



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**BRUNA DELMONTE BLANCO**

**A NARRATIVA AUDIOVISUAL MULTILINEAR: UMA REFLEXÃO SOBRE A  
IMERSÃO E O ENGAJAMENTO**

Pelotas/RS

2022

BRUNA DELMONTE BLANCO

**A NARRATIVA AUDIOVISUAL MULTILINEAR: UMA REFLEXÃO SOBRE A  
IMERSÃO E O ENGAJAMENTO**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Me. Gissele Azevedo Cardozo

Pelotas  
2022

BRUNA DELMONTE BLANCO

**A NARRATIVA AUDIOVISUAL MULTILINEAR**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 28 de novembro de 2022.

Banca Examinadora:

---

Me. Gissele Azevedo Cardozo

---

Dr. Alexandre Severo Masotti

---

Dra. Carla Schneider

## **RESUMO**

Este estudo analisa o cinema interativo, dando enfoque ao aspecto da imersão. A imersão é importante para que o interesse do público seja mantido, porém certos aspectos relativos à narrativa e a interface do filme podem afetar diretamente este tópico, caso sejam construídos de maneira não coerente ou que tirem a atenção do interator/espectador em relação ao filme. Portanto essa pesquisa identifica quais aspectos podem gerar quebra de imersão, e isto é apoiado com testes de interatividade do filme *Black Mirror - Bandersnatch*, o que ajuda a reconhecer quais aspectos da narrativa e da interface devem ser levados em consideração para que a imersão, e conseqüentemente o interesse pelo filme, não seja perdido.

Além disso, com a pesquisa é possível perceber como a construção de narrativas multilíneas precisam de vários elementos de narrativas clássicas, e isso acontece por uma questão de familiaridade do público. Pois isto permite o espectador/interator, de compreender e engajar de um forma muito mais efetiva. Ao invés de ter que assimilar a maneira como a narrativa está estruturada, este pode prestar atenção no desenvolvimento da história de maneira fluida.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema interativo; narrativas multilíneas; imersão; interface; *Black Mirror - Bandersnatch*.

## **ABSTRACT**

This study analyzes interactive cinema, focusing on the aspect of immersion. Immersion is important so that the public's interest is maintained, but certain aspects related to the narrative and the film's interface can directly affect this topic, if they are constructed in a non-coherent way or if they take the attention of the interactor/spectator away from the film. . Therefore, this research identifies which aspects can cause a break in immersion, and this is supported with interactivity tests of the film *Black Mirror - Bandersnatch*, which helps to recognize which aspects of the narrative and interface must be taken into account so that immersion, and consequently the interest in the film, is not lost.

In addition, with the research it is possible to perceive how the construction of multilinear narratives needs several elements of classic narratives, and this happens as a matter of familiarity with the public. For this allows the viewer/interactor to understand and engage in a much more effective way. Instead of having to assimilate the way the narrative is structured, he can pay attention to the development of the story in a fluid way.

**KEYWORDS:** Interactive cinema; multilinear narratives; administrative; interface; *Black Mirror - Bandersnatch*.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1: Dados coletados dos participantes	Página 15
Figura 2: Duas opções de escolha	Página 19
Figura 3: Várias opções de escolha	Página 19
Figura 4: Urgência na escolha de um caminho	Página 20

## SUMÁRIO

1. Introdução	Página 8
2. Interatividade	Página 10
3. Narrativas lineares e narrativas multilineares	Página 12
4. Black Mirror - Bandersnatch	Página 14
5. Jogos e filmes multilineares	Página 18
6. Procedimentos para manter a imersão	Página 21
6.1. Engajamento	Página 21
6.2. Emoção	Página 22
6.3. Coerência	Página 23
6.4. Interface	Página 24
7. Considerações Finais	Página 25
8. Referências	Página 27
9. Apêndice A	Página 29

## 1. INTRODUÇÃO

Narrativas multilíneas no cinema não são muito comuns, mas com a tecnologia atual e as várias opções de serviços de *streaming*, o cinema interativo tem potencial de crescimento e permite que os espectadores participem do desenvolvimento da história e tenham uma experiência diferenciada.

O cinema é um meio de comunicação que possui diversas possibilidades narrativas, e com a crescente necessidade de se criar narrativas que contemplem a demanda do mercado atual por processos participativos da comunicação pelos usuários, o cinema interativo é uma opção que se encaixa neste contexto, porém ainda existem limites que impedem que esse cinema se desenvolva mais. Portanto, o intuito desse trabalho é reunir os problemas que dificultam o cinema interativo de se estruturar e se expandir, como também pensar em possíveis soluções para esses problemas.

Um tópico relevante que deve se tomar atenção dentro do cinema interativo, é em relação ao aspecto da imersão do espectador com o filme, mas por ser um cinema relativamente novo, ainda existem muitas questões relacionadas quanto à forma de como a narrativa e a interface devem ser estruturadas, que não estão totalmente definidas, e isso pode afetar diretamente como o espectador se relaciona com o filme. Qualquer coisa que seja desfavorável ou que quebre a imersão, fará com que o espectador perca interesse pela história. Assim, a pesquisa analisa quais elementos presentes nos filmes interativos, a partir do estudo do filme *Black Mirror - Bandersnatch*, podem ser responsáveis por quebrar com a imersão e quais podem ajudar o espectador a manter o interesse durante todo o filme.

Em um primeiro momento, é delimitado o significado de interatividade que é considerado nessa obra. A partir disso é possível explicar o que são os filmes interativos, e quais elementos são importantes para que o engajamento seja mantido. E assim é feito um contraponto entre narrativas lineares e multilíneas, além de aspectos semelhantes para ambos tipos de filmes.

O filme *Black Mirror - Bandersnatch* serve como base para a análise da pesquisa, e com base nos dados coletados, é feita uma comparação desta obra com o jogo *Detroit: Become Human*. A pesquisa compara a interatividade de jogos e filmes multilíneas, considerando a imersão como ponto chave, já que em jogos o interator está à todo momento ativo, ele não só controla o desenrolar da narrativa como também

tem a possibilidade de controlar e interagir com os personagens e o ambiente o qual estão inseridos.

Um outro assunto que está inserido nesta análise, se refere ao aparecimento de *links*, ou seja, as opções que permitirão o espectador/interator<sup>1</sup> mudar o rumo da história. Assim, a pesquisa aborda maneiras de a imersão não ser perdida pelo aparecimento dos *links* durante a história, e analisa qual o melhor momento, ou quantidade que devem aparecer ou se são realmente relevantes para surgirem.

