

## ENTRE CRONOS E AION:

# A EXPERIÊNCIA INTERATIVA COMO DISRUPTURA DA NARRATIVA, EM “BANDERSNATCH”, EPISÓDIO DA SÉRIE BLACK MIRROR

Dr. Alexandre Rodrigues da Costa (UEMG)

### INTRODUÇÃO

Lançado no canal de streaming Netflix, em 28 de dezembro de 2018, *Bandersnatch*, dirigido por David Slade, com roteiro de Charlie Brooker, distingue-se dos demais episódios da série Black Mirror<sup>1</sup>, por ser um filme com o qual o público interage, ao escolher, durante sua exibição, opções que levam o personagem principal, Stefan Butler, a tomar decisões que alteram sua vida. Em decorrência das várias opções que surgem para o espectador durante a exibição do filme, podem ser gerados, a partir das combinações das escolhas, cerca de 1 trilhão de histórias com 5 finais diferentes<sup>2</sup>. Com base nos 312 minutos de material filmado, as combinações permitem criar episódios que variam de 40 minutos a 90 minutos de duração.

De certa maneira, *Bandersnatch* pertence a uma tradição de se fazer obras a partir de permutações, como os anagramas elaborados pelos poetas gregos e romanos da antiguidade clássica, que persiste até os dias de hoje. Com o surgimento de uma sociedade de consumo, uma variedade de jogos visuais passou a ser comercializada, alguns baseados em princípios combinatórios, como é o caso do *Myriorama*. Com a invenção do *Myriorama*, em 1823, por Jean-Pierre Brés, e o seu aprimoramento realizado por John Heavside Clark, no ano seguinte, o público podia montar, a partir de uma série de 16 cartões, 20.922.789.888 paisagens. Várias versões do *Myriorama* surgiram, com diferentes nomes (Hyper*Myriorama*, Polyorama, Natuorama, Panoramacopia), até culminar em uma, produzida por Jean-Pierre Brés, em 1825, nomeada Componium Pittoresque, cujos 36 cartões podiam gerar 371.993.326.789.901.217.467.999.448.150.352.000.000.000 combinações<sup>3</sup>. No entanto, diferente de *Bandersnatch*, os primeiros *Myrioramas*, por serem representações de paisagens, não eram narrativos<sup>4</sup>. A concepção de *Bandersnatch*, nesse sentido, está muito mais próxima das experiências com narrativas realizadas por Julio Cortazar e autores do grupo Oulipo, nas quais o leitor tem algum tipo de participação. Como exemplo, podemos citar o texto *Un conte à votre façon* (1967), de Raymond Queneau, composto de séries de duas proposições, cuja escolha de uma nos leva a caminhos distintos ao longo da história:

- 1-Quer conhecer a história das três ervilhas alertas?  
Se sim, vá para 4.  
Se não, vá para 2.
- 2-Prefere a das três estacas de feijão achatadas?

---

1. A série Black Mirror foi criada por Charlie Brooker, em 2011, para a emissora britânica Channel. Em 2015, o canal de streaming Netflix adquiriu os direitos de produção e exibição. Conforme o site do Netflix: “Esta série antológica de ficção científica explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta entram em um perigoso conflito” (Netflix, 2019).

2. Essa informação foi divulgada por Zack Sharf, no site: <https://www.indiewire.com/2018/12/black-mirror-Bandersnatch-endings-one-trillion-story-combinations-netflix-streaming-1202031075/>.

3. Sobre o *Myriorama*, ver: HYDE, Ralph. “*Myrioramas*, endless landscapes: the story of a craze”. London: Print Quarterly, Vol. 21, No. 4 (DECEMBER 2004), pp. 403-421.

4. Atualmente, é possível encontrar *Myrioramas* que expõem uma história por meio de imagens. Um exemplo é The Hollow Woods: Storytelling Card Game, de Rohan Daniel Eason, lançado pela Laurence King Publishing, em 2017.

