Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Black Mirror Bandersnatch: algoritmos e o dispositivo de afeições técnico-simbólicas[1]

Black Mirror Bandersnatch: algorithms and the device of technical-symbolic affections

Dinis Ferreira Cortes[2]

Resumo: A presente pesquisa busca estudar os complexos caminhos dos processos midiáticos que fazem composição no filme interativo Black Mirror Bandersnatch lançado em dezembro de 2018 na plataforma de streaming Netflix. O texto traz em si provações de compreensões sobre o que está sendo conduzido no processo interativo entre os usuários da plataforma e a própria no espaço convergente da narrativa do filme que busca nas escolhas dos usuários o contrato de diferentes vias labirínticas dos pontos de viradas que são dinâmicos e levam o interagente a desfechos dos mais diversos ou que por vezes são impostos a certos espaços de trocas de imposição da narrativa com um controle tentativo pelos algoritmos dentro do ambiente de agenciamentos.
Palavras-chave: Midiatização; Algoritmos; Dispositivo de afeições.

Abstract: This research seeks to study the complex paths of media processes that make up the interactive film Black Mirror Bandersnatch released in December 2018 on the Netflix streaming platform. The text brings with it tests of understandings about what is being conducted in the interactive process between users of the platform and itself in the convergent space of the film's narrative that seeks in the users' choices the contract of different labyrinthine pathways of the turning points that are dynamic and lead the

[1] Trabalho apresentado ao IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS.

[2] Doutorando em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

interactant to the most diverse outcomes or that are sometimes imposed on certain spaces for exchanging the imposition of the narrative with algorithms tentative control within the agency environment.
Keywords: Mediatization; Algorithms; Affection Device.

Nota Introdutória

O presente texto é resultado de um pequeno recorte de uma pesquisa sobre os processos midiáticos que permeiam a midiatização e a circulação midiática presentes no filme-interativo Black Mirror – Bandersnatch. Traçamos aqui agenciamentos que nos conduzem para uma concepção muito perto das lógicas de games. Temos portanto uma forte relação entre o que se conduz e o que é da parte de ação e reação com a plataforma ativando aspectos de sentidos de ordem psicossocial adentrando o lado cognitivo da percepção humana. Sendo assim buscamos nas teorias de Eliseo Verón (2014) e Foucault em diálogo com Deleuze (1994), o processo comunicacional através da sua essência da circulação de sentido, não algo estagnado mas sim em circulação constante no que diz respeito aos processos midiáticos proeminentes do que aqui denominados metaforicamente de dispositivos de afeições técnico-simbólicas.

Black Mirror – Bandersnatch – Inferências indutivas preliminares

A narrativa do filme acontece em 1984 na Inglaterra. Stefan é um programador que vive com o seu pai e está desenvolvendo um game baseado em um "livro interativo", de um romance que a sua mãe falecida tinha em objetos guardados, chamado Bandersnatch. No princípio da narrativa já é possível fazer algumas escolhas para situar o uso da ferramenta interativa como escolher o que tomar no café da manhã e que música escutar no walkman. Stefan vai a uma grande empresa de desenvolvimento de games a Tuckersoft para apresentar o protótipo do seu game. Lá conhece o proprietário - Mohan Tucker - e o principal funcionário dele um famoso programador de games chamado Colin Ritman.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Eles ficam interessados no trabalho de Stefan e fazem uma proposta para ele trabalhar na empresa para desenvolverem juntos seu game. O interagente pode escolher o desfecho escolhendo aceitar ou recusar a proposta. Se aceita, é exibida uma cena em que Stefan está em casa assistindo um programa de avaliação de jogos na tv no qual o apresentador fala mal do game e diz que foi tudo feito mecanicamente. Ao escolher a alternativa recusar Stefan, recusa trabalhar na empresa por não querer interferência no seu trabalho, mas aceita desenvolver o game e entregar em um prazo estipulado por Tucker.

