

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA E SOCIEDADE

CECÍLIA EDUARDA DOS SANTOS PERRI

**REFLEXOS DISTÓPICOS DO PRESENTE:
UM ESTUDO SOBRE OS PERSONAGENS CONCEITUAIS EM BLACK
MIRROR**

**SÃO LUÍS
2023**

CECÍLIA EDUARDA DOS SANTOS PERRI

REFLEXOS DISTÓPICOS DO PRESENTE:
UM ESTUDO SOBRE OS PERSONAGENS CONCEITUAIS EM BLACK MIRROR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade (PGCULT) Mestrado Interdisciplinar da Universidade Federal do Maranhão para a obtenção de título de Mestre.

Linha de Pesquisa: Expressões e processos socioculturais

Orientador: Dr. Flávio Luiz de Castro Freitas

SÃO LUÍS
2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Perri, Cecília.

Reflexos distópicos do presente: : Um estudo sobre os personagens conceituais em Black Mirror / Cecília Perri. - 2023.

107 p.

Orientador(a): Flávio Luiz de Castro Freitas.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade/cch, Universidade Federal do Maranhão, SÃO LUÍS, 2023.

1. Black Mirror. 2. Distopia. 3. Personagens conceituais. I. de Castro Freitas, Flávio Luiz. II. Título.

CECÍLIA EDUARDA DOS SANTOS PERRI

REFLEXOS DISTÓPICOS DO PRESENTE:
UM ESTUDO SOBRE OS PERSONAGENS CONCEITUAIS EM BLACK MIRROR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade (PGCULT) Mestrado Interdisciplinar da Universidade Federal do Maranhão para a obtenção de título de Mestre.

Este exemplar corresponde à redação final da dissertação defendida e aprovada pela banca examinadora em __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Flávio Luiz de Castro Freitas - (orientador)

Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Mouzani - UFSCAR

Prof. Dr. José Ribamar Ferreira Júnior

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Federal do Maranhão e a Universidade Federal do Maranhão por terem sido as instituições de ensino que possibilitaram o amadurecimento do meu olhar acerca do mundo.

Aos colegas e amigos do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, especialmente Kevin Ferreira, meu parceiro em boa parte do mestrado, com quem compartilhei as vitórias e angústias dessa caminhada acadêmica.

À Aline Azoubel, Letícia Mourão, Israel Pontes, Victor Chaves e Ramon Bezerra que me auxiliaram, cada qual a sua maneira, no desenvolvimento desta pesquisa.

À minha família por toda compreensão e suporte ao longo destes 29 anos de vida.

Aos professores do PGCULT e meu orientado Prof. Dr. Flávio Luiz de Castro Freitas, por ter abraçado a ideia e incentivado constantemente o andamento da pesquisa.

A todos, que direta ou indiretamente fizeram parte dessa jornada, meu muito obrigada!

"Se o desejo produz, ele produz real. Se o desejo é produtor, ele só pode sê-lo na realidade, e de realidade".

(Deleuze & Guattari)

RESUMO

Levando em conta que o entretenimento também pode ser uma estratégia de conexão entre o racional e o emocional ao fazer uso de efeitos estéticos de grande impacto para a sensibilidade humana, este trabalho busca explicitar em que medida é possível encontrar personagens conceituais distópicos no seriado *Black Mirror*. Para tanto, abordaremos as duas primeiras temporadas, produzida para um canal aberto britânico, e a terceira temporada produzida pelo sistema de *streaming Netflix*, uma vez que compreendemos os dois momentos como um processo de ruptura narrativa e produção audiovisual. Para a discussão fazemos um paralelo entre o plano de composição da Arte e o plano de imanência da Filosofia, proposto por Deleuze e Guattari, a fim de verificar o deslizamento dos blocos de sensações presentes no seriado que nos afeta de diversas maneiras. A ideia de personagens conceituais eleva-se as singularidades e aumenta a gama da concepção filosófica deleuze-guattariana, ao estabelecer verdadeiras zonas de vizinhança entre a arte - no caso deste estudo, o audiovisual - e a filosofia. Desse modo, essa aproximação entre os dois campos nos permite pensar nas potencialidades do discurso distópico em nossa vida cotidiana e da nossa relação humano-máquina.