Se sim, vá para 16.  
Se não, vá para 3.  
3-Prefere a dos três arbustos médios medíocres?  
Se sim, vá para 17.  
Se não, vá para 21. (QUENEAU, 1981, p. 221)<sup>5</sup>

Embora não seja um romance e tenha poucas páginas, o texto de Queneau, inspirado em apresentações de instruções dadas a computadores, pode ser considerado como um dos precursores daquilo que se tornaria conhecido como *gamebooks*, livros nos quais o leitor, diante de uma narrativa na segunda pessoa, deve assumir o papel e o ponto de vista de um personagem e fazer escolhas dentre as opções que lhe são oferecidas. Os primeiros *gamebooks* foram publicados pela editora Tracker Books, na Inglaterra, entre 1972 e 1980, como uma série de livros que cobriam ficção científica, mistério e esportes. Eles se tornaram bem populares, entre as crianças, a partir da década de 1980, pela série *Choose Your Own Adventure*, publicada pela editora Bantan.

Não é à toa, portanto, que a história de *Bandersnatch* se passe em 1984<sup>6</sup>, pois seu personagem principal, Stefan Butler, um programador de 19 anos, tem como meta adaptar, exatamente, um *gamebook*, intitulado *Bandersnatch*, escrito por Jerome F. Davis, para um videogame de aventura. Ao longo do desenvolvimento do jogo, Stefan tem a opção de aceitar ou recusar a ajuda da empresa Tuckersoft, para concluí-lo, assim como deverá lidar com outras escolhas que surgirão em seu caminho. Os dilemas de Stefan projetam-se na tela do dispositivo como duas alternativas dentre as quais o espectador deve tomar uma decisão em dez segundos. Caso ele não faça isso, uma decisão é tomada de maneira aleatória pelo sistema que controla a exibição do filme. Ao chegar ao fim, o espectador tem a chance de começar tudo de novo, alterando suas decisões.

De certa forma, *Bandersnatch*, do mesmo modo que ocorre com os *gamebooks* ou qualquer obra a partir da qual a interatividade é evocada, compartilha com a ideia de morte do autor de Roland Barthes, para quem o texto é “um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura” (BARTHES, 2004a, p. 62). As ramificações da narrativa de *Bandersnatch* colocam o espectador na posição de leitor, na concepção de Barthes, no instante em que o filme o convoca a participar da história a partir das escolhas que faz ao longo da sua exibição. Tais escolhas evidenciam as marcas de leitura que poderiam ocorrer em um texto tradicional, ao se revelarem como micronarrativas que se desdobram uma das outras. Nesse sentido, o filme se apresenta à semelhança do processo de escrita, uma vez que, como qualquer prática significativa, ele pode gerar textos, a partir das quais “o leitor é nada menos do aquele que quer escrever” (BARTHES, 2004b, 283). Esse querer escrever é o que faz com que o espectador se sinta, diante do *Myriorama* ou de um filme como *Bandersnatch*, estimulado a participar do processo de elaboração da obra, ao interpretar os possíveis significados que suas ações provocarão na estrutura a ser manipulada, na tessitura do texto que é permutado:

O texto redistribui a língua (é o campo dessa redistribuição). Um dos caminhos dessa desconstrução-reconstrução é permutar textos, retalhos de textos que existiram ou existem em torno do texto considerado e finalmente nele: todo texto é um intertexto-, outros textos estão presentes nele, em níveis variáveis, com formas mais ou menos reconhecíveis; os textos da

---

5. O texto original de Raymond Queneau encontra-se no *site*: <https://www.ouliipo.net/fr/contraintes/cont-e-a-votre-facon>. Uma versão interativa, disponível em francês e com opções de tradução para o inglês e o alemão, pode ser acessada em: <http://permutations.pleintekst.nl/queneau/cont-e/cont-e.cgi>.

6. O fato de a trama de *Bandersnatch* se passar em 1984 pode estar relacionado também a uma referência ao jogo para computador chamado *Bandersnatch*, que seria comercializado, nesse mesmo ano: “Brooker parece ter se inspirado em um jogo de computador chamado *Bandersnatch*, que estava em desenvolvimento em um estúdio com sede em Liverpool chamado Imagine antes de ser refeito e reembalado sob o nome Brataccas por outro estúdio chamado Psychgnosis” (ALLEN, 2018).