A pesquisa usa como coleta de dados, textos bibliográficos e uma pesquisa qualitativa. A pesquisa foi feita através de um teste de interatividade individual, o qual se baseou no filme *Black Mirror - Bandersnatch*, com um questionário dissertativo para cinco pessoas, as quais tiveram a oportunidade de assistir o filme e logo em seguida responder às questões. Além disso, a pesquisa também conta com o apoio de uma pesquisa qualitativa feita por Lobke Kolhoff e Frank Nack (2019), sobre o mesmo filme, o qual conta com um questionário de múltipla escolha com 187 pessoas.

Esse trabalho tem como finalidade analisar quais aspectos de um filme interativo, tanto em relação à narrativa quanto à interface, são responsáveis pela quebra de imersão e quais ajudam a mantê-la. E assim foram identificadas possíveis diretrizes a serem tomadas em qualquer filme interativo, que auxiliem a manter o engajamento do espectador/interator a todo momento.

A indústria dos jogos, atualmente, ganha significativamente mais que a indústria televisiva (\$105 bilhões), o retorno de bilheteria dos lançamentos de filmes (\$41 bilhões) ou vendas musicais digitais (\$17 bilhões), ganhando pela venda de jogos cerca de \$116 bilhões (MCSEENEY; JOY, 2019). Considerando que parte do aumento desse valor durante os anos, foi pela melhora na qualidade de imagens e narrativas mais interessantes e engajadoras. É interessante levar em conta também que os jogos contemporâneos têm cada vez mais utilizado técnicas desenvolvidas pelo cinema, como os movimentos e posicionamentos de câmera, o uso de trilha sonora para ressaltar momentos de clímax, "câmera subjetiva", além de uma estrutura narrativa semelhante à dos filmes (FERREIRA, 2006). Com isso é possível observar que o público atual, tem interesse por mídias interativas e de boa qualidade. E se os jogos conseguem fazer produtos nesse estilo de sucesso, porque o cinema não?

---

<sup>1</sup> Janet Murray classifica como interator, aquele que improvisa os caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias.

Embora vários filmes interativos proeminentes tenham obtido algum sucesso como mídia, eles nunca foram capazes de alcançar o status *mainstream*, sendo amplamente rejeitados pelos fãs de vídeo games como não sendo interativos o suficiente, e pelos entusiastas do cinema como muito longe do seu próprio meio de comunicação (MCSWEENEY; JOY, 2019). Porém, considerando que atualmente as pessoas interagem muito mais com a tecnologia, deveria ser natural a indústria do cinema se adaptar a esse meio também. Onde as pessoas cada vez mais usam celulares e *tablets* para consumir filmes. Por isso essa pesquisa tem o intuito de analisar o cinema interativo e reunir dados que podem ser utilizados na construção de futuros projetos audiovisuais.

## 2. INTERATIVIDADE

A definição do termo “interativo” não possui consenso entre os pesquisadores da área. Enquanto alguns classificam que a escolha de opções pré-estabelecidas deve ser considerada como uma interação reativa, pois não existe uma liberdade real de escolha, tendo em vista que todos os caminhos já foram predeterminados; outros autores defendem o conceito de interatividade como a própria interação do homem e da máquina, mesmo diante de escolhas pré-estabelecidas. E é por base desse último conceito de interatividade que será considerado nesta pesquisa. Como o autor Nathan Cirino (2010) explica, o filme interativo consiste assim, em uma nova mídia que tem atingido o público consumidor, por atender uma nova cultura oriunda da convergência dos meios.

O filme interativo exige uma fusão de narrativa e a interação mediada pela interface<sup>2</sup>. Pois como os atores do texto *Uma análise fenomenológica da interferência interativa com o filme Black Mirror - Bandersnatch* (2020) pontuam, além das convenções estilística dos filmes regular a compreensão narrativa, o design de interação regula as ações possíveis do interator, pois os *links*, que são os conectores de conteúdos, equivalem para a mídia interativa, à edição para o cinema.

---

<sup>2</sup> Interfaces podem ser utilizadas através da tela *touch* (do tablet ou celular), do controle remoto da TV, o *mouse* do computador, *trackpad* do *notebook* e pelo *joystick* de *video games*.

Em um filme interativo o espectador/interator possui “controle”<sup>3</sup> sobre o desenrolar da narrativa, e essa possibilidade aumenta o aspecto de imersão gerado no filme, pois ele se sente responsável por suas escolhas e o que ela pode afetar na narrativa. Apesar de não serem narrativas exclusivas para cada espectador/interator, pois todos os fios narrativos devem ser pré-estabelecidos por uma questão de tecnologia, este convite ao observador a participar, percorrer e sentir à obra cria um processo de engajamento totalmente diferente de uma narrativa clássica. Agora a exploração e experimentação tornam-se meios de compreender a obra.

Em uma narrativa interativa existem dois conceitos importantes, que são imersão e agência. O termo imersão vem originalmente da ideia de estar submerso em água. No contexto digital, consiste em transportar o sujeito para dentro da obra, ou seja, a percepção que este faz parte de outra realidade. Estar imerso na obra consiste em estar cativado pela narrativa e motivado a interagir com esta, e querer continuar a fazer isso. A agência se refere às decisões tomadas e a antecipação de consequências, e também inclui reflexão sobre si mesmo e sobre suas próprias ações. Murray (2003), considera o conceito de ‘agência dramática’ como o mais importante para avaliar o sucesso de qualquer narrativa interativa. Pois como Kolhoff e Nack (2019) explicam, agência é a habilidade de fazer escolhas significativas e ver os seus efeitos na obra. É a sensação de controle, que é essencial para que se tenha uma interação significativa nesse tipo de narrativa.

Conteúdo interativo é um meio que pode levar o usuário a se envolver mais com a obra e experimentar ela de outra maneira, em contraponto com narrativas clássicas. Porém o fato de ter narrativas ramificadas e vários finais possíveis pode tornar a obra muito complexa, gerando assim distrações ou confusão ou invés de total engajamento e interesse pela obra. Portanto, quando construir esse tipo de obra, imersão e agência devem ser pensadas em todos os níveis de criação, tanto narrativo quanto de interface, o que será discutido mais para frente.