Stefan conta para o seu pai que irá desenvolver o jogo em casa. Isso causa estranheza no pai. No decorrer da narrativa, Stefan conversa com a Dra. Haynes psiquiatra. Ele relata para ela um sentimento estranho de estar sendo controlado, que outra pessoa fez a escolha de recusar o trabalho na empresa, mas que ele contornou aquilo dizendo que trabalharia em casa no game. Ele se demonstra irritado com o pai por fazer ir a psiquiatra forçadamente. Ela tenta nas sessões ajudar ele a pensar sobre não estar sendo controlado. O jovem se sente culpado e em parte também culpa seu pai pela morte da mãe, uma vez que ele fez ela se atrasar para pegar um trem pois ele, o filho, tinha que ficar procurando um coelho de pelúcia que seu pai acabara escondendo na noite anterior. A mãe do jovem morre em um acidente do trem que sai em horário posterior. Culpa o pai por essa situação.

Stefan compra o livro biográfico do autor do romance Bandersnatch, nele constam conspirações sobre controle de mente. O jovem fica meses trabalhando trancado em seu quarto desenvolvendo fluxogramas e programando o game que apresenta erros. O programador fica mais algumas semanas trabalhando no desenvolvimento do game. Ele resolve adicionar uma fase a mais no jogo e isso causa um erro na data final de exibição do jogo ao seu chefe. Ele pede para aguardarem o final de semana para ele corrigir o problema no game. Ao mesmo tempo em que tenta corrigir o jogo, mais Stefan acredita estar sendo controlado. Basicamente, a narrativa permeia escolhas que envolvem o questionamento de controle sobre o personagem, decisões que impactam no desfecho de qual será a próxima cena, visionando um embate

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

interno e externo do personagem com a problemática da morte da sua mãe, seus desentendimentos com o pai, a conspiração de ser controlado e a necessidade de ter que entregar o jogo dentro do prazo.

A maioria das escolhas de controle do personagem (Stefan) partem do espectador selecionando uma das duas alternativas, mas em alguns casos quem acaba sendo controlado é o próprio espectador que é obrigado a escolher uma alternativa ou, se escolhe determinada escolha, retorna e é obrigado a escolher determinado desfecho da cena.

Dependendo do tipo de escolhas no filme é possível chegar a finais como fracassos do game por alguma escolha que venha a prejudicar, a prisão do personagem pela morte do pai ao descobrir que ele faz parte de um experimento de um programa de controle ou até mesmo a sua morte, possuindo várias alternativas de narrativas e finais.

Ponto de virada e escolhas

Escolhemos um dos pontos de virada da narrativa como material para a busca de indícios, inferências e construção preliminar do objeto. Black Mirror Bandersnatch é um filme interativo onde os interagentes fazem escolhas do que o protagonista da obra deve fazer a seguir. Apresentamos a seguir um ponto de virada da narrativa do filme onde o interagente realiza uma das escolhas dos caminhos.

Stefan (protagonista da narrativa) segue Colin até o seu apartamento onde conhece a esposa e o filho do colega. Ele conta sobre os problemas que tem enfrentado para seguir programando o game no qual trabalha. O colega do jovem induz ele ao uso de uma droga alucinógena. Sob efeito, Stefan escuta Colin falar sobre conspirações de controle. Que todos são controlados, que membros da família são parte do sistema, que vivem em um programa de controle, que é tudo é um jogo e que ele pode escutar os números, que um fluxograma cósmico determina aonde você pode ou não pode ir. Que ele disponibiliza esse conhecimento para o libertar. Na sequência, ainda sob efeitos da

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

dobra ambos vão para a sacada do prédio em um andar muito alto, lá diz que vai provar suas teorias.

Colin: *"Estamos num caminho. Neste momento, eu e você. E como um caminho termina não importa e sim como nossas decisões ao longo desse caminho afetam o todo. Você acredita em mim?"*

Stefan: *"Eu não sei"*.

Colin: *"Eu vou provar. Um de nós vai pular ali"*.

Stefan olha para baixo e faz uma cara de espanto, dizendo*: "Vamos morrer"*.

Colin: *"Não importaria, porque existem outras linhas temporais, Stefan. Quantas vezes você viu o Pac-Man morrer? Ele não, apenas tenta de novo. Um de nós vai pular. Quem vai ser?"*

São expostas as duas alternativas (Imagem 5): "Stefan" ou "Colin".