Palavras-chaves: Distopia; Black Mirror; personagens conceituais.

ABSTRACT.

Taking into account that entertainment can also be a connection strategy between the rational and the emotional by making use of aesthetic effects of great impact on human sensitivity, this work seeks to explain to what extent it is possible to find dystopian conceptual characters in the Black Mirror series . To do so, we will approach the first two seasons, produced for a British open channel, and the third season produced by the Netflix streaming system, since we understand both moments as a process of narrative rupture and audiovisual production. For the discussion, we make a parallel between the plane of composition of Art and the plane of immanence of Philosophy, proposed by Deleuze and Guattari, in order to verify the sliding of the blocks of sensations present in the series that affect us in different ways. The idea of conceptual characters rises to singularities and increases the range of the Deleuze-Guattarian philosophical conception, by establishing true zones of neighborhood between art - in the case of this study, the audiovisual - and philosophy. In this way, this approximation between the two fields allows us to think about the potential of dystopian discourse in our daily lives and our human-machine relationship.

Key-words: Dystopia; Black Mirror; conceptual characters.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - Espelho de obsidiana.....	17
FIGURA 2 - Espelho de Claude e pintura Visão Ideal do Tivoli, de Claude Lorrain.....	18
FIGURA 3 – Representação de ciborgues em filmes.....	29
FIGURA 4 - Protagonistas-ciborgues em Black Mirror.....	31
FIGURA 5 – Episódio mais distinto.....	32
FIGURA 6 - Capturas de tela do episódio Engenharia Reversa.....	39
FIGURA 7 - Capturas de tela do episódio Queda Livre.....	41
FIGURA 8 - Capturas de tela do episódio San Junipero.....	43
FIGURA 9 - 12 passos da jornada do herói.....	55
FIGURA 10 - Representação do Mito da Caverna.....	58
FIGURA 11 - As Sombras da Vida, de Maurício de Sousa.....	61
FIGURA 12 - Capturas de tela do episódio Momento Waldo.....	68
FIGURA 13 – Waldo e Donald Trump.....	69
FIGURA 14 - Primeira leva de Black Mirror.....	81
FIGURA 15 - capturas de tela do episódio White Christmas.....	82
FIGURA 16 - Segunda leva de Black Mirror.....	83
FIGURA 17 - Capturas de tela do episódio piloto.....	85
FIGURA 18 - Capturas de tela do episódio piloto.....	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. NARRATIVA DISTÓPICA A PARTIR DA IMAGEM DOS ESPELHOS NEGROS.....	17
1.1. A distopia como crítica à sociedade contemporânea.....	27
1.2. Distopia canônica x crítica: o que encontramos em <i>Black Mirror</i> ?.....	37
2. NARRATIVA COMO MEIO PARA ARTICULAÇÃO DE CONCEITOS.....	44
2.1. Da caverna à desesperança: a Jornada do Herói distópico.....	52
2.2. Blocos de sensações: <i>perceptos</i> e <i>afectos</i> em <i>Black Mirror</i>	62
3. OS PERSONAGENS CONCEITUAIS EM BLACK MIRROR.....	71
3.1 Dos conceitos às sensações: a distopia como personagens conceituais nas três primeiras temporadas de <i>Black Mirror</i>	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS.....	95
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS.....	100
APÊNDICE.....	101

INTRODUÇÃO

“a vida tem a ver com a narração”.

(RICOEUR, Paul).

O dia que a vida parou. São Luís, 05 de maio de 2020, primeira cidade brasileira a decretar *lockdown*¹ - ninguém, sem autorização, pode sair nas ruas da cidade. Escolas, universidades, lojas e *shoppings*, vazios. Nas ruas, apenas trabalhadores de serviços essenciais - profissionais da saúde, imprensa e do ramo de alimentos. Motivo? Um vírus mortal de alta transmissibilidade está no ar, capaz de permanecer ativo por mais de 9 horas, caso esteja em contato com alguma superfície. Não há remédio, tratamento, muito menos, uma vacina. A única saída é o distanciamento social, todos estão trancados em casa. Aqueles autorizados a sair nas ruas precisam fazer uso de algum equipamento de proteção que funcione como barreira para o vírus, no mínimo uma máscara que cubra nariz e boca.