cultura anterior e os da cultura ambiente; todo texto é um tecido novo de citações passadas. Passam para o texto, redistribuídos nele, trechos de códigos, fórmulas, modelos rítmicos, fragmentos de linguagens sociais etc., pois há sempre linguagem antes do texto e em torno dele. (BARTHES, 2004b, p. 276)

Em um primeiro momento, o espectador parece assumir, no caso de *Bandersnatch*, a função de jogador, uma vez que ele decide, por meio das escolhas, o que acontecerá a Stefan. No entanto, a desconstrução-reconstrução de textos de que nos fala Barthes é o outro jogo que se insinua não só no tecido das citações, as inúmeras referências a autores de ficção científica e os *easter eggs* que fazem referência à própria série Black Mirror, mas, na narrativa, como uma construção que se refaz sempre no momento da leitura. No entanto, as possibilidades de interferências na narrativa não são infinitas, já que elas se realizam pelas permutações que os segmentos do filme oferecem como opções. O jogo que *Bandersnatch* estabelece ocorre na tessitura da sua narrativa, pois, se um texto literário é feito de várias escritas múltiplas, o que acarreta na sua intertextualidade, a maneira como elas se organizam, no filme, engendra possibilidades de leitura que se realizam entre a forma como a sua narrativa é construída e as camadas da sua diegese. O jogo não acontece apenas na escolha de uma ou de outra alternativa, mas nas leituras que se desdobram do filme, que dizem respeito às estratégias de como este se apresenta ao espectador.

Podemos perceber como essas estratégias são colocadas em funcionamento ao longo de *Bandersnatch*, ao nos determos no uso que o filme faz da *mise en abyme* e da metalepse. Nesse sentido, em um primeiro momento, vamos analisar como a *mise en abyme* estabelece, em *Bandersnatch*, repetições que rompem com o desenvolvimento cronológico da narrativa, e, depois, investigar de que maneira a metalepse permite que diferentes planos da diegese se interajam. A *mise en abyme*, cuja tradução para português seria “colocar em abismo”, é um recurso que consiste em representar uma obra no interior de outra que a menciona, de maneira que haja semelhança entre os sistemas significantes das duas. A expressão remonta a Andre Gide que, em seu diário, escreve:

Eu gosto de, em uma obra de arte, encontrar transposta, na escala dos personagens, o próprio assunto deste trabalho. Nada ilumina melhor e estabelece as proporções do todo. Assim, em pinturas de Memling ou Quentin Metsys, um pequeno espelho convexo e escuro reflete, por sua vez, o interior da sala onde a cena pintada acontece. [...] Nenhum desses exemplos é absolutamente preciso. O que expressaria melhor o que eu disse em meus Cadernos, em meu Narciso e em A tentativa, é a comparação com o processo do brasão de armas que consiste em colocar, no primeiro, o segundo “em abismo”. (GIDE, 1996, p. 41)

A *mise en abyme* é usada nas artes visuais, na publicidade e na literatura, e consiste em criar uma representação em abismo, como ocorre quando se coloca um espelho diante do outro e as imagens se refletem vertiginosamente. Um exemplo de *mise en abyme* cinematográfica ocorre no filme *A origem* (Christopher Nolan, 2010), no qual a projeção de um sonho se desdobra em outro e em mais outro até alcançar quatro níveis. Ao se caracterizar pela repetição, a *mise en abyme* se presta como um recurso a partir do qual a narrativa dialoga consigo mesma e se oferece como auto interpretação. Dorrit Cohn e Lewis S. Glein chegam a argumentar que “em uma *mise en abyme* pura, um processo interminável está inevitavelmente envolvido, e se desenvolve, pelo menos em teoria, em duas direções” (COHN; GLEIN, 2012, p. 108), as quais, como veremos, estão relacionadas à diegese e à extradiegese. Se, em *Bandersnatch*, a *mise en abyme* surge a partir do próprio enredo do filme, pois Stefan Butler deve adaptar o romance *Bandersnatch*, um *gamebook*, para um jogo interativo, de mesmo nome, sua simplicidade está relacionada ao poder de produzir sentidos, “no contexto de uma expansão semântica, de que este não seria capaz por si só” (DÄLLENBACH, 1979, p. 58). O envolvimento de Stefan com a obra a ser adaptada leva-o a tal estado de imersão, que os eventos de sua vida passam a ser confundir com e a refletir o livro e a vida de Jerome F. Davies. Em sua narrativa, o filme, ao apresentar os