---

<sup>3</sup> O espectador/interator possui um controle relativo em relação às decisões tomadas durante o decorrer da história, pois essas decisões são pré-determinadas pelos criadores. Portanto, o espectador/interator escolhe o caminho que sua história irá seguir, mas só poderá fazer escolhas que os criadores da obra o permitem fazer.

### 3. NARRATIVAS LINEARES E NARRATIVAS MULTILINEARES

No cinema, a câmera transporta o espectador para dentro da tela<sup>4</sup>, como se fosse possível assistir do interior do filme, e assim observamos o que os personagens vêem e o ambiente ao qual estão inseridos. Porém no cinema interativo a proposta é outra, Cirino (2010) explica que o público não deve ser anulado pela sala escura, pois o público é requisitado como agente interator, e precisa se posicionar dentro da história, pois tem controle da narrativa. E é desta maneira que o cinema interativo vem mudar o aproveitamento do filme, criando um ambiente onde o interator/espectador, esteja imerso no universo da trama e venha a participar dos eventos narrados e não somente se projetando no filme em um ato de anulação.

“Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo. As histórias contemporâneas, nas culturas avançadas ou não, conseqüentemente chamam nossa atenção para a figura do contador de histórias e convidamos-nos a opinar sobre suas escolhas. Isso pode ser perturbador para o leitor, mas também pode ser interpretado como um convite para participar do processo criativo.”(MURRAY, 2003)

A participação entre uma narrativa linear e multilinear diferem entre passiva e ativa, respectivamente. A participação passiva remete ao fato que o espectador “somente assiste” ao filme, ou seja, ele não tem nenhuma atuação sobre a obra. Porém ele contempla, assimila e fantasia em relação a tudo o que absorveu sobre o filme. Já a participação ativa, o espectador tem a possibilidade de manipular e intervir na obra, porém sem a alteração completa desta, sendo assim um nível mais de exploração.

Esta intervenção por parte do espectador em obras multilineares, se dá pelo surgimento de *links*, o qual o permite escolher qual caminho a narrativa irá seguir. Portanto estes conectores e organizadores de conteúdo, são os responsáveis por gerar o estímulo e engajamento para que o espectador/interator continue a assistir e percorrer a obra. Em um filme tradicional, como o espectador não possui nenhum impacto sobre a narrativa, de acordo com Melo (2008), o elemento que estimula o espectador a entrar e sair da cena é a montagem. De acordo com o autor, suas emoções são trabalhadas e sua atenção é dirigida, estabelecendo uma relação de referência, continuidade e simultaneamente das ações e acontecimentos a partir das posições de câmera.

---

<sup>4</sup> A tela no cinema, aqui tem a sensação de uma janela. Um recorte do mundo que é assistido ou imergido.

Em seu texto *Desafios do roteiro no cinema interativo*, Nathan Cirino (2012) classifica os aspectos que entram em choque entre os modelos clássicos e a narrativa digital:

- Delimitação de 3 atos - Enquanto em uma narrativa linear clássica normalmente se segue a teoria dos 3 atos aristotélica, em narrativas multilíneas passa a ser um agrupamento de módulos narrativos ou até mesmo apenas uma delas, não se trata de não possuímos mais os atos de começo-meio-fim, mas agora eles têm limites não definidos.
- Forma - Em filmes clássicos, a variação que podemos ter na linearidade diz respeito a inversões no tempo diegético, como por exemplo, o flashback. Em filmes interativos existe uma abordagem multilinear, pois existem múltiplas linhas temporais se desenvolvendo simultaneamente.
- Clímax - Em um roteiro clássico, o clímax é o ponto mais esperado do filme. Em narrativas interativas, pela simultaneidade de tramas sendo narradas, a presença de mais de um clímax passa a ser a regra. O clímax não é o mais importante, mas sim o percurso percorrido para que chegue até ele, pois isto ajuda na construção da interação, ao criar cada vez mais expectativa para o interator/espectador.
- Crises - Ao contrário de um roteiro clássico, as crises não preparam para um único clímax. Em uma narrativa multilinear cada fio narrativo deve possuir um clímax próprio, e assim desenvolver suas crises particulares. A crise passa a ser uma espécie de medidor das escolhas feitas pelo interator, assim quanto mais escolhas “erradas”, mais crises ele enfrentará.
- Evidência da estrutura narrativa - Na narrativa clássica, os três atos devem estar mascarados para que não haja a evidência de uma estrutura ou a percepção de mudança dos atos. Nas narrativas multilíneas, a narrativa não só pode como deve ser evidenciada, pois a própria interface, a qual permite mudanças na narrativa, torna a estrutura do filme evidente.
- Experiência do público - A estrutura clássica pressupõe um espectador atento e “passivo”. Já nas mídias interativas, o aproveitamento da experiência está na imersão e no convite do interator/espectador a agir.

- Mapas narrativos - Enquanto a roteirização clássica preza pela linearidade, a roteirização das mídias interativas preza por mapas multilineares, sejam eles convergentes (há caminhos alternativos durante o processo, mas o final é um só), ou divergentes (começam em um ou mais pontos, tem vários caminhos possíveis, resultando em caminhos alternativos diversificados).

Mesmo em narrativas multilineares, a linearidade ajuda o espectador a navegar e compreender narrativas mais complexas. Segundo Edward Branning, narrativa é uma maneira de organizar dados espaciais e temporais em uma cadeia de eventos de causa e efeito com começo, meio e fim (apud SHAUL, 2008). E essa organização é atrativa, pois desperta no espectador a criação de hipóteses “e se...”, o que aumenta o engajamento deste em relação à obra.

#### **4. BLACK MIRROR - BANDERSNATCH**

O filme *Black Mirror - Bandersnatch* foi anunciado como a primeira narrativa interativa destinada para um público maduro na plataforma de *streaming Netflix*. O filme criado por David Slade, se passa no ano de 1984, e conta a história do jovem Stefan, que programa um jogo baseado em um livro interativo, *Bandersnatch*. Ao longo da história, cabe ao espectador/interator tomar as decisões por Stefan, escolhendo uma entre duas opções que são apresentadas, caso contrário a própria plataforma escolhe uma opção aleatoriamente.

