



**Tessituras labirínticas:  
a *mise en abyme* e a metalepse como ramificações da  
narrativa em “Bandersnatch”, episódio da série *Black Mirror***

Alexandre Rodrigues da Costa<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Possui graduação em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (1997); mestrado em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (2001), com a dissertação “A construção do silêncio: um estudo da obra poética de Orides Fontela”; e doutorado em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (2005), com a tese “A transfiguração do olhar: um estudo das relações entre literatura e artes plásticas em Rainer Maria Rilke e Clarice Lispector”. Atualmente, é professor de educação superior da escola Guignard e do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Estadual do Estado de Minas Gerais, onde ministra disciplinas relacionadas à História da arte e desenvolve pesquisas sobre o cinema experimental, Georges Bataille e Hans Bellmer.  
Email: [rodriguescosta@hotmail.com](mailto:rodriguescosta@hotmail.com)



### Resumo

Neste artigo, analisamos o episódio “Bandersnatch”, da série de TV *Black Mirror*, criada por Charlie Brooker e produzida pela plataforma de streaming Netflix, a partir dos conceitos de *mise en abyme* e metalepse, como possibilidade de criação de narrativas ramificadas e labirínticas. Dessa maneira, investigamos de que forma a permutação permite a “Bandersnatch” interagir com o telespectador e, baseando-nos na fragmentação que decorre desse processo, relacionamos a *mise en abyme* e a metalepse ao conceito de imagem-tempo, de Gilles Deleuze, e aos conceitos de Cronos e Aion, que ele explora a partir dos textos estoicos. Além disso, estabelecemos comparações entre “Bandersnatch” e os filmes *A origem*, de Christopher Nolan, *Os olhos da cidade são meus*, de Bigas Luna, e *Eu te amo, eu te amo*, de Alain Resnais, com o objetivo de perceber como a *mise en abyme* e a metalepse dilaceram a progressão e a linearidade, ao fazerem com que a repetição e a circularidade colapsem a narrativa, e a ofereçam como um jogo de realidades instáveis.

**Palavras-chave:** *mise en abyme*; metalepse; imagem-tempo; repetição.

### Abstract

In this article, I analyze the “Bandersnatch” episode from the *Black Mirror* TV series, created by Charlie Brooker and produced by Netflix streaming channel, based on the concepts of *mise en abyme* and metalepsis as a possibility for creating branched and labyrinthine narratives. Along those lines, I investigate how permutation allows “Bandersnatch” to interact with the viewer and, based on the fragmentation that results from this process, I relate *mise en abyme* and metalepsis to Gilles Deleuze’s image-time concept and to the concepts of Cronos and Aion, which he analyzes using Stoic texts. Also, I compare “Bandersnatch” to Christopher Nolan’s movie *Inception*, Bigas Luna’s *Angustia*, and Alain Resnais’ *Je t’aime, Je t’aime* in order to understand how *mise en abyme* and metalepsis tear apart progression and linearity by having repetition and circularity to collapse the narrative and offer it as a play of unstable realities.

**Keywords:** *mise en abyme*; metalepsis; time-image; repetition.



Lançado na plataforma 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>2</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 telespectador 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>3</sup>. Com base nos 312 minutos de material filmado, as combinações permitem criar episódios que variam de 40 minutos a 90 minutos de duração.

“Bandersnatch” pertence a uma tradição de obras realizadas a partir de permutações, como os anagramas elaborados pelos poetas gregos e romanos da antiguidade clássica – tradição que persiste até os dias de hoje. Com a 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 Brès, 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 (*Hypermyriorama*, *Polyorama*, *Natuorama*, *Panoramacopia*), até culminar em uma, produzida por Jean-Pierre Brès 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>4</sup>. No entanto, diferente de “Bandersnatch”, os primeiros *Myrioramas*, por serem representações de paisagens, não eram narrativos<sup>5</sup>. A concepção de “Bandersnatch”, nesse sentido, está muito mais próxima das experiências com narrativas realizadas por Julio Cortázar 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 atentas?