Em meio a esse isolamento, os dispositivos tecnológicos tornam-se a saída para interagir com entes queridos, matar a saudade e expressar-se artisticamente. Ao mesmo tempo, noticiários transmitem boletins com números de infectados e mortos pela enfermidade que já está presente em todos os continentes do planeta. 1000, 50.000, 100.000 e de repente 230.452 vidas perdidas em um ano de pandemia, só no Brasil. O presidente da nação, desdenha das mortes e dos protocolos sanitários estabelecidos pela *Organização Mundial da Saúde*, declara até mesmo, não ser coveiro² para ficar preocupado com a quantidade de mortos. Quando enfim cientistas do mundo inteiro desenvolvem um imunizante, esse mesmo presidente, se recusa a comprar e fornecer às pessoas, alegando não haver comprovação científica da eficácia. A população segue angustiada, com medo e apática.

Pode até parecer um argumento de alguma ficção apocalíptica ou quem sabe um episódio do seriado britânico *Black Mirror*, mas esse é o retrato da pandemia da COVID-19, no Brasil. Falar em distopias é falar do aqui e agora.

Ao que parece, obras distópicas ganham maior destaque dependendo do contexto histórico-político vivenciado. Nos últimos cinco anos, as buscas na *internet*

¹ Palavra inglesa utilizada para se referir ao bloqueio total das atividades.

² Declaração dada por Jair Bolsonaro, na portaria do Palácio da Alvorada enquanto conversava com jornalistas e apoiadores, em abril de 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/04/20/nao-sou-coveiro-ta-diz-bolsonaro-ao-responder-sobre-mortos-por-coronavirus.ghtml>>. Acesso: 03 de março de 2023.

pelo termo distopia triplicaram só no Brasil. De acordo com o *Google Trends*, o período de maior acesso, entre maio de 2016 a maio de 2021, foi em 2020 - especificamente de abril a setembro, auge do primeiro ano da pandemia da *Covid-19* no país. Interesse que também acaba sendo refletido em obras literárias ou cinematográficas que apresentam especulações acerca do destino da humanidade. Para o filósofo e pesquisador, Alexey Dodsworth³, as distopias despertam interesse, porque frequentemente sentimos que a sociedade está caminhando para *algo ruim*.

A maioria das produções distópicas, apresenta em seu enredo um futuro em que a principal característica é a violência exacerbada e a segregação de classes ou etnias. O objeto que propomos estudar, *Black Mirror* (2011 - 2019), faz parte dessa leva de produções cinematográficas, mas apresenta um cenário diferenciado, se comparado a maioria das distopias audiovisuais da atualidade. O universo do seriado é inspirado no mal-estar social, em que a principal temática é o comportamento humano frente a avanços tecnológicos, proporcionando reflexão sobre nossas vivências cotidianas intermediadas por essas tecnologias.

Cabe ressaltar que apesar de nenhum novo episódio ter sido lançado desde 2019, *Black Mirror* é hodiernamente citada nas redes sociais e ganha cada vez mais adeptos pela sua capacidade de *prever* acontecimentos e atitudes como, por exemplo: uma figura que fala atrocidades ser eleita presidente de uma grande nação, que foi comparado a eleição de Donald Trump, em 2016, e Jair Bolsonaro, em 2018. Caráter de *vidência* que é próprio de narrativas distópicas.

Outro aspecto importante é que *Black Mirror* (também chamaremos de BM) - atualmente com cinco temporadas e 22 episódios - é dividido em dois momentos de produção: o primeiro, enquanto produto audiovisual britânico (1ª e 2ª temporadas), em que o argumento do roteiro se sobressai ao focar na dimensão psicológica dos personagens e a presença de efeitos especiais são secundários a narrativa; e o segundo, como *produto original Netflix* (3ª temporada em diante), onde é perceptível a intenção de atrair um número maior de espectadores, apresentando maior correlação com aplicativos de interação social já existentes na contemporaneidade e maior investimento na elaboração de efeitos plásticos.