Imagem 1 - Captura do filme Bandersnatch do Netflix visualizada no sistema Android

Stefan se atira: Ao se atirar, é exibida a perspectiva da primeira pessoa como se o espectador-interagente estivesse se atirando. A narrativa avança quatro meses para o natal onde o game está em uma vitrine sendo vendido. Na sequência, um programa de televisão fala sobre o criador do game ter falecido em um acidente trágico e diz que o

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

game foi terminado de qualquer jeito, avaliando o game muito mal, desnecessário. Ao final surgem as opções de falar com a Dra. Haynes ou voltar para escolher novamente entre as alternativas Stefan e Colin.

Colin se atira: Stefan fica assustado e caminha em direção a sala do apartamento onde encontra a esposa de Colin perguntando onde o marido está. Ele não responde. Só segue em frente, enquanto a esposa se dirige para a sacada onde percebe o que aconteceu. Stefan, ainda em choque, é atacado por Bandersnatch - a criatura fictícia que está se baseando do livro para construir o game. Ele então acorda e está no carro do pai indo para o consultório da psiquiatra.

Stefan: *"O Colin pulou e eu não o impedi".*

Pai de Stefan: *"Stefan talvez você não esteja bem. Vá falar com a Dra. Haynes. Por favor".*

Stefan*: "Está bem".*

As questões levantadas na análise dos materiais revelam uma construção de agenciamento de processos que colocam o usuário do meio, em uma trama de escolhas dentro de um ambiente labiríntico. Essa relação, em nossa inferência, é a mesma entre usuário-receptor e um game digital, porém sem o lugar de avatar explícito. O processo de continuidade da narrativa é decidido pelas escolhas do interagente reelaborando os conceitos de linearidades fílmicas, os atos e pontos de viradas do mesmo (FIELD, 2001). Nesse sentido, a recepção de narrativas labirínticas deve ser investigada como narrativas no gênero de games.

O labirinto se refere inclusive a variação de gêneros. Os gêneros não são fixos. Se deslocam conforme escolhas de gêneros dos receptores, que podem deslocar o próprio gênero conforme os usos. Uma narrativa dramática pode se transformar em narrativa cômica, uma cômica pode ser dramática, etc. Isso parece controverso, mas se observarmos, mesmo que os usuários tenham escolhas de como é o prosseguimento da narrativa, escolhendo ver ou ocultar trechos da obra audiovisual, existem algumas escolhas que são impostas – o que é inerente a lógica algorítmica subjacente à narrativa.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Nesse sentido, as escolhas erradas fazem com que o usuário veja as consequências e é convocado a escolher a escolha da narrativa, retornando. Isso não reflete uma linearidade em si, pelo contrário, isso caracteriza um jogo emblemático que é realizado através dos agenciamentos de processos onde os usuários são contemplados com escolhas, experiências diversas de imersão ao contexto narrativo, mas também caracteriza uma desfragmentação da peça audiovisual estruturando conforme as ações dos usuários, os algoritmos e os bancos de dados dispostos.

Nessa nova estrutura interativa apresentada pelo Netflix observamos que os algoritmos são meios que dispõem o tempo e o espaço, na organização das informações coletadas e pela imposição de determinadas aberturas ou ocultações de conteúdos midiáticos. A falsa impressão de controle dos usuários, dando opções de escolhas, mas impondo uma narrativa central, coloca os usuários em uma espécie de vídeogame, onde as consequências das escolhas contribuem para prosseguir ou refazer partes das operações.

Nesse sentido, temos novas dinâmicas de circulação que acontecem entre o processo deste meio midiático, os usos e o que é constituído como narrativa midiatizada. Essa dinâmica passa pelo meio, algoritmos-banco de dados e interagentes. Estas relações são centrais em nosso objeto de estudo.

O interagente estimulado pelas escolhas é colocado como participante do jogo de narrativas. Em poucos segundos, o interagente precisa tomar uma decisão do que o personagem na narrativa deve escolher fazer. Nesse sentido, as ações cruzam com o caminho das emoções, sensações, experimentações de sentidos da imersão também cognitiva na narrativa. São situações que remetem aspectos de experimentabilidade de decisões.