<sup>2</sup> A série *Black Mirror* foi criada por Charlie Brooker, em 2011, para a emissora britânica Channel 4. 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” (BLACK MIRROR, 2019).

<sup>3</sup> 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/>.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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 4.

Se não, vá para 2.

2- Prefere a das três estacas de feijão achatadas?

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: 221).<sup>6</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>7</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<sup>8</sup>. 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 telespectador 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 fim, o telespectador tem a chance de começar tudo de novo, alterando suas decisões.

<sup>6</sup> O texto original de Raymond Queneau encontra-se no site: <https://www.oulipo.net/fr/contraintes/conte-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/conte/conte.cgi>.

<sup>7</sup> 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 Brattaccas por outro estúdio chamado Psygnosis” (ALLEN, 2018).

<sup>8</sup> A temática de jogos interativos com base em processos permutativos pode ser encontrada em *The Stanley Parable*, desenvolvido por Davey Wreden e lançado em julho de 2011, que se destaca pelo fato de as escolhas realizadas pelo jogador serem contraditórias e sem sentido, e em *Her Story*, filme criado por Sam Barlow e lançado para Microsoft Windows, em junho de 2015, e para Android, em 2016. Em *Her Story*, os jogadores devem lidar com um banco de dados no qual há pequenos cliques de vídeos de entrevistas policiais realizadas durante o desaparecimento de um homem, cuja esposa é o foco da investigação.



De certa forma, “Bandersnatch”, similar aos *gamebooks* ou à 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: 62). As ramificações da narrativa de “Bandersnatch” colocam o telespectador 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 dos quais “o leitor é nada menos do aquele que quer escrever” (BARTHES, 2004b: 283). Esse querer escrever é o que faz com que o telespectador 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 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: 276).

Em um primeiro momento, o telespectador 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 telespectador.

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. A *mise en abyme* estabelece, em “Bandersnatch”, repetições que rompem com o desenvolvimento cronológico da narrativa, de maneira que a metalepse permite que diferentes planos da diegese 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, ao criar semelhanças entre os sistemas significantes das duas. A expressão remonta a André Gide, que, em seu diário, escreve:

Eu gosto de, em uma obra de arte, encontrar transposto, 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: 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. Podemos encontrar um exemplo de *mise en abyme* cinematográfica no filme *A origem* (Christopher Nolan, 2010), no qual Dom Cobb, interpretado por Leonardo DiCaprio, por meio do uso da tecnologia de compartilhamento de sonhos, deve invadir o sonho de um jovem industrial para implantar a ideia de dissolver o conglomerado de energia de seu pai. Disposto a cumprir essa missão, Cobb treina sua equipe para forjar e imergir em três níveis de sonhos. No entanto, os planos não saem como deveriam, pois ele é assombrado pela projeção, originada em sua própria mente, da imagem de sua esposa morta. Como consequência desses encontros, Cobb vai para o último nível dos sonhos, o limbo, onde



encontra o seu contratante, Saito. A *mise en abyme* se evidencia em *A origem*, no instante em que percebemos que cada nível de sonho, à semelhança das bonecas russas matrioshkas, está um dentro do outro<sup>9</sup>, de maneira que, interligados, ao desabarem em sequência, expulsam os membros da equipe, até que eles saiam de todos. E como se isso não fosse o bastante, de acordo com David Bordwell e Kristin Thompson:

À medida que linhas narrativas são adicionadas à mistura, Nolan pode colocar entre elas, eventualmente com as quatro se alternando, ações paralelas adicionais em cada uma delas (no hotel, Cobb no bar/Saito e Eames no elevador/Arthur e Ariadne no lobby). Cada nível de sonho tem seu tempo próprio, com a duração estendendo-se quanto mais se agregam camadas de sonhos. (BORDWELL; THOMPSON, 2013: 49).