Um teste de interatividade foi feito com cinco participantes<sup>5</sup>, os quais já eram usuários de jogos multilineares. Estes tiveram a oportunidade de assistir o filme *Bandersnatch* livremente, chegando a um ou mais finais. Após cada participante ter assistido ao filme, foram feitas as mesmas perguntas a cada um, as quais (Apêndice A) tinham o conteúdo mais generalizado sobre o tema, com o intuito de não serem tendenciosas, especialmente ao aspecto da perda ou não de imersão. Além disso, esta análise conta também com o apoio de outro teste de interatividade, feito por Lobke Kolhoff e Frank Nack (2019). O qual fizeram um estudo com 187 usuários da *Netflix*,

---

<sup>5</sup> O nome dos participantes foi substituído para manter o anonimato destes. Os participantes serão chamados de A, B, C, D e E.

com questões de múltipla-escolha sobre satisfação, engajamento e agência, através de uma escala *Likert*<sup>6</sup> de 5 pontos.

O teste interativo feito nesta pesquisa teve 9 perguntas discursivas. Através dos dados coletados nas respostas dos participantes, foi possível desenvolver um quadro com certas perguntas, que permite identificar melhor suas opiniões.

Figura 1: Dados coletados dos participantes

	A	B	C	D	E
Idade	23	27	24	22	24
Você já interagiu com filmes ou jogos multilíneares	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Prefere filmes com narrativa clássica a multilíneares?	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Gostou do filme?	X	X	X	Sim	Sim
Achou a plataforma de fácil compreensão?	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Gosta de escolher o caminho que o filme irá percorrer?	Sim	X	X	Sim	Sim
Assistiria outros filmes multilíneares?	Sim	Não	Sim	Sim	Sim

Fonte: a autora

O filme *Bandersnatch* tem muitas opiniões diferentes, algumas pessoas gostam do filme e outras nem um pouco, como é possível ver no quadro. Porém, no geral os participantes gostaram de poder escolher, mas mostraram irritação com o ambiente de escolha em geral (KOLHOFF; NACK, 2019).

Muitos participantes apontaram o fato de que consideram muitas de suas decisões sem impacto. Como acontece por exemplo em uma cena em que Stefan é oferecido drogas, e tem a opção de tomá-la ou não. Porém, mesmo escolhendo não tomar, o personagem acaba usando a droga do mesmo jeito, pois sua bebida acaba sendo adulterada. O que leva uma impressão conflituosa aos espectadores/interatores, pois consideram que suas decisões não têm tanto impacto quanto esperavam. Outra cena que não possui nenhum impacto na narrativa, é uma do começo do filme o qual o espectador/interator deve escolher qual tipo de cereal o personagem deve comer. Não

<sup>6</sup> Escala *Likert* é uma escala de classificação usada para medir atitudes, percepções e opiniões. No estudo de L. Kolhoff e F. Nack, a escala variou de *muito insatisfeito* ou *discordo fortemente* (com valor de 1) para *muito satisfeito* ou *concordo fortemente* (com valor de 5).

importa qual cereal é escolhido, pois essa decisão não afeta em nada a narrativa. Porém, essa cena em específico, serve como um tutorial para o espectador/interator se familiarizar e entender como funciona a interface do filme (SARAVIA, 2019).

Outra questão levantada pelos participantes se refere à cenas iguais, ou a necessidade de voltar e rever a mesma cena. Como por exemplo, quando o espectador chega ao “fim da linha” de um dos fios narrativos, e o protagonista diz “Eu deveria tentar de novo”, dando *respawn*<sup>7</sup> para o começo da cena. O que além de ser muito repetitivo para muitos participantes, dá a sensação de forçar uma opção ou restringir as alternativas caso o interator não faça a escolha “correta”. E isso acaba tirando a sensação de liberdade e agência, que é o poder satisfatório de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas (MURRAY, 2003).

Alguns participantes escreveram:

“(…) a maioria das opções são obrigatórias e se não são tomadas o filme corta para uma tela de *reload*.” (Participante A)

“Eu meio que perdi o interesse quando o jogo parecia forçar uma certa opção.” (Participante E)

Um outro apontamento levantado por muitos participantes foi a perda de identificação com o protagonista. Principalmente em uma cena quando Stefan deve decidir entre “matar o pai” ou “ir embora”, e mesmo selecionando a segunda opção, a obra diz que foi feita a escolha errada, o que leva o espectador/interator para o início da cena novamente. A partir daí este é obrigado a fazer uma escolha que não queria, e é considerada bem desagradável. Como um dos participantes comentou :

“(…) eu tentei ser fiel ao personagem que é retraído e não sabe tomar decisões de grandes impactos, optando por tomar decisões mais pacatas. Então, ter que tomar grandes decisões como pular da sacada, brigar com a psicóloga, matar o pai, mesmo que em surto psicótico, não traz a narrativa real do personagem.” (Participante B)

Uma explicação para esse filme utilizar essa ideia de refazer uma mesma cena várias vezes, é explicado pela autora Cathy Caruth como trauma, que é uma resposta a um evento violento, inesperado ou avassalador que não é totalmente compreendido quando ocorre, mas retorna mais tarde em *flashbacks* repetidos, pesadelos e outros fenômenos repetitivos (apud KOLHOFF; NACK, 2019). A autora também argumenta

---

<sup>7</sup> *Respawn* é uma palavra usada principalmente no universo dos jogos, referindo-se a quando um personagem perde ou morre. O que leva ao jogador refazer a mesma fase ou partida.

que um indivíduo repetidamente retorna ao local de um evento traumático como forma de tentar obter uma sensação de domínio sobre o passado. Ou seja, o filme passa a ideia de que muitas decisões já tinham sido tomadas por Stefan, por isso o espectador/interator não tem o poder de mudar. E quando toma uma decisão errada, ou seja, que realmente não foi tomada por Stefan em nenhum fio narrativo, o filme faz o espectador/interator voltar ao início da cena até fazer o correto. Portanto, o filme é uma espécie de *looping* de traumas da vida de Stefan, o qual faz de tudo para tentar mudar o que aconteceu. Apesar de existirem várias linhas narrativas da vida de Stefan, tem certas decisões que ocorreram em todas elas, como matar o pai ou a morte da mãe, e não tem como mudar isso.

“O passado é imutável. Não importa o quão doloroso seja, não podemos mudar as coisas. Não podemos escolher diferente com a percepção tardia. Todos nós temos que aprender a aceitar isso.” (BANDERSNATCH, 2018)

Analisando os dados dos participantes, todos identificaram o fato de que preferem narrativas lineares. A participante C disse que quando assiste um filme gosta de focar na narrativa como o diretor pensou. Apesar disso 4 dos 5 participantes teriam interesse em assistir outros filmes interativos. Isso se deve provavelmente ao fato de *Black Mirror - Bandersnatch* ser muito complexo, e apesar de todos já terem contato com outras mídias interativas, nenhum assistiu outro filme destinado a uma audiência madura.