³Escritor, filósofo e pesquisador do transhumanismo em entrevista para o jornalista Helder Lima da *Revista do Brasil* sobre o tema *Distopia na política e literatura*. Disponível em: <<https://www.redebrasilatual.com.br/revistas/2017/10/a-distopia-segundo-o-escritor-alexey-dodsworth/>>. Acesso em: 20 de maio de 2021.

Contudo, a ideia central do seriado se mantém. Apesar de cada episódio ser uma narrativa fechada, que não apresenta ligação direta com as demais, a perspectiva negativa frente às mídias (tecnologias de informação, como rádio, TV e *internet*) ou grandes inovações que são implantadas nos humanos é o que une todos em um mesmo universo. Para este trabalho analisaremos os episódios das três primeiras temporadas, porque entendemos que as duas primeiras (7 episódios), estão vinculadas a ideia original do seriado e a terceira (com 6 episódios e maior tempo de duração) representa uma ruptura com forte ligação mercadológica a fim de alcançar um público maior.

O objetivo deste estudo é explicitar, do ponto de vista da narrativa audiovisual, em que medida é possível encontrar personagens conceituais distópicos nas três primeiras temporadas do seriado BM. Personagens conceituais são definidos por Deleuze e Guattari (2020) como potências que auxiliam o filósofo na construção de conceitos. No livro *O que é a Filosofia?* os autores colocam a filosofia e outros campos de saberes lado a lado na criação de conceitos, descrevendo a maquinaria do pensamento, como atualizador de virtuais, determinador de funções e apresentador de *afectos* e *perceptos* que se lança ao caos buscando dar sentido às indeterminações imanentes, o que coloca a filosofia, arte e ciência no mesmo nível de território de pensamento, onde cada qual procede à sua maneira, sem uma relação hierárquica.

Para Deleuze e Guattari (2020), o papel do filósofo é criar conceitos que apenas são universais dentro de um determinado plano de imanência, sendo os personagens conceituais potências que operam sobre este plano. De acordo com os autores, o plano de imanência é uma espécie de campo prévio para criação de conceitos que pode ser compreendido com um mar que rodeia uma ilha (conceito) e possibilita que ela se movimente e entre em conexão com outras ilhas, isto é, com outros conceitos.

Os personagens conceituais, então, ajudam na dissimulação do filósofo para que ele concentre a explicação proposta para um determinado plano de imanência e faz com que os conceitos se articulem, mas é importante ressaltar que os personagens conceituais não são *alter ego* do filósofo. Os personagens conceituais estão vivos e em estado de transformação.

Pacheco (2013, p.16) ressalta que um estudo acerca dos personagens conceituais dentro da literatura e teatro, caracteriza-se como uma das principais articulações entre a filosofia e a arte. Para ele, ao articular a ideia de personagens conceituais com a ideia de figura estética eleva-se as singularidades e aumenta a gama da concepção filosófica

deleuziana ao estabelecer verdadeiras zonas de vizinhança entre a arte - no caso deste estudo, o audiovisual - e a filosofia.

Desse modo, partindo da hipótese de que BM - por trazer em seus enredos temáticas sobre o impacto que as tecnologias de informação têm sobre os laços de sociabilidade, memória, política, entre outros - está se propondo a produzir reflexões filosóficas, isto é, recorta o caos do pensamento e cria mundos que nos faz questionar as possibilidades presentes em nossa mais banal realidade. Nesta perspectiva, indagamos: ao considerarmos do ponto de vista audiovisual, o universo distópico de BM como um plano de imanência, em que medida é possível encontrarmos personagens conceituais distópicos nas três primeiras temporadas do seriado?

Para esse estudo utilizaremos metodologia exploratória de cunho teórico e descritivo, no intuito de perceber, a partir da estrutura estilística e da narrativa audiovisual seriada, em que medida é possível identificar esses personagens, nas três primeiras temporadas de BM. Utilizaremos, para tanto, como procedimento a investigação realizada por Deleuze e Guattari (2020) acerca dos personagens conceituais, que segundo eles, atuam como intermediário entre o plano de imanência e do conceito. Os autores apresentam definições de como articula-se esses personagens e nomeiam quatro traços de personagens conceituais, chamados por eles de traços que são: *páticos*, relacionais, dinâmicos, jurídicos e existenciais.