Em *A origem*, percebemos que a *mise en abyme* pode fragmentar a estrutura narrativa e repetir esses fragmentos quase indefinidamente, ao mesmo tempo que 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: 108) -, as quais, como veremos, estão relacionadas à diegese e à extradiegese. Se, em “Bandersnatch”, assim como em *A origem*, 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: 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 se confundir com e a refletir o livro e a vida de Jerome F. Davies. Em sua narrativa, o filme, ao apresentar os problemas com os quais Jerome F. Davies precisou lidar na 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 à metalepse, pois é necessário, em um primeiro

<sup>9</sup> É interessante notar que a forma como os sonhos são trabalhados em *mise en abyme*, em *A origem*, lembram alguns poemas de Jorge Luis Borges: ‘O sonho se desfaz em outro sonho / E este, em outro e em outros, que entretecem / Ociosos um ocioso labirinto’ (BORGES, 2009: 233).



momento, assinalar as semelhanças por meio daquela, para depois desenvolvê-las como transgressão dos planos que fundamenta a diegese por meio desta. Para Gérard 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 meta diegético, etc.), ou o inverso (como em Cortázar), 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: 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: 314), que é o plano extradiegético, o mundo real dos telespectadores, e o plano diegético, o mundo ficcional de Stefan Butler. Em sua leitura sobre o conceito de metalepse elaborado por Gérard 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: 312), que, para ela, “deixa claro que o mundo ficcional não é simplesmente expresso no discurso do narrador, mas produzido por ele” (KUKKONEN, 2011b: 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: 5). Como não há um narrador em “Bandersnatch”, não há mudança no nível narrativo - semelhante ao que acontece, por exemplo, no filme *O ano passado em Marienbad* (Alain Resnais, 1961). No filme de Resnais, o narrador se envolve de tal maneira com as imagens e as supostas memórias que delas se desdobram, para perder-se entre elas, pois, “ao longo do filme, a ideia do 'jogo' atua como uma metáfora central, um jogo que, em termos diegéticos e extra diegéticos, ninguém além do iniciado pode vencer, pois é um enigma intrincado que espelha a estrutura labiríntica da narrativa em si” (POWELL, 2012: 124). Nesse sentido, *O ano passado em Marienbad* é um jogo fechado em si mesmo, cujo tempo e espaço não possuem referentes no mundo extradiegético, uma vez que não há, no filme, elementos que possam espelhar a realidade do espectador ou lhe oferecer uma noção de tempo com a qual ele possa se identificar<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> *O ano passado em Marienbad*, para Helen Powell, “desde o início, desestabiliza como o público tradicional constrói um relacionamento com o que aparece na tela. Por exemplo, não há nenhum enquadramento de cena claro. Em vez disso, ao mergulharmos na arquitetura de labirinto do interior de



Com relação a “Bandersnatch”, 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, e 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 telespectador<sup>11</sup>. 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 extra diegético 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: 91). Dessa forma, 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: 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 pelo qual passa o personagem, uma vez que os limites que separam sua realidade da do livro *Bandersnatch* são questionados, na iminência do personagem 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

---

um edifício, ouvimos uma voz à qual não podemos vincular uma identidade. [...] Fundamentalmente, não pode haver acordo sobre o que realmente acontece na tela, pois a cronologia e a causalidade, as linhas tradicionais da narrativa clássica, não têm um papel a desempenhar” (POWELL, 2012: 125).

<sup>11</sup> Com relação ao comportamento paranoico de Stephan ao longo do filme, citamos a observação que Gilles Deleuze faz em *A imagem-tempo*: “Notaremos que, em todas as artes, a obra dentro da obra frequentemente esteve ligada à consideração de uma vigilância, de uma investigação, vingança, conspiração ou complô” (DELEUZE, 2005: 97).