Essa funcionalidade que demarcam situações de escolhas constituem fundamentações para a criação do que podemos chamar de um avatar. Seria nessa gestão do personagem onde as escolhas fragmentadas e ao mesmo tempo limitadoras estruturam e reestruturam os processos midiáticos.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Agenciamentos e interação pela lógica algorítmica

Ao tratar de qualquer sistema emergido da World Wide Web, pensamos sobre questionamentos que permeiam o lado dos meios digitais em rede. Uma vez que a web é palco de um grande emaranhado de algoritmos, diversos comandos e redirecionamentos podem ser dados implicitamente através de diversas camadas de algoritmos sem que o usuário tenha ciência do que está acontecendo durante sua experiência de usabilidade. Isso se dá no limite tênue entre o que é exibido no layout dos meios digitais e o que pode ser manipulado e redirecionado por algoritmos que comandam o que absorver de informações e o que entregar a seguir aos usuários.

Para Ferreira (2018, p. 374):

> Os robôs já estão, há algumas décadas, incorporados à produção de signos-objetos materiais (gestão de coisas de consumo direto, industrial, capital financeiro, etc.). O projeto já se desdobra, há mais de meio século, em operacionalizações direcionadas ao conhecimento (sistemas especialistas de saúde, educação, etc.). Em sua gênese, o problema das interações e linguagem já se colocava como parte do sistema. O que é novo, neste século, é o acoplamento dessas máquinas à gestão das interações e indexações em rede.

O processo de agenciamento das interações configura características provenientes dos usuários que remontam seus aspectos mais íntimos da sua inserção social. Nessa fragmentação de informações, os signos são distribuídos por dinâmicas dos sistemas e as suas linguagens. Ao mesmo tempo, é parte de um acordo de sentidos estabelecidos entre produção e usuário, onde, para consumir melhor, precisa aceitar termos e condições que desconhece em seus efeitos sobre as liberdades de escolhas e a privacidade individual.

Esse é um constante processo de interações agenciadas. Por mais que seja entre uma máquina e um usuário, precisamos notar que existe um profundo movimento pré-configurado e gerenciado por quem detém o sistema que o usuário está acessando, no caso o filme interativo. É uma troca que por vezes é visível, sim, mas outras são ocultas, inevitavelmente esse processo de agenciamento se dá pelas técnicas impostas como estratégias pelos detentores da plataforma.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Algoritmos, controles tentativos e mutações (agentes delimitadores entre narrativas e interações)

A emergente consolidação dos algoritmos nas diferentes esferas de utilização da sociedade midiatizada traz em voga novos desafios para a compreensão do que, como e por onde somos agenciados através de mecanismos organizados sistemicamente. Algoritmos são meios agenciadores de funcionamento sistêmicos para diversas situações que utilizamos diariamente, desde um simples acesso a um site na web até complexos controles de veículos autônomos.

São oferecidas escolhas em hiperlinks, que condensam a constante ilusão de escolha por parte dos interagentes. Se este é um interagente, ele atua num campo de possibilidades provenientes das opções de quem as oferece no caso os agenciadores do filme interativo. As escolhas junto aos algoritmos redirecionam para novos caminhos, novos labirintos midiáticos progressivamente em circulação. Ted Nelson (1987), fala em ilusão de liberdade perante uma centralização da informação através de protocolos de algoritmos. Nós falamos em campo de possibilidades de uso dos códigos.

O armazenamento de informação e a logística presente nos processos de circulação midiática retratam essas novas criações de camadas de retração e uso de dados informacionais. Talvez seja válido pensar que os usos sociais dos interagentes ocorram em campo de possibilidades ampliados, que bifurcam e reorganizam o local de presença dos indivíduos dentro de plataformas em redes, em espaços de incerteza e indeterminação cada vez maiores.

Questiona-se se esses processos midiáticos dominam completamente o funcionamento de determinadas ações no ambiente midiatizado. Abre-se a um espaço indeterminado perante a certas restrições no que podemos considerar como narrativas – mesmo quando essas sejam submetidas a determinadas regras de tensionamentos na busca de atingir benefícios comunicacionais.