problemas que Jerome F. Davies precisou lidar com a criação do seu livro *Bandersnatch*, acaba por espelhar, neles, as mesmas dificuldades pelas quais passa Butler em sua tentativa de adaptação. Dessa forma, a *mise en abyme* aponta para duas direções, uma que se afirma como repetição, tema que se desdobra sobre si mesmo, e outra, que se converte em metalepse. A presença da *mise en abyme*, em *Bandersnatch*, está condicionada, de certa maneira, à metalepse, pois é necessário, em um primeiro momento, assinalar as semelhanças por meio daquela, para depois desenvolvê-las como transgressão dos planos que fundamenta a diegese por meio desta. Para Gerard Genette, um dos primeiros teóricos a analisar a metalepse, ela se define como:

qualquer intrusão do narrador extradiegético ou do que é narrado no universo diegético (ou por personagens diegéticos em um universo metadieético, etc.), ou o inverso (como em Cortazar), produz um efeito de estranheza que é ou cômico (quando, como em Sterne ou Diderot, é apresentado em tom de brincadeira) ou fantástico. (GENETTE, 1980, p. 234-235)

Em *Bandersnatch*, a metalepse surge em vários momentos e de diferentes formas, quase sempre relacionada à dúvida ou à paranoia pelas quais Stefan passa. Podemos percebê-la na relação que ele estabelece com o livro *Bandersnatch* ou quando se compromete “a fronteira movente, mas sagrada entre dois mundos, aquele em que se narra, aquele que se narra” (GENETTE, 2017, p. 314), que é o plano extradiegético, o mundo real de nós espectadores, e o plano diegético, o mundo ficcional de Stefan Butler. Em sua leitura sobre o conceito de metalepse elaborado por Gerard Genette, Karin Kukkonen discerne duas definições dadas pelo teórico francês ao termo, uma que diz respeito à “passagem de um nível narrativo para o outro” (GENETTE, 2017, p. 312), que, para ela, “deixa claro que o mundo ficcional não é simplesmente expresso no discurso do narrador, mas produzido por ele” (KUKKONEN, 2011b, p. 5), e outra definição, em que a fronteira entre os dois mundos é comprometida, na qual “o discurso do narrador não é necessariamente perceptível na ficção” (KUKKONEN, 2011b, p. 5). Como não há um narrador, em *Bandersnatch*, não há mudança no nível narrativo, semelhante ao que ocorre, por exemplo, nos filmes *O Ano Passado em Marienbad* (Alain Resnais, 1961), no qual o narrador se envolve de tal maneira com as imagens e as supostas memórias que delas se desdobram, prestes a, literalmente, perder-se entre elas, e *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), no qual o dono de uma pequena emissora de TV a cabo imerge, literalmente, na transmissão de um programa que exhibe pessoas sendo torturadas e mortas.

No entanto, é possível perceber o predomínio da transgressão dos limites que separam os mundos diegético e extradiegético, como em um determinado momento do filme, quando Stefan está no consultório de sua psiquiatra e temos as opções de fazer com que ele roa as unhas ou coce a orelha. Ao escolhermos uma das alternativas, o resultado é que Stefan resiste e não as realiza. Nessa mesma sequência, se optarmos por Stefan fugir em vez de lutar contra sua psiquiatra, descobrimos que tal atitude não está condizente com o roteiro do filme, pois a filmagem é interrompida para questionar por que o ator não seguiu o que estava programado. Em outra parte do filme, podemos levar Stefan a destruir o computador ou a jogar chá nele, a consequência, para o que venhamos a escolher, é que ele, novamente, resiste, gritando, olhando para o seu redor, como se tornasse consciente de que é um fantoche nas mãos do espectador. Inclusive, nessa sequência, dependendo das nossas escolhas, é revelado a Stefan que ele está em um episódio da série *Black Mirror*, pertencente ao canal Netflix e que suas decisões são tomadas por aqueles que assistem a ele. Esses momentos podem ser considerados como intrusões do mundo extradiegético no universo diegético de Stefan, pois contemplamos o desvanecimento da fronteira entre o mundo ficcional e o mundo real. No entanto, é necessário lembrar que, em *Bandersnatch*, esses dois mundos são diegéticos, já que há “uma transgressão paradoxal geralmente intencional de, ou confusão entre, mundos (onto)logicamente distintos e níveis que existem, ou são referidos a, dentro de representações de mundos possíveis” (WOLF, 2005, p. 91). Nesse sentido, o