"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: 37)

A interatividade, ao inserir, por meio da *mise en scene*, a presença simulada do telespectador 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: 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 reassentando a existência dos limites” (RYAN, 2006: 207). Um exemplo da presença da *mise en abyme* combinada com a metalepse como estratégia da dissolução dos espaços extradiegético e diegético ocorre no filme *Os olhos da cidade são meus* (Bigas Luna, 1987), no qual assistimos a uma série de assassinatos que têm como principal característica a enucleação das vítimas. Tudo faz parte de um plano de vingança, levado a cabo por John Pressman, empregado de uma clínica de oftalmologia, e sua mãe, que o hipnotiza para que consiga força suficiente para praticar tais crimes. No entanto, descobrimos que essa narrativa pertence a um filme chamado *The Mommy*, o qual, na verdade, está sendo visto, em um cinema, por duas adolescentes - uma atenta ao que acontece na tela, e a outra extremamente apavorada, prestes a abandonar a sala de projeção. A tensão do filme aumenta na medida em que percebemos a presença de um psicopata no cinema, que se sente estimulado a cometer assassinatos, como se seguisse as ordens da mãe do filme exibido. Os limites entre os dois planos ficcionais desabam no instante em que o assassino do filme projetado e o do cinema no qual este é exibido são revelados, de maneira que os elementos de ambas as diegeses se convertem em seus contrários, incessantemente.

Em *Os olhos da cidade são meus*, podemos observar a narrativa colocada em abismo assim que o filme *The Mommy* e seus espectadores convergem para a tela, como se esta fosse um ponto de indiscernibilidade onde o outro que olha se projeta, à semelhança do que ocorre em um espelho, naquele que está diante de si. Quando as adolescentes encontram, no final do filme, John Pressman (o psicopata do filme *The*



*Mommy*), a metalepse ontológica já está instalada, uma vez que a introdução do personagem em um outro plano diegético permite que todos os planos se mesquem, “quando um existente pertence a dois ou mais níveis ao mesmo tempo, ou quando um existente migra de um nível para o próximo, ao fazer com que dois espaços separados se misturem” (RYAN, 2006, p. 207). Talvez, por isso, a metalepse, como defendem a maioria dos teóricos, esteja confinada ao espaço ficcional, pois os paradoxos só poderiam existir dentro de sistemas fechados. De acordo com Marie-Laure Ryan:

Em todos os exemplos que discuti, a tão chamada realidade que se torna afetada pelos eventos de um nível superior não é o mundo em que o leitor e o autor estão localizados, mas o primeiro nível da torre fictícia. Uma história pode representar o assassinato de um leitor fictício pelo protagonista de um romance fictício, mas a única maneira de um autor do mundo real matar o leitor real seria por meios não literários, por exemplo, borrifando antraz entre as páginas do livro. Em outras palavras, a base real do plano narrativo, o mundo do marco zero, permanece protegida dos fenômenos metalépticos. (RYAN, 2006: 209)

No entanto, há casos que escapam aos paradoxos e geram reflexões sobre como lidar com ações que questionam a fronteira entre a ficção e a realidade. Como exemplo, podemos citar o cineasta William Castle, que recorreu a truques para fazer com que seus filmes interagissem com a plateia: conectou circuitos elétricos às poltronas de um cinema para que elas dessem choques nos espectadores durante as cenas de *Força Diabólica* (William Castle, 1959); fez um esqueleto flutuar da tela sustentado por fios, na exibição de *A Casa dos Maus Espíritos* (William Castle, 1959); entregou cartões aos espectadores para que estes determinassem como o filme *A Máscara do Horror* (William Castle, 1961) deveria terminar. Todos esses truques desenvolvidos por Castle extrapolam o simples ato de se projetar uma película em uma tela, pois outros mecanismos são convocados para se integrarem à exibição, de forma que as interações provocadas com o espectador apagam, temporariamente, os limites entre os espaços representados e de representação<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Tom Gunning, em seu texto “The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde”, chama a atenção para o caráter heterogêneo e exibicionista que constituía o primeiro cinema, ou seja, as produções anteriores a 1906: “Desde comediantes rindo debochadamente para a câmera, ou seja, constantes cumprimentos e gesticulações dos ilusionistas em filmes de mágica, este é um cinema que mostra a sua visibilidade, disposto a romper com o mundo fechado da ficção pela oportunidade de solicitar a atenção do espectador” (GUNNING, 2006: 382).