Com as respostas dadas à pergunta que se refere à quais elementos narrativos eles consideram importante para que atenção seja mantida durante todo o filme, foi possível organizar esses aspectos importantes como: trama emocionante, empolgação pela escolha, ritmo fluido, linearidade, lógica, trilha sonora, personagens bem desenvolvidos e passíveis de identificação com o público.

Os participantes têm pontos de vista diferentes sobre o filme *Black Mirror - Bandersnatch*, alguns apesar de críticas gostaram do filme, enquanto outros não gostaram nem um pouco. A série antológica *Black mirror*, trata da nossa relação com a tecnologia, das perversas regras do capitalismo, do poder e da sociedade do espetáculo, e as possíveis consequências sobre as relações humanas (IWASHITA, 2022). E *Bandersnatch*<sup>8</sup>, se encaixa nesse contexto da série, quando o personagem de

---

<sup>8</sup> O filme *Black Mirror - Bandersnatch*, é independente da série *Black Mirror*. Apesar de ser uma série com episódios independentes, mas com a mesma base de tema, a relação entre homem e tecnologia, diferencia-se do filme. Pois este além de possuir a interação, foi produzido em formato de um longa-metragem.

Stefan e por consequência o interator fazem de tudo para mudar o passado, mas isso não é possível. O que leva Stefan à loucura e de certo modo o interator também. Essa série não foi feita necessariamente para entreter, e sim incomodar e fazer o público pensar. O que é um conceito interessante para um história, porém talvez não como sendo o primeiro filme interativo destinado ao público maduro, porque a primeira impressão para muitos é que esse tipo de filme é bem complexo.

## 5. JOGOS E FILMES MULTILINEARES

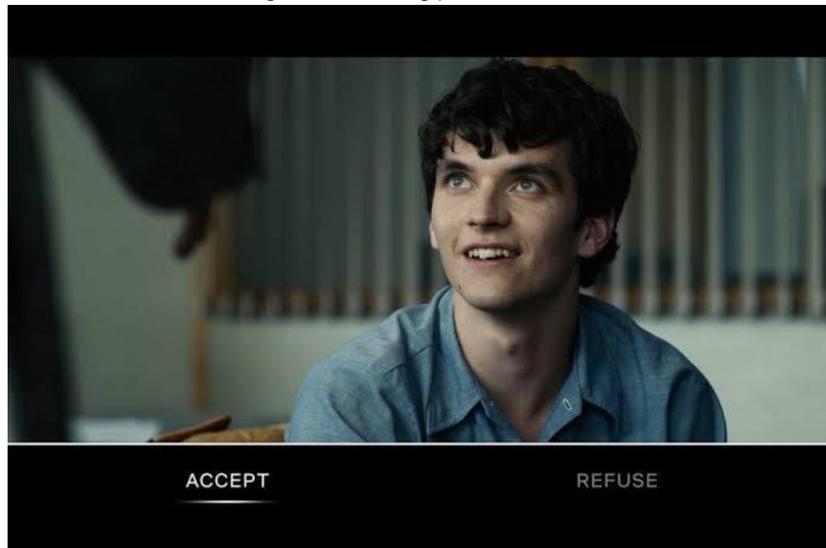
A principal característica de jogos multilíneares e filmes multilíneares, se remete ao aspecto de engajamento dos interatores/espectadores em relação à obra. Enquanto em jogos o interator está constantemente engajado na narrativa, pois não só controla o desenrolar desta como também tem controle dos personagens nos ambientes em que estão inseridos, e podem explorá-los; em filmes há momentos em que o interator/espectador está “ativo”, ou seja, controla o rumo da narrativa, e há momentos em que está “passivo”, ou seja, é apenas um espectador e não possui nenhum controle sobre a narrativa.

Muitos jogos multilíneares atuais, como *Detroit: Become Human* ou *Until Dawn*, possuem *cutscenes*, que são cenas em que o jogador não tem nenhum controle sobre a narrativa, é basicamente como se estivessem vendo um filme, e essa mudança de atividade para passividade, é muito semelhante às dos filmes interativos. Porém um aspecto que diferencia os dois e acaba influenciando o engajamento, é o surgimento de *links*, pois enquanto nos jogos estes aparecem em momentos em que o jogador já está interagindo com o jogo; nos filmes, os *links* são os pontos de engajamento, ou seja, até o seu aparecimento o interator/espectador estava somente assistindo o filme. Assim a imersão pode ser totalmente perturbada nos filmes, pois seu surgimento pode gerar uma quebra da atenção se for feita da maneira errada.

Além dessa diferença entre a forma como os *links* surgem, outro tópico entre jogos e filmes multilíneares refere-se à interface. Enquanto na maior parte dos filmes a forma em que os *links* são montados na interface é normalmente a partir de duas opções que aparecem na tela (Figura 1), o qual o interator deve escolher uma. Já em jogos multilíneares, além de geralmente ter mais de duas opções para o jogador escolher (Figura 2), a interface possibilita outras formas de atuação como permitir o

personagem a interagir com objetos e pessoas, ou *links* que demandam uma certa urgência (Figura 3).

Figura 2: Duas opções de escolha



Fonte: Frames de *Black Mirror - Bandersnatch*

Figura 3: Várias opções de escolha



Fonte: Frame de *Detroit: Become Human*

Figura 4: Urgência na escolha de um caminho



Fonte: Frame de *Detroit: Become Human*

O aspecto de *storytelling*, que é classificado como a arte de gerar e gerir expectativas por Cláudia Santana (2019), é um aspecto fundamental tanto de jogos quanto de filmes multilíneares. Pois através de suas ferramentas é possível produzir nos interatores/espectadores, experiências que atinjam os seus emocionais, e quanto maior for a conexão destes com os jogos, maior é a imersão em relação à obra. “O *storytelling* interativo tem como objetivo estimular a curiosidade: a narrativa é apresentada aos poucos conforme o jogador intervém” (SANTANA, 2019)

Existe uma maior predisposição dos jogadores a experimentarem um videogame que tenha um *storytelling* mais apelativo, que cativa pelos personagens, que consiga estabelecer uma conexão entre ficção e realidade (CIRINO, 2010). Uma narrativa tem um maior engajamento quando os interatores se identificam com os personagens, pois assim eles se envolvem mais com a história, intensificando a sua experiência emocional, e conseqüentemente a imersão. E é exatamente isso o que acontece no jogo *Detroit: Become Human*<sup>9</sup>, os jogadores além de se identificarem com a luta dos protagonistas, percorrem junto com eles, as suas transformações para divergente, ou seja, o descobrimento de todas as emoções que eles nunca sentiram pelo mundo e por outras pessoas. Algo que não ocorre tanto em *Bandersnatch*, pois o fato de os espectadores/interatores serem forçados a seguir um caminho que não queriam, acaba quebrando esse fator de identificação, porque eles não querem fazer a única opção que o personagem pode fazer.