Nesse sentido, o algoritmo responderia a três lógicas: a) resposta a incerteza e indeterminação derivada da proliferação de meios de oferta (FERREIRA, 2016), acesso, consumo, uso e apropriações em redes digitais. Essa resposta visa oferecer um grau de

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

'controle', por parte do sistema de produção das narrativas ofertadas, conforme suas escolhas; b) essa resposta sugere inclusive alternativas leituras (lógicas) de uso e recepção (incluindo a variabilidade de gênero no âmbito do mesmo consumo) e/ou, no mesmo gênero, leituras diversas na esfera do que Verón chamou de gramática de recepção; c) essas ofertas, entretanto, talvez ocorram no âmbito de um jogo (game) onde, em última instância, os usos são alternativas sistêmicas (no sentido de um sistema labiríntico de respostas neutralizáveis).

Dispositivo de afeições técnico-simbólicas e circulação

Foucault (Deleuze, 1990, p. 155) distingue um dispositivo como "uma espécie de novelo ou meada, um conjunto multilinear", na sua constituição:

> É composto por linhas de natureza diferente e essas linhas do dispositivo não abarcam nem delimitam sistemas homogêneos por sua própria conta (o objeto, o sujeito, a linguagem), mas seguem direções diferentes, formam processos sempre em desequilíbrio, e essas linhas tanto se aproximam como se afastam uma das outras. Cada está quebrada e submetida a variações de direção (bifurcada, enforquilhada), submetida a derivações. Os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores. Dessa maneira, as três grandes instâncias que Foucault distingue sucessivamente (Saber, Poder e Subjetividade) não possuem, de modo definitivo, contornos definitivos; são antes cadeias de variáveis relacionadas entre si. É sempre por via de uma crise que Foucault descobre uma nova dimensão, uma nova linha. [...] Há linhas de sedimentação, diz Foucault, mas também há linhas de "fissura", de "fratura". Desemaranhar as linhas de um dispositivo é, em cada caso, traçar um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que Foucault chama de "trabalho em terreno". É preciso instalarmo-nos sobre as próprias linhas, que não se contentam apenas em compor um dispositivo, mas atravessam-no, arrastam-no, de norte a sul, de leste a oeste ou em diagonal.

A formulação criativa de um dispositivo de afeições tecno-simbólicas é uma criação do autor da presente pesquisa com o intuito de provocar uma reflexão sobre a complexa trama de linhas e labirintos que podemos encontrar nos sistemas midiáticos e o quanto isso aciona através das linhas e caminhos seguidos de fato como uma representação de uma relação, inclinação, ligação afetiva ou sentimento a partir de

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

plataformas e obras que emanam através do tecnológico movimentos simbólicos da vida humana social.

Se de um lado nós temos um dispositivo traçando linhas que buscam um controle tentativo das vias de compreensão, temos, na circulação, afeições que sustentam em um sentido paradigmático o psicossocial dos opostos humano-inteligência artificial. Retomamos aqui Fausto Neto (2010, p. 11): a circulação como "ponto de articulação entre produção e recepção", local de encontro entre as duas esferas que permeiam "os jogos complexos de oferta e reconhecimento".

Nesse sentido, existem agenciamentos dispostos no espaço temporal, Deleuze (1994, p. 5) explica o conceito de agenciamento de Foucault como um espaço que desencadeiam de acordo com a distinção de "territorialidades ou reterritorializações e os movimentos de desterritorialização". Os dispositivos de poder são elementares na condução e construção dos caminhos de agenciamentos, "eles surgem em toda parte em que se operam reterritorializações, mesmo abstratas". Sendo assim, os dispositivos de poder tem componentes intrínsecos de agenciamentos, sendo esse também pontas de desterritorializações. Ainda para Deleuze (1994, p. 5), "em suma, não seriam os dispositivos de poder que agenciariam ou que seriam constituintes, mas os agenciamentos de desejo é que disseminariam formações de poder segundo uma de suas dimensões". Nessa perspectiva, para Deleuze (1994, p. 5), "pode-se descobrir nos agenciamentos de desejo os estados de coisas e as enunciações". O agenciamento é em parte ferramenta de uma circulação.