Em “Bandersnatch”, os espaços e seus limites também 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, a princípio, 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 telespectador. Além de confundir os planos ficcionais, outro resultado dessa relação entre a *mise en abyme* e a metalepse é um tempo fragmentado, não-linear, pontuado por intervalos que refletem as várias possibilidades de construção da narrativa das quais o telespectador participa. “Bandersnatch” constitui-se, assim, desse tempo fragmentado, sem direção precisa, uma vez que as escolhas realizadas pelo telespectador colocam cada segmento do filme em movimentos divergentes a partir dos quais surgem uma multiplicidade de caminhos. Diante dessa possibilidade de um tempo cinematográfico não orgânico, fragmentado, Deleuze nomeou as imagens produzidas por esse tipo de narrativa de imagem-tempo: “uma imagem-tempo que sub-ordenou o movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo: ela constitui todo um cinema do tempo, com uma nova concepção e novas formas de montagem” (DELEUZE, 2005: 33). Nessa concepção, o tempo não está mais subordinado a uma narrativa linear condicionada por uma progressão de situações que culminariam na resolução de todos os conflitos, já que ele se torna a própria desestruturação da narrativa, pois “a questão não é mais a da associação ou da atração das imagens. O que conta é, ao contrário, o interstício entre imagens, entre duas imagens: um espaçamento que faz com que cada imagem se arranque ao vazio e nele recaia” (DELEUZE, 2005: 216). Essas rupturas possibilitam que dois instantes, por mais distantes que estejam, se aproximem, de modo que “o todo sofre uma mutação, pois deixou de ser o Um-Ser, para se tornar o ‘e’ constitutivo das coisas, o entre-dois constitutivo das imagens” (DELEUZE, 2005: 216). Em “Bandersnatch”, podemos perceber esse entre-dois, a partir de uma montagem sobre fragmentos repetidos e ao mesmo tempo diferentes, que estabelece a narrativa - aquela que é oferecida ao telespectador, por meio da interatividade, como um colapso de um eterno retorno.

A *mise en abyme* e a metalepse criam esse colapso no momento em que ambas se entrelaçam e permitem que passado e presente percam suas distinções, à medida que se contaminam, se decompõem e recompõem. Diante de uma narrativa construída nesses moldes, o telespectador, ao escolher uma das opções oferecidas na tela por



“Bandersnatch”, é, algumas vezes, obrigado a retornar à sequência anterior, para, tomado de incerteza, seguir os vários caminhos divergentes que Stephan seguirá. Nesse sentido, a repetição, em termos narrativos, de acordo com David Bordwell, “pode aumentar a curiosidade e o suspense, abrir ou fechar lacunas, direcionar o espectador para as hipóteses mais prováveis ou em relação aos menos prováveis, retardar a revelação e garantir que a quantidade de novas informações fabulosas não se torne muito grande” (BORDWELL, 1985: 80). No caso de “Bandersnatch”, a repetição, combinada com a fragmentação, gera uma espécie de estrutura labiríntica, na qual o tempo desempenha um papel desorientador. Deleuze, em seu livro *Lógica do sentido*, dedica-se a abordar o tempo sob essa perspectiva e de maneira muito semelhante ao que fez com a imagem-tempo, quando explora a diferença entre Cronos e Aion, a partir de leituras sobre os textos estoicos. Ele 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: 64) e o segundo como “o passado e o futuro essencialmente ilimitados, que recolhem à superfície os acontecimentos incorporais enquanto efeitos” (DELEUZE, 2007: 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: 64). Em “Bandersnatch”, essa contração surge no momento em que os dilemas de Stefan se refletem como opções para o telespectador, 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: 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: 167). Cada ação de Stefan torna-se, para o telespectador (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: 168). Se Cronos “é o movimento regulado dos presentes vastos e profundos” (DELEUZE, 2007: 168), a *mise en abyme* se assemelha a ele, exatamente por proporcionar à “narrativa uma espécie de autorregulação” (DÄLLENBACH, 1979: 67), no sentido de relacionar os acontecimentos em uma unidade e convertê-los em uma narrativa homogênea. No entanto, essa autorregulação é comprometida quando a metalepse provoca insubordinação na temporalidade da diegese, ao romper com os limites que separam os mundos ficcionais - que, no caso de “Bandersnatch”, são definidos pelo jogo, o livro e o próprio filme ao qual assistimos.