mundo, que se revela para Stefan como sendo o nosso e ao qual ele é subserviente, é uma realidade diegética também, ou seja, mais um nível dentro da narrativa na qual ele também está inserido, o que, de acordo com Karin Kukkonen, seria “uma representação do mundo real interagindo com o mundo ficcional” (KUKKONEN, 2011b, p. 7). O discurso sobre a inexistência do livre arbítrio, ao qual assistimos, junto com Stefan, sobre a vida de Jerome F. Davies, reflete o estado de desorientação pela qual passa o personagem, uma vez que os limites que separam sua realidade da do livro *Bandersnatch* são questionadas, na iminência de ele colocar em dúvida a sua própria existência:

Quando confrontados com o colapso do seu sistema de realidade e com a completa indefinição das fronteiras entre “realidade” e “ficção”, os personagens frequentemente sucumbem a um ceticismo geral, imaginando se são reais ou se o mundo inteiro não pode ser apenas uma simulação gigantesca. De fato, como parte do mundo fictício do texto, eles são meramente parte de uma grande representação, mas a partir de seu próprio nível de ficcionalidade, os personagens não podem saber disso. Este conhecimento é restrito a nós, os leitores empíricos. (KUKKONEN, 2011a, p. 37)

A interatividade, ao inserir, por meio da *mise en scene*, a presença simulada do espectador no universo diegético do filme, coloca em crise as relações hierárquicas entre o plano ficcional e o real. A imersão do espaço extradiegético no diegético acarreta, portanto, na sua ficcionalização, uma vez que a metalepse “abre uma passagem entre os níveis que resulta na sua interpenetração ou contaminação mútua” (RYAN, 2006, p. 207). Essa metalepse, que Marie-Laure Ryan classifica como ontológica, se diferencia da metalepse retórica, que “abre uma pequena janela que permite um vislumbre entre os níveis, mas a janela se fecha após poucas sentenças, e a operação termina reasentando a existência dos limites” (RYAN, 2006, p. 207). Em *Bandersnatch*, tais limites ficam comprometidos, uma vez que as ações de Stefan, assim como suas indecisões, colocam-se como uma *mise en abyme* da própria forma como o filme se organiza. A *mise en abyme*, cujo espelhamento se dá não só pela adaptação do livro *Bandersnatch* para o vídeo, mas também pela sua transposição para a estrutura narrativa do filme a que assistimos, comportaria assim um eixo cronológico apontado para um fim, ou seja, qual será o destino de Stefan a partir das escolhas que fazemos. Em contraponto a esse eixo, a metalepse, ao confundir os planos diegético e extradiegético, colapsa tanto o tempo que neles se desdobra quanto naquele em que está virtualmente o espectador.

Ao abordar a diferença entre Cronos e Aion, a partir de leituras sobre os textos estoicos, Gilles Deleuze define o primeiro como “presente sempre limitado, que mede a ação dos corpos como causas e o estado de suas misturas em profundidade” (DELEUZE, 2007, p. 64) e o segundo como “o passado e o futuro essencialmente ilimitados, que recolhem à superfície os acontecimentos incorporais enquanto efeitos” (DELEUZE, 2007, p. 64). Podemos aplicar essas leituras de Deleuze ao filme *Bandersnatch*, na medida em que os planos diegético e extradiegético justapõem duas noções de tempo a partir de um eixo no qual Cronos predomina, determinado pela *mise en abyme*, e outro, fundamentado por Aion, no qual a metalepse se ramifica.

A *mise en abyme* nos permite aproximá-la do conceito de Cronos definido por Deleuze, no instante em que ela se constitui como um procedimento que articula o tempo como uma sequência ininterrupta, na qual o presente “reabsorve ou contrai em si o passado e o futuro” (DELEUZE, 2007, p. 64). Em *Bandersnatch*, essa contração ocorre no momento em que os dilemas de Stefan se refletem como opções para o espectador, que tem, diante de si, dez segundos para decidir o que ele deve fazer. Nesses dez segundos, a narrativa, que espelha as ações que ocorrem na diegese, “depende duma temporalidade própria que anula, ou pelo menos neutraliza o tempo da história: enquanto o tempo da narrativa se gasta por ela, ela suspende o tempo narrado e poupa-se, assim, ao dever de reflectir a sua reflexão, a reflexão da sua reflexão, e assim sucessivamente” (DÄLLENBACH, 1979, p. 68). A suspensão ou anulação do tempo, na narrativa de *Bandersnatch*, caracteriza-se pela hesitação de

Stefan projetada na tela na forma de duas opções e uma barra de tempo que assinala a passagem dos dez segundos que temos para escolher o que ele fará a seguir. O tempo, literalmente, se contrai, de maneira que ele é concebido como medida, ponto no qual “o passado e o futuro são duas dimensões relativas ao presente” (DELEUZE, 2007, p. 167). Cada ação de Stefan torna-se, para o espectador, ainda mais se ele assiste ao filme pela segunda vez, um acontecimento pertencente a um “movimento relativo pelo qual cada presente remete a um presente relativamente mais vasto” (DELEUZE, 2007, p. 168). Se Cronos “é o movimento regulado dos presentes vastos e profundos” (DELEUZE, 2007, p. 168), a *mise en abyme* se assemelha a ele, exatamente por proporcionar à “narrativa uma espécie de auto-regulação” (DÄLLENBACH, 1979, p. 67), no sentido de relacionar os acontecimentos em uma unidade e convertê-los em uma narrativa homogênea.

Ao contrário da *mise en abyme*, a metalepse instaurar a transgressão de planos, pois, ao comprometer a hierarquia entre o diegético e o extragético, interpenetrando um no outro, ela, como Aion, subdivide o tempo como “devir que se divide ao infinito em passado e em futuro, sempre se esquivando do presente” (DELEUZE, 2007, p. 6). A identidade de Stefan é colapsada por um presente que se fratura em passado e futuro, uma vez que suas escolhas, espelhadas nas que fazemos por ele, apreendem o tempo a partir de “um presente que absorve passado e o futuro, um futuro e um passado que dividem a cada instante o presente, que o subdividem ao infinito em passado e futuro, nos dois sentidos ao mesmo tempo” (DELEUZE, 2007, p. 169). Esse movimento de fragmentação e junção do tempo, como o próprio Deleuze conclui, aponta, inevitavelmente, para o não senso e o paradoxo, pois passado e futuro coexistem a partir de uma identidade que os prolifera como direções impossíveis de distinguir (DELEUZE, 2007, p. 80).

Em *Bandersnatch*, dependendo das nossas escolhas, Stefan é levado a alterar a sua própria linha narrativa, ao atravessar, como a Alice de Lewis Carroll, um espelho<sup>7</sup>. O resultado é que, em decorrência das nossas escolhas, ele morre, no passado, em um acidente de trem com sua mãe, assim como morre no presente, de maneira inesperada e sem explicação, no consultório de sua psiquiatra. O tempo converte-se, dessa maneira, em um paradoxo, já que a existência de Stefan comporta suas duas mortes. Como o tempo, o próprio Stefan parece ser um elemento paradoxal, que, conforme Deleuze, “tem duas faces, já que pertence simultaneamente as duas series, mas que não se equilibram, não se juntam, não se emparelham nunca, uma vez que ele se acha sempre em desequilíbrio com relação a si mesmo” (DELEUZE, 2007, p. 69). Não é gratuito, portanto, que o capítulo de onde vem essa citação, “Do não senso”, no livro *Lógica do sentido*, esteja entre um que diz respeito ao jogo e outro que aborda a questão do paradoxo, pois Deleuze analisa o Aion como unidade fragmentada, na qual “cada acontecimento comunica com todos os outros, todos formam um só e mesmo Acontecimento” (DELEUZE, 2007, p. 67), similar ao que ocorre no poema “Um lance de dados”, de Stéphane Mallarmé, “que não cessa de refletir e de ramificar, fazendo de um só e mesmo acontecimento o expresso das proposições, sob uma face, o atributo das coisas, sob a outra face” (DELEUZE, 2007, p. 67) ou, como o próprio Mallarmé escreve, “conjunção suprema com a probabilidade” (MALLARMÉ, 1974, p. 160). Não tão diferente de “Um lance de dados”, *Bandersnatch* é uma obra que se expande como Aion, ao comportar dimensões múltiplas que se proliferam, se refletem, de maneira a se tornar um labirinto, no qual as saídas desaparecem, no momento em que se foge para dois sentidos ao mesmo tempo, passado e futuro que rompem com o presente para se desdobrarem novamente.