<sup>9</sup> *Detroit: Become Human* é um jogo com narrativa multilinear, o qual a história gira em torno de três protagonistas, Markus, Kara e Connor, que são três andróides. A premissa do jogo é que alguns desses andróides, chamados de divergentes, passam a ter emoções e sentimentos iguais aos humanos. Assim, o rumo seguido pelo jogador mudará o rumo da cidade de Detroit e, conseqüentemente, dos Estados Unidos.

Apesar de pertencerem a meios totalmente diferentes, por causa da diferença de controle que os interatores possuem, como foi mencionado anteriormente. Jogos e filmes multilíneares tem seus fundamentos de criação muito semelhantes. Ambos precisam pensar em imersão e agência em todos aspectos narrativos e de interface, para que o engajamento seja mantido durante toda a obra. E pra isso, além de estimular a todo momento as emoções, é preciso que os jogadores/interatores acreditem na história que está sendo contada. A narrativa precisa fazer sentido, despertar excitação e curiosidade. É vital ter motivação para querer terminar a história, e para isso, os jogadores/interatores devem “sentir na pele” que as suas decisões realmente tem consequências.

## **6. PROCEDIMENTOS PARA MANTER IMERSÃO**

No cinema interativo é importante que o interator/espectador esteja imerso durante toda a narrativa, pois caso contrário o aproveitamento da experiência não será atingido. Segundo Bieging (2016), essas vivências nos universos multilíneares, não apenas devem dar atenção à estrutura, tensão dramática e elementos dramáticos, mas também às experiências e trajetórias que serão vividas pelos interatores/espectadores. Pois todas essas propriedades afetam diretamente a imersão.

Com os dados reunidos pelo teste de interação, e com as informações reunidas pelos autores referenciados neste texto, principalmente Bieging (2016) e Shaul (2008), é possível identificar certos fatores de uma narrativa multilinear, que estão diretamente associados ao aspecto de imersão. Um filme interativo é basicamente a união de narrativa e interface. Portanto, além da estrutura do filme precisar engajar o público, capturar sua curiosidade e emoções, e ter uma coerência, esse tipo de filme precisa ter uma interface que seja fácil e intuitiva.

### **6.1. ENGAJAMENTO**

Manter a atenção e o interesse do espectador/interator durante toda a obra não é fácil, porque qualquer mínimo detalhe que esteja fora do lugar ou cause um estranhamento, poderá quebrar a imersão. Em relação à narrativa de um filme multilinear, a história deve capturar e manter a atenção do espectador desde as primeiras cenas. Isso porque, os primeiros momentos de uma obra vão ser para o

espectador uma apresentação do que está por vir, e se essa introdução não for cativante, o espectador não terá nenhum interesse por continuar a assistir ao filme.

“Mistérios, enrascadas, confusões, dúvidas, sejam quais forem as necessidades dramáticas dos personagens, estas devem dar as primeiras pistas a partir da apresentação dos personagens.” (BIEGING, 2016)

Os filmes interativos tem o apelo de o espectador/interator poder escolher o caminho da história, e conseqüentemente tomar decisões para os personagens. E essa responsabilidade que cai nas mãos do espectador/interator deve ter conseqüências dramáticas, assim estes têm a sensação de que suas decisões realmente importam. Ou seja, narrativas multilíneas que possuem agência, irão intensificar o interesse dos usuários pelo filme.

O instante em que as decisões são tomadas, deve ser em momentos específicos da narrativa, caso contrário, o espectador/interator perderá interesse pelo filme por considerar suas decisões sem impacto. Como por exemplo no filme *Black Mirror - Bandersnatch*, na cena em que Stefan deve escolher qual tipo de cereal comer. Se essa cena fosse apresentada no meio da história, o interator teria a sensação que está fazendo escolhas aleatórias, e perderá interesse pelo filme. Portanto, as decisões devem ser tomadas em momentos cruciais da história, pois até chegar nelas, já haverá sido construída, com o desenvolvimento de cada cena, expectativas e hipóteses na cabeça dos espectadores/interatores. Assim, quando esses pontos cruciais finalmente chegarem, será muito mais emocionante e recompensador a oportunidade de fazer escolhas.

Um outro aspecto importante que auxilia manter o engajamento, é integrar imagens e sons, pois além de aprimorar a memória dos espectadores, melhora a atenção destes também. O som ajuda a definir um tom, um sentimento, como também é capaz de definir espaços e personagens (ANDRADE, 2021). Assim, ter sons e trilhas sonoras que integrem e façam sentido na narrativa, só vai ajudar o espectador/interator a ficar imerso na narrativa.

## 6.2. EMOÇÃO

Um envolvimento emocional com a narrativa, favorece o interesse do espectador/interator pelo desenvolvimento da história. Como foi dito anteriormente, a identificação com os personagens ajuda a manter o interator envolvido nesta. Essa

identificação, porém, não significa que o usuário acha que é o protagonista, mas sim que acredita que esse personagem é realista, e o ambiente e suas decisões são possíveis. Shaul (2008), sugere que vejamos os personagens como um amigo fictício. Assim, como acontece com um amigo, não podemos ter controle total sobre suas decisões e ações, e sabemos que tudo o que sugerimos a um amigo, ele pode levar em consideração e aceitá-lo ou rejeitá-lo. E esse apontamento de que o personagem pode rejeitar o seu “conselho”, pode ser de certa forma identificado no filme *Black Mirror - Bandersnatch*, quando a obra não aceita a sua decisão, e o usuário deve refazer a cena.