Com sua estrutura fragmentada e labiríntica, “Bandersnatch” lembra, em alguns aspectos, o filme *Eu te amo, eu te amo* (Alain Resnais, 1968). Em *Eu te amo, eu te amo*, acompanhamos a história de Claude Ridder, que após uma tentativa de suicídio, é convidado a participar de uma experiência que envolve viagens no tempo. Como os cientistas conseguiram enviar ratos ao passado, precisam agora fazer testes com humanos, para comprovar se realmente é possível viajar no tempo. No instante em que Claude é submetido à experiência, em vez de retornar ao presente em um minuto como tinha ocorrido com os ratos, ele reexperimenta, em frações de segundos ou minutos, episódios desarticulados e fragmentados de seu passado. Nesse sentido, ao analisar o conceito de imagem-tempo de Deleuze e os filmes aos quais este se refere – que, nesse caso, incluem *Eu te amo, eu te amo* -, Anthony Paraskeva comenta:

Diferente da narrativa clássica hollywoodiana, os personagens do cinema modernista carecem de objetivos claramente definidos; a estrutura narrativa é desconectada, episódica, muitas vezes recusando a causalidade como um esquema organizacional para conectar eventos; conflitos permanecem sem solução; finais são deixados em abertos, indeterminados. (PARASKEVA, 2017: 148)

Colocadas as diferenças de contextos de produção e de aspectos relacionados à montagem que separam *Eu te amo, eu te amo* de “Bandersnatch”, a estrutura narrativa deste compactua com as observações de Paraskeva, na medida em que ambas as obras podem ser definidas “pela memória, não linearidade, repetição, descontinuidade, trauma” (PARASKEVA, 2017: 148). A história de *Eu te amo, eu te amo* se passa toda no presente, já que ela não nos mostra Ridder recordando, mas re-experimentando certos momentos de sua vida. Em “Bandersnatch”, acompanhamos a trajetória de Stephan e reexperimentamos com ele suas frustrações e fracassos, em um processo de repetição, descontinuidade e não linearidade, mas de maneira que, devido às repetições e às quase repetições, como acontece em *Eu te amo, eu te amo*, as imagens do presente



e do passado não param de alternar: “a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva: distintas e, no entanto, indiscerníveis, e indiscerníveis justamente por serem distintas, já que não se sabe qual é uma e qual a outra (DELEUZE, 2005: 102). Essa coexistência do indiscernível com o distinguível possibilita a formação de paradoxos. 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>13</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: 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: 67). *Eu te amo, eu te amo*, assim como “Bandersnatch”, é uma obra que se expande como Aion, ao comportar dimensões múltiplas que se proliferam, se refletem, de forma que se torna uma espécie de labirinto, no qual as saídas desaparecem, já que o tempo é dilacerado por suas próprias ramificações. Conforme Deleuze:

Em *Eu te amo, eu te amo*, uma perpétua mistura vai tornar próximo o que estava longe, longe o próximo. O contínuo não para de se fragmentar, para criar outro contínuo, ele próprio em fragmentação. As fragmentações são inseparáveis da topologia, isto é, da transformação de um contínuo. (DELEUZE, 2005: 147)

A fragmentação em *Eu te amo, eu te amo* tem origem na sua própria montagem, que lembra o processo de um caleidoscópio, uma vez que suas imagens não cessam de refletir umas nas outras, ao mesmo tempo que se propagam e se entrelaçam, de modo que os acontecimentos, o passado de Ridder, ganham sempre novos significados. Por isso, para Deleuze, “já não há cortes racionais, apenas irracionais. Já não há,

<sup>13</sup> 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.