Em sua abordagem sobre *Alice no país das Maravilhas*, Deleuze chama a atenção para o fato dos jogos que acontecem nessa narrativa não comportarem nem vencedor nem vencido, “tais jogos parecem contradizer a si mesmos” (DELEUZE, 2007, p. 61). Se *Bandersnatch* for considerado um jogo, ele pode ser classificado a partir dessa observação que Deleuze faz, pois não há um vencedor ou

---

7. A referência a Alice através do espelho e o que ela encontrou por lá, de Lewis Carroll, não se faz apenas por essa sequência, mas pelo próprio título do filme, *Bandersnatch*, nome de um animal fabuloso no poema “Jabberwocky”, que está contido nesse livro.

um vencido e as regras que são estipuladas para ele, escolher uma dentre duas opções, não parecem ser respeitadas, uma vez que algumas delas geram um looping que nos leva ao ponto de onde partimos. Nesse sentido, o filme, ao se oferecer como um desafio, no qual devemos descobrir os possíveis mundos existentes para Stefan, um trilhão de combinações possíveis, abre-se para o não senso, ao ramificar, a partir de cada escolha, “lances sucessivos uns com relação aos outros, mas simultâneos em relação a este ponto que muda sempre a regra, que coordena e ramifica as séries correspondentes” (DELEUZE, 2007, p. 62). Tal ramificação se processa, por meio de Aion, como mistura, na qual as causas e os efeitos se excluem e se complementam. Como probabilidades, as escolhas tornam-se indeterminadas, no instante em que a memória humana, individual, não consegue reter e diferenciar todas as linhas narrativas possíveis que são geradas pela estrutura fragmentada de *Bandersnatch*. Linha reta, “cujas extremidades não cessam de se distanciar no passado, de se distanciar no futuro” (DELEUZE, 2007, p. 64), Aion torna-se um labirinto<sup>8</sup>, que se insinua, na narrativa do filme, como um eterno retorno, “alguma coisa que acaba de ocorrer e que vai se passar, ao mesmo tempo, nunca alguma coisa que se passa” (DELEUZE, 2007, p. 64).

Se para Cronos, na concepção de Deleuze, “o passado e o futuro são apenas duas dimensões relativas ao presente no tempo” (DELEUZE, 2007, p. 167), e Aion é definido como a fronteira entre as coisas e as proposições, “a linha reta que as separa, mas igualmente superfície plana que as articula, vidro ou espelho impenetrável” (DELEUZE, 2007, p. 67), em um segundo momento, o filósofo os relativiza, ao caracterizá-los como o devir louco das profundidades, Cronos, e o instante sem espessura, Aion (DELEUZE, 2007, p. 169-170). Como a *mise en abyme*, Cronos reflete os acontecimentos uns nos outros, levando a uma profundidade, na qual as realidades se espelham e não cessam de proliferar. No entanto, é a metalepse que articula os planos, ao mesclá-los, ao confundir o diegético com o extradiegético, ao modificar a natureza daquilo que a *mise en abyme* representa. A metalepse, como o Aion, faz “o devir-louco das profundidades subir à superfície, os simulacros converterem-se por sua vez em fantasmas, o corte profundo aparecer como fenda da superfície” (DELEUZE, 2007, p. 169). Essa citação de Deleuze traduz a relação que se estabelece entre a *mise en abyme* e a metalepse, em *Bandersnatch*, no momento em que a condição de Stefan passa a ser a de um sujeito que se perde nos labirintos de um tempo que, ao mesmo tempo, é o seu e o nosso. Seja nas profundidades nas quais se afirma o presente, seja nas superfícies que o levam a se converter na forma vazia de acontecimentos já feitos, o tempo, no qual jogamos e nos jogamos, torna-se a fissura que se projeta na superfície, ao cruzar o interior e o exterior, ao refletir, em Stefan, as nossas próprias identidades dilaceradas. Em *Bandersnatch*, essa fissura expõe o tempo e todas as ficções que o sustentam, na medida em que, ao voltarmos a assistir ao filme, para manipular Stefan e levá-lo a caminhos que desconhecemos, talvez busquemos um duplo, um avatar que se realiza naquilo que não cumprimos, o fracasso de sermos nós e não o outro.