Ressalta-se que estudar séries, isto é, produções audiovisuais, também é um tipo de pesquisa documental. Gil (2002) destaca que a análise documental pode ser realizada a partir das mais variadas fontes e diferentes documentos (como por exemplo, leis, fotos, vídeos, jornais, entre outros), com o foco em localizar elementos de cunho factual partindo de questões e hipóteses de interesse. Gil (2002, p.42) apresenta a pesquisa documental como semelhante à pesquisa bibliográfica, mas com uma diferença essencial que se refere à natureza das fontes. Enquanto a bibliográfica centra-se fundamentalmente em autores que trabalham determinado assunto, “a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa”.

Aumont (1995), pontua a necessidade de um produto audiovisual ser compreendido para além dos elementos cinematográficos, podendo incluir abordagens provenientes das ciências humanas (psicanálise, sociologia, história, etc.). Portanto, lançaremos mão de entrevistas realizadas com o criador da série, disponibilizadas em portais internacionais, e realizaremos análise dos 13 primeiros episódios da série.

Buscando considerar aspectos internos e externos ao produto audiovisual. Os internos se referem aos elementos da linguagem audiovisual que darão forma ao produto, sendo preciso decompor os elementos equivalendo-se à descrição dos planos, enquadramentos, cenas, ângulos, aspectos sonoros, composição de quadro, etc. Para depois serem interpretados, permitindo uma visão das partes em relação ao todo, para que não se projete na decomposição, mais do que o filme apresenta, o filme deve ser “ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 15).

Já os aspectos externos estão ligados à temporalidade, sendo preciso levar em consideração a época do filme, o período econômico, social, cultural em que ele foi produzido e a qual gênero, movimento ou estilo ele faz parte. De acordo com Broadwell e Thompson (1997) a *mise-en-scene* é o meio de comunicação no filme que funciona como uma expressão de um padrão narrativo, isto é, uma combinação do que o público vê na tela e a forma como os criadores nos convidam a visualizá-la. Dessa forma, analisaremos não só a cinematografia dos episódios, mas também as narrativas retiradas do diálogo dos personagens a fim de explicitar o percurso dos personagens conceituais dentro do universo distópico de BM.

No decorrer do trabalho, acionaremos alguns intercessores para auxiliar na construção do pensamento acerca da reflexão proposta pelo seriado, autores como: Pierre Lévy (2011) com sua filosofia da informação que conceitua a virtualização como uma forma de desterritorialização da experiência humana em suas diversas representações e Donna Haraway (2009) com o conceito de ciborgue que propõe um outro olhar para esse ser formado a partir da junção do homem e máquina.

O presente presente trabalho está dividido em três partes: no primeiro momento é discutido a origem do nome do objeto, bem como, se apresenta o gênero cinematográfico e os tipos de narrativas distópicas; no segundo capítulo, abordamos as etapas de construção de uma narrativa seriada e como são convertidas no universo diegético construído em *Black Mirror*, além de tratar sobre o elo entre o audiovisual e a filosofia a partir da propensão reflexiva e catártica da elaboração dos roteiros; e no terceiro capítulo, por fim, apresentamos quais potências funcionam como condição para o universo distópico apresentado em BM, a partir do que compreendemos como personagens conceituais nas três primeiras temporadas do seriado.

O interesse por este estudo parte da constatação não só da diversidade produtiva do objeto, mas em especial, da complexificação dos temas e da própria apuração do envolvimento destes com questões sociais concretas. Sua narrativa apresenta a

submissão do indivíduo a interfaces mecânicas e autômatas, que parecem comandar os comportamentos e interferir de forma negativa nas relações sociais. Dessa forma, um trabalho que busca explicitar a articulação de conceitos dentro de um produto audiovisual, permite fazer um paralelo entre as narrativas apresentadas e a sociedade contemporânea, sendo de interesse interdisciplinar entre campos antropológicos, sociológicos, psