2018, 28 de dezembro). *Bandersnatch* [Episódio de série televisiva]. In: Brooker, Charlie. (2011). (ibid).
- Carlock, Robert & Fey, Tina. (Produtores). (2015). *Unbreakable Kimmy Schmidt* [Série Televisiva]. Nova York: Netflix.
- Carlock, Robert & Fey, Tina (Roteiristas) & Scanlon, Claire (Realizadora). (2020, 12 de maio). *Kimmy vs o Reverendo* [Episódio de série televisiva]. In: Carlock, Robert & Fey, Tina. (2015). (ibid).

MUSICOGRAFIA

- Collins, Allen & Van Zandt, Ronnie. “*Free Bird*”, 1973. MCA Masterdisc.

SOBRE O AUTOR

Daniel Oliveira é mestrando em cinema pela Universidade da Beira Interior. Atuando como crítico desde 2004, é filiado à Associação Brasileira (Abraccine) e à Federação Internacional de Críticos de Cinema (Fipresci). No Brasil, foi freelancer para veículos como Folha de S. Paulo e, entre 2012 e 2018, foi repórter e crítico do jornal O Tempo. É formado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com especialização em História da Cultura e da Arte pela mesma instituição, e pós em Roteiro para Cinema e TV, pelo Humber Institute, de Toronto. No Canadá, trabalhou como leitor e analista de roteiros. Criou o site *Pílula Pop* e foi seu editor de 2004 a 2011.

masochistic relationship with the past (...) Stefan repeatedly returns to his memory of the moments leading up to his mother's death because he remains perpetually caught in the wake of a traumatic loss that he is unable to overcome and which he is compelled to continuously return, sometimes of his own volition and sometimes because of the interactive nature of the project, that is the choices made by us interactors.”