Os sentimentos que o espectador/interator acaba desenvolvendo pelo decorrer da narrativa, através da própria história ou por suas decisões tomadas, são essenciais para manter a imersão. A narrativa quando desenvolve curiosidade e expectativa pelo o que vai acontecer no final do filme, cativa e exacerba as emoções dos espectadores/interatores, que tem como objetivo, saber como suas decisões influenciam o final da história.

### 6.3. COERÊNCIA

A narrativa precisa fazer sentido e não confundir o espectador/interator, pois caso contrário ele perde interesse por ela. De acordo com Biegging (2016), o desenvolvimento da história em três atos (apresentação, confrontação e resolução) mostrou-se uma grande aliada e uma facilitadora para que a história tivesse coerência na trajetória dos personagens, das ações e das consequências apresentadas. Como já foi dito antes, mesmo nas narrativas multilíneas, ter uma linearidade ajuda o espectador/interator a compreender narrativas mais complexas, pois é um estilo ao qual está acostumado.

A história precisa ter um fluxo contínuo de desenvolvimento, sem tirar a atenção do espectador/interator, mas sim fortalecer a estrutura da narrativa. Para isso todos os fios narrativos devem fazer sentido e estarem interligados. O que vem antes molda nossas expectativas do que vem depois. E o que vem depois modifica nossa compreensão do que veio antes (SHAUL, 2008). Portanto, o espectador/interator precisa construir inter-relações narrativas, independente do fio narrativo que foi escolhido.

Construir uma história coerente e dramática, não só a torna mais interessante, como também ajuda o espectador/interator a compreender o seu desenvolvimento. Para isso, é necessário elaborar uma narrativa realista, trazendo fragmentos da vida

real para o fluxo da história. Os valores, crenças, costumes, tradições e experiências universais que retratam situações do cotidiano, são fundamentais nas relações dos indivíduos com o mundo (BIEGING, 2016). Assim, ter elementos os quais o espectador/interator possa se identificar, auxilia a manter seu interesse pela história.

Apesar de a tecnologia atual ter a capacidade de gerar infinitas possibilidades em uma narrativa multilinear, construir história labirínticas que tenham uma teia crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos (SHAUL, 2008), impede que o espectador/interator possa acompanhar e compreender o filme. Como foi dito logo acima, é preciso que a história seja realista, assim é melhor ter uma menor quantidade de fios narrativos que façam sentido, do que ter uma gama enorme de bifurcações desconexas. Além disso, outro fator que frustra o espectador/interator, é quando o encerramento da narrativa é inconsistente com todo o resto da história. Cada bifurcação na narrativa deve fazer sentido com o veio antes, portanto o desenvolvimento de cada possível final deve também ser construído de forma coerente com toda a história. O epílogo do filme se dobra em seu prólogo (SHAUL, 2008).

Estratégias cinematográficas pós-modernas de descentralização e não-fechamento por meio de fios narrativos não coesos, são estratégias que produzem a distração dos espectadores ao invés de um envolvimento profundo. Afirmando que o uso de tais estratégias pressupõe erroneamente um sujeito capaz de estar atento enquanto divide sua atenção. (SHAUL, 2008)

#### **6.4. INTERFACE**

A interface é outro aspecto dos filmes interativos que deve ser levado em consideração, pois quando aparece, quantas vezes aparece e como aparece podem afetar diretamente a atenção dos interatores/espectadores em relação à narrativa. Uma interface ideal é uma que se torna invisível para o interator/espectador e permite total imersão no mundo ficcional.

Interfaces que possam confundir o interator/espectador não o permitindo fazer o que desejam sem pensar; que são complexas de usar; ou que demoram para responder os estímulos do interator/espectador também afetam diretamente a atenção em relação ao filme. Porém, como aponta Maurício Taveira (2011), a experiência de cada pessoa com o filme é completamente singular, portanto, é preciso cuidado na criação da interface, para que a experiência seja prazerosa para todos. Assim, para que

a imersão não seja quebrada por causa da interface, esta deve ser clara e intuitiva, ou seja, logo de cara o interator deve entender como ela funciona. A interface também deve dar uma resposta imediata aos comandos do usuário, pois quanto mais tempo este passa esperando o carregamento da sua decisão, mais frustrado ele ficará. E se porventura o interator não fizer nenhuma escolha, a própria interface deve dar uma alternativa para sua inatividade, caso contrário, o filme fica parado em uma tela estática até ocorrer uma decisão. A interface usada pela *Netflix* em *Bandersnatch*, permite ao interator fazer uma escolha em um período de 10 segundos, caso contrário, o filme segue com uma opção aleatória gerada pela interface.

A maioria das interfaces atuais usam o princípio de o interator/espectador engajar com a narrativa pelo surgimento de *links*, o qual apresenta de duas ou três opções para ele escolher. Porém Cirino (2010), levanta em seu texto uma opção alternativa para o design da interface, que se baseia na desorientação, o qual obedece a mesma lógica que os videogames. Em uma das alternativas, apesar de em um primeiro momento poder deixar o interator/espectador sem atitude, logo é possível perceber que algumas áreas do cenário são clicáveis; e também exigir uma rápida reação, coloca o interator/espectador em estado de alerta e assim capturar sua atenção. Para o autor existe mais de uma forma como a interface pode ser desenvolvida e manter a imersão ao mesmo tempo, por isso é importante expandir as pesquisas não somente em relação à narrativa, mas também à interface, pois ambas afetam diretamente a imersão do interator/espectador.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema interativo é uma nova mídia, a qual tem potencial de atender às atuais exigências de uma nova cultura oriunda da convergência de meios. Porém, por ainda não possuir um maior investimento nesse tipo de produto, não existe uma análise mais concreta que determine quais são as melhores e possíveis formas de desenvolver esse tipo de obra.

Uma das maiores dificuldades dentro de uma narrativa interativa, é manter o engajamento do espectador/interator durante todo o filme. Por ser um tipo de obra bem complexa, é necessário que todos os elementos da narrativa e da interface estejam em perfeita sintonia, para que a atenção não seja perdida. Através da coleta de dados de um teste interativo, foi possível analisar e determinar quais aspectos do filme *Black*

*Mirror - Bandersnatch* realmente funcionam, e quais acabaram fazendo com que o espectador/interator perdesse o engajamento.

A partir desta coleta de dados foi possível constatar que as teorias usadas pelos autores referenciados nesta pesquisa eram congruentes com as informações apresentadas. E com a união de todos esses dados foi possível determinar certas diretrizes para montar um filme narrativo que auxiliem a manter a imersão do espectador/interator.