## REFERÊNCIAS

ALLEN, Ben. Is *Bandersnatch* a real-life video game? 2018. Site do RadioTimes. Disponível em: <<https://www.radiotimes.com/news/on-demand/2018-12-28/is-Bandersnatch-a-real-life-video-game/>> Acesso em: <30/03/2019>.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: \_\_\_\_\_. O rumor da língua. Tradução de Mário Laranjei-

---

8. Gilles Deleuze cita, como exemplo de labirinto em forma de linha reta, um trecho do conto “A morte e a bússola”, do livro *Ficções*, de Jorge Luis Borges: “Eu sei de um labirinto grego que é uma linha única, reta. Nessa linha perderam-se tantos filósofos que bem pode perder-se um mero detetive. [...] – Para a outra vez que o matar – replicou Scharlach – prometo-lhe esse labirinto, que se compõe de uma única linha reta e que é invisível, incessante”. (BORGES, 1972, p. 154).

ra. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.

BARTHES, Roland. Texto (teoria do). In: \_\_\_\_\_. Inéditos volume 1: teoria. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.

Black Mirror. *Website* do Netflix. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/70264888>> Acesso em: <30/03/2019>.

BORGES, Jorge Luis. Ficções. Tradução de Carlos Nejar. São Paulo: Editora Abril, 1972.

COHN, Dorrit; GLEICH, Lewis S. Metalepse and *Mise en abyme*. In: Narrative, Ohio, Volume 20, Number 1, pp. 105-114, January 2012.

DÄLLENBACH, Lucien. Intertexto e autotexto. Tradução de Clara Crabbé Rocha. In: Intertextualidades. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. Tradução de Luiz Roberto Salinas. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

GENETTE, Gérard. Figuras III. Tradução de Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

GENETTE, Gérard. Narrative Discourse: An Essay in Method. Translated by Jane Lewin. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980.

GIDE, André. Journal, tome 1, 1887-1925. Nouvelle édition, Édition d'Éric Marty. Paris: Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1996, p. 41.

HYDE, Ralph. “*Myrioramas*, endless landscapes: the story of a craze”. London: Print Quarterly, Vol. 21, No. 4 (DECEMBER 2004), pp. 403-421.

KUKKONEN, Karen. Metalepse in Fantasy Fiction. In: KLIMEK, Sonja; KUKKONEN, Karin (Orgs.). Metalepse in popular culture. Berlin, New York: De Gruyter, 2011a.

KUKKONEN, Karen. Metalepse in popular culture: a introduction. In: KLIMEK, Sonja; KUKKONEN, Karin (Orgs.). Metalepse in popular culture. Berlin, New York: De Gruyter, 2011b.

MALLARMÉ, Stéphane. Poemas. Tradução e organização de Augusto de Campos, Décio Pignatari e Haroldo de Campos. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.

QUENEAU, Raymond. Contes et propos. Paris: Gallimard, 1981.

RYAN, Marie-Laure. Metaleptic Machines. In: \_\_\_\_\_. Avatars of Story. Minneapolis: University of Minnesota, 2006.

SHARF, Zack. Black Mirror: *Bandersnatch* Contains 5 Endings and 1 Trillion Story Combos, Changes the Way Netflix Streams. *Website* do IndieWire. <<https://www.indiewire.com/2018/12/black-mirror-Bandersnatch-endings-one-trillion-story-combinations-netflix-streaming-1202031075/>> Acesso em: <30/03/2019>.

WOLF, Werner. Metalepse as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of “Exporting” Narratological Concepts. In: J. Ch. Meister (Org.). Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity. Berlin: de Gruyter, 2005, p. 83–107.