portanto, associação por metáfora ou metonímia, mas reencadeamento sobre a imagem literal; já não há encadeamento de imagens associadas, apenas reencadeamentos de imagens independentes” (DELEUZE, 2005: 256). Em “Bandersnatch”, os cortes não são irracionais, pois eles se estabelecem como parte de um jogo interativo com o telespectador, além de se organizarem na metáfora e na metonímia por meio da *mise en abyme* e da metalepse, no instante em que a primeira espelha e metaforiza a relação de Stephan com o jogo e o livro *Bandersnatch* e a segunda produz uma relação de causa e efeito a partir dessas obras. No entanto, ao se dizer que os cortes de “Bandersnatch” não são irracionais, não se quer dizer também que eles sejam racionais, mas que eles podem ser indeterminados, ao oscilarem continuamente entre a razão e a desrazão, uma vez que sustentam “as diferenças inexplicáveis entre o verdadeiro e o falso, e com isso impõe[m] uma potência do falso como adequada ao tempo, em oposição a qualquer forma do verdadeiro que disciplinasse o tempo” (DELEUZE, 2005: 162). Tal impossibilidade de discernir o verdadeiro do falso e vice versa é o que possibilita que a estrutura de jogo de “Bandersnatch” não tenha vencedores, pois ela acaba se constituindo como uma desorientação.

As críticas tecidas pela série *Black Mirror* ao uso da tecnologia digital pela sociedade contemporânea encontram em “Bandersnatch” seu próprio reflexo, uma vez que ela, ao ser utilizada para criar o episódio, se volta contra o telespectador, no instante em que ele, sem perceber, é aprisionado, pelo menos enquanto assiste ao filme, em um labirinto, de onde não há saídas. Nesse sentido, o episódio pode ser interpretado como uma *mise en abyme* da série, no instante em que reproduz a temática dela, tendo o telespectador como seu alvo, e, ao mesmo tempo, como uma metalepse, quando a condição de Stephan de prisioneiro de um mundo ficcional é invertida e, agora, o telespectador é que está preso entre as tessituras da narrativa. Por isso, em “Bandersnatch”, não há um vencedor ou um vencido, e as regras que são estipuladas nem sempre são respeitadas - como, por exemplo, a de escolher uma dentre duas opções, já que algumas delas geram um looping que pode nos levar ao ponto de onde partimos. Nesse sentido, o filme, ao se oferecer como um desafio diante 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, situações sucessivas e simultâneas. Tal ramificação se processa, por meio da *mise en abyme*, como mistura, na qual as causas e os efeitos se refletem e se complementam. O episódio se oferece, assim, como uma espécie de *Myriorama*, uma vez que a existência humana não conseguiria reter e diferenciar todas as combinações das linhas narrativas geradas pela estrutura fragmentada de “Bandersnatch”. Essa estrutura fragmentada se



sustenta, a princípio, na *mise en abyme* como um labirinto em linha reta<sup>14</sup>, que é dilacerado pela metalepse, no momento em que esta instaura a transgressão de planos, pois, ao comprometer a hierarquia entre o diegético e o extra diegético, interpenetrando um no outro, colapsa a estrutura narrativa a partir da convergência de temporalidades diversas. Mas como lidar com o labirinto, se ele, na tradição ocidental, remete à razão, à necessidade de se descobrir uma saída em um sistema dominado pela desorientação? Denis Hollier, ao discorrer sobre a importância do labirinto no pensamento de Georges Bataille, comenta:

Bataille inverte o sentido metafórico tradicional do labirinto que geralmente o vincula ao desejo de sair. Assim como a filosofia permite sair da caverna de Platão, o labirinto (de Bacon a Leibniz) é onde aqueles sem acesso ao fio do conhecimento são condenados a perder o rumo. O conhecimento sempre assume a forma de algo para acabar com todo erro e errância. Bataille, pelo contrário, denuncia soluções. Acima de tudo, ele denuncia o desejo que leva a algum lugar e tem uma solução. (HOLLIER, 1989: 60).