Em uma obra interativa, a narrativa e a interface devem motivar o espectador/interator a querer assistir o filme, e não tirar sua atenção por possíveis incongruências. A narrativa não só deve capturar e manter atenção desde os primeiros minutos até o fim do filme, como também deve desenvolver uma história que desperte curiosidade e seja emocionante para o espectador/interator. Além disso, a narrativa deve criar também uma história que possua coerência e mantenha um fluxo contínuo dos eventos. A interface deve ser construída de tal maneira que seja basicamente invisível para o espectador/interator. Os *links* não devem tirar a atenção deste, eles devem aparecer de uma forma integrada à narrativa.

Através da análise do filme *Black Mirror - Bandersnatch*, foi possível identificar quais elementos tiram ou não a atenção do espectador/interator. Para muitos participantes, a narrativa da obra prejudicava o seu engajamento por sentirem que não possuíam controle sobre as decisões, pois o filme os obrigava a seguir um caminho. Além disso, alguns participantes também apontaram para o fato de que caso seguissem um caminho considerado errado pela narrativa, o filme os fazia voltar ao início da cena, o que foi considerado para muitos repetitivo e cansativo. Em relação à interface, todos os participantes a consideraram fácil e intuitiva, a qual neste caso o filme oferecia duas opções de caminhos a serem seguidos.

Os dados coletados referente à indústria de mídias, mostram que a de videogames é maior que todas as outras, o que indica que o público tem interesse por mídias interativas. Assim, seria natural haver um investimento em filmes interativos, porém, isto ainda não ocorre. A baixíssima produção de filmes interativos destinados ao público maduro ainda é uma questão não resolvida

## 8. REFERÊNCIAS

ANDRADE, Hugo Pereira. **Narrativas interativas: A construção da imersão por meio de interfaces nos jogos digitais**. Minas Gerais: Universidade Federal de Ouro Preto, 2021.

BIEGING, Patrícia. **Potencialização da experiência estética no ICinema: Diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2016.

CAGE, David. ***Detroit: Become Human***. Quantic Dream, 2018.

CIRINO, Nathan Nascimento. **A interface do filme interativo e sua usabilidade narrativa**. 2010.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Desafios do roteiro cinematográfico no cinema interativo**. Fortaleza: Intercom, 2012.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado**. Eco pós, v.9, n.1, 2006.

GJØL, B. A.; JØRGENSEN, N. V.; BRUNI, L. E.. **Narrative urgency: motivating action in interactive digital media**. Denmark: Aalborg University Copenhagen, 2019.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias**. São Paulo, 2004.

HERMOGENES, F. A.; VENDRAMI JUNIOR, D. G.; Gonçalves B. S. .; SOUZA, R. P. L. DE . **Uma análise fenomenológica da experiência interativa com o filme Black Mirror: Bandersnatch**. Revista Triades, v. 2, n. 9, 23 dez. 2020.

IWASHITA, Shoichi. **Black Mirror, uma série desconfortavelmente incrível**. Simonde Disponível em : [11nq.com/qqBNk](https://11nq.com/qqBNk). Acesso em: 21 nov. 2022.

KOENITZ, H.; PASTENA A. DI; JANSEN, D.; LINT, B. DE; MOSS, A.. **The myth of 'universal' narrative models.** The Netherlands: University of the arts Utrecht, 2018.

KOENITZ, Hartmut; ROTH, Christian. **Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video.** United Kingdom: Tvix, 2019.

KOLHOFF, Lobke; FRANK, Nack. **How relevant is your choice?.** The Netherlands: University of Amsterdam, 2019.

MCSWEENEY, Terence; JOY, Stuart. **Change your past, your present, your future? Interactive Narratives and Trauma in *Bandersnatch*.** United Kingdom: Southampton Solent University, 2019.

MELO, Venise Paschoal de. **Interatividade, virtualidade e imersividade.** Mato Grosso do Sul: Universidade Federal de Mato Grande do Sul, 2008.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Unesp: São Paulo, 2003.

REZK, Anna Marie; HAAHR, Mads. **The case for invisibility: Understanding and improving agency in *Black Mirror's Bandersnatch* and other interactive digital narrative works.** Ireland: School of Computer Science and Statistics, 2020.

SANTANA, Cláudia. **A emoção e o *storytelling* nos videojogos.** NOVAFCSH: Universidade Nova de Lisboa, 2019.

SARAVIA, Andressa da Luz. **Efeitos dos botões de hipermídia em filmes interativos: estudo de caso de *Black Mirror: Bandersnatch*.** Rio Grande do Sul: Universidade Federal de Pelotas, 2019.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2016.

SHAUL, Nitzan Ben. **Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions**. Amsterdam, New York: Rodopi, 2008.

SLADE, David. **Black Mirror: Bandersnatch**. Publicado em 28 de dezembro de 2018.

TAVEIRA, Maurício Cândido. **Considerações 1.0 sobre interfaces de vídeo em narrativa interativa**. Encontro internacional de arte e tecnologia, 2011.

## 9. APÊNDICE A

Questionário - teste interativo: *Black Mirror - Bandersnatch*

1. Nome
2. Idade
3. Profissão/ Área de estudo
4. Já assistiu filmes ou jogos com narrativa multilinear, ou seja, o qual você possui controle do desenrolar da história e as decisões que os personagens irão fazer? Se sim, quais, e o que você acha deles?
5. Você prefere filmes com narrativa linear (filme clássico), o qual não possui nem controle, ou filmes com narrativas multilineares, o qual suas decisões afetam o desenrolar da história? Explique sua resposta.
6. O que achou do filme *Black Mirror - Bandersnatch*?
7. Qual foi o resultado final de suas escolhas?
8. Você achou fácil de compreender como a plataforma e como os links (decisões que devem ser tomadas) funcionam? Se não, qual foi o problema?
9. Quais elementos narrativos de um filme você considera importante para que a sua atenção seja mantida durante todo o filme? E porque?
10. Como você se sente podendo escolher o caminho que o filme irá percorrer? E quais ações você considera importantes para manter seu interesse em relação ao filme?

11. Na sua opinião, qual seria a melhor forma de propor os pontos interativos da história ao espectador? (*Links* e escolhas)

12. Você gostaria de assistir mais filmes nos estilo de *Black Mirror* - *Bandersnatch*?