Isso converge com Ferreira (2018, 373-374):

> O agenciamento da indexação e das interações deriva não dos meios em algoritmo em si, mas da construção de sistemas especialistas de segmentação e fragmentação da aldeia global em diversos tipos de afinidades, que articulam signos-objetos desejados e indivíduos desejantes, conforme seus perfis materializados na forma-ator.

Para Ferreira (2018, p. 373-374), "a inteligência artificial especifica esse imaginário em linguagens de sistemas e algoritmos. Os robôs já estão, há algumas décadas, incorporados à produção de signos-objetos materiais". Nesse sentido, temos um agenciamento de proporções sistêmicas elencado pela perspectiva de necessidade

ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

constante de inteligibilidades que visam a formação do dispositivo como um todo. A problemática de interações e linguagens são condicionadas como integrantes do sistema. O diferencial parte do "acoplamento dessas máquinas à gestão das interações e indexações em rede. Regulam-se assim, em parte, os processos disruptivos, restringindo-se a inteligibilidade a bolsões de sentido" (Ferreira, 2018, p. 373-374)

O marco interacional entre o Netflix, a plataforma e a obra Black Mirror - Bandersnach com o seu interagente-jogador é o personagem ao qual os interagentes destinam as escolhas. Na construção de personagens fílmicos os relacionamentos e os conflitos provenientes dos mesmos são articulações simbólicas importantes já que o espaço de interação diz respeito a uma questão subjetiva de controle do personagem. Para Seger (1990), "os personagens, como as pessoas, têm um tipo de personalidade central que define quem eles são e nos dá expectativas sobre como eles agirão".

O interagente-jogador é antes de mais nada chamado para o espaço de pensar como o personagem, se colocar no lugar ao definir os destinos do mesmo. Sendo assim, o interagente é parte constituinte das definições de escolhas internas e externas das ações do personagens dadas as limitações situacionais do agenciamento. O dispositivo de afeições é ativado a partir do momento em que o interagente é chamado para fazer parte das ações de escolhas, se submetendo ao espectro de um avatar e as suas materializações de sentidos conjunturais.

O personagem antes de tudo é uma representação de algo, no caso de Stefan um jovem programador que vive uma história em 1984, é tímido entre outras caracterizações. Mas as características de tal personagem também se misturam ao estado de imersão cognitiva que os interagentes fazem ao selecionar suas ações. Temos assim uma profusão entre o que é embarcado pelo personagem e as suas emoções, afeições mas também o que é emitido através de ações através da avatarização em sentido ao personagem constituído. Eles não são separados mas se completam dentro do processo de agenciamento.

Anais de Artigos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4290 Vol. 1, N. 4 (2020)

Referências

DELEUZE, Gilles. Désir et plaisir. In: Magazine Littéraire. Paris, França: Nº 325, 1994.

DELEUZE, Gilles. ¿Que és un dispositivo? In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990.

FAUSTO NETO, Antonio. A circulação além das bordas. In: FAUSTO NETO, Antonio; VALDETTARO, Sandra (Org.) Mediatización, Sociedad y Sentido: diálogos entre Brasil y Argentina. Rosario, Argentina: Departamento de Ciências de la Comunicación, Universidad Nacional de Rosario, 2010.

FERREIRA, Jairo. Genealogia dos meios e materialização das experiências mentais: perspectivas para pensar a midiatização. In: Ferreira, Jairo; Rosa, Ana Paula; Fausto Neto, Antonio; Braga, José Luiz; Gomes, Pedro Gilberto. Entre o que se diz e o que se pensa: onde está a midiatização? Santa Maria, RS: Editora FACOS-UFSM, 2018.

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

NELSON, Ted. Computer Lib. Estados Unidos: Microsoft Press, 2ª Edição, 1987.

VERÓN, Eliseo. Teoria da midiatização: uma perspectiva semioantropológica e algumas de suas consequências. Matrizes: São Paulo, 2014.

SEGER, Linda. Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels & Short Stories. New York City, Estados Unidos: Holt Paperbacks, 1990.

Site/Plataforma

NETFLIX: www.netflix.com Acessado em: 25/08/2020.