Se não há saída, não há solução. Diante da impossibilidade, o que sobra é o puro prazer da desorientação. Assistir a “Bandersnatch” implica exatamente em aceitar entrar em um jogo, para o qual um “sujeito atento instável” (CRARY, 2013: 157)<sup>15</sup> é convocado, uma vez que ele é ao mesmo tempo o consumidor de uma produção cultural e o elemento necessário para que esse conjunto de signos se realize como texto. Ao se valer da *mise en abyme* e da metalepse, “Bandersnatch” permite que o entendamos, de acordo com Roland Barthes, como um trabalho de significância: “A significância é um processo durante o qual o ‘sujeito’ do texto, escapando à lógica do ego cogito e enveredando por outras lógicas (a do significante e a da contradição), debate-se com o sentido e desconstrói-se (‘perde-se’)” (BARTHES, 2004b: 273). Para que a significância ocorra, é necessário que o texto “Bandersnatch” não seja encarado como um produto, mas uma produção, “um espaço polissêmico no qual se entrecruzam vários sentidos possíveis, [...] como um jogo móvel de significantes, sem referência possível a um ou a

<sup>14</sup> 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: 154).

<sup>15</sup> Sobre este sujeito atento instável, de acordo com Jonathan Crary: “Trata-se de um sujeito com capacidade para ser tanto um consumidor quanto um agente da síntese da diversidade prolífica dos ‘efeitos de realidade’, trata-se também de um sujeito que se tornará objeto das proliferantes demandas e tentações da cultura tecnológica do século XX” (CRARY, 2013: 157).



vários significados fixos” (BARTHES, 2004b: 273). Para além do cálculo das permutações, a incerteza determina um embate com o pensamento racional, de modo que, ao assistirmos a *Bandersnatch*, as estruturas de uma narrativa pautada na linearidade e na significação objetiva se despedaçam à medida que nos propomos a lê-lo como texto fragmentado, pois, atentos, aceitamos entrar no jogo, mesmo sabendo que a dispersão e vários sentidos possíveis nos esperam. O estado de perda que o labirinto criado por “*Bandersnatch*” nos coloca é exatamente o da incapacidade de precisar os limites entre o interior e o exterior, uma vez que o “jogo móvel de significantes”, de que nos fala Barthes, desfaz as significações estáveis e nos arremessa cada vez mais para um texto em permanente transformação, diante do qual nos debatemos ao mesmo tempo que nos regozijamos.

#### Referência bibliográfica

- 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 de março de 2019.
- BARTHES, Roland. “A morte do autor”. In: \_\_\_\_\_. *O rumor da língua*. Trad.: Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.
- BARTHES, Roland. “Texto (teoria do)”. In: \_\_\_\_\_. *Inéditos volume 1: teoria*. Trad.: Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.
- BLACK MIRROR. Série. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70264888>. Acesso em: <30/03/2019>.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Christopher Nolan: a labyrinth of linkages*. Madison, Wisconsin: Irvington Way Institute Press, 2013.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Trad.: Carlos Nejar. São Paulo: Editora Abril, 1972.
- BORGES, Jorge Luis. *Poesia*. Trad.: Josely Vianna Baptista. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- COHN, Dorrit; GLEICH, Lewis S. “Metalepse and *Mise en abyme*”. In: *Narrative*, Ohio, Volume 20, Number 1, pp. 105-114, January 2012.
- CRARY, Jonathan. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. Trad.: Tina Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- DÄLLENBACH, Lucien. *Intertexto e autotexto*. Trad.: Clara Crabbé Rocha. In: *Intertextualidades*. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Trad.: Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.



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

GENETTE, Gérard. *Figuras III*. Trad.: 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.

GUNNING, Tom. "The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde". In: STRAUVEN, Wanda (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

HOLLIER, Denis. *Against architecture: the writings of Georges Bataille*. Translated by Betsy Wing. Massachusetts: The MIT Press, 1989.

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

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

PARASKEVA, Anthony. *Samuel Beckett and cinema*. London, New York: Bloomsbury Academic, 2017.

POWELL, Helen. *Stop the clocks! Time and narrative in cinema*. London, New York: I. B. Tauris, 2012.

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*. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2018/12/black-mirror-bandersnatch-endings-one-trillion-story-combinations-netflix-streaming-1202031075/>. Acesso em: 30 de março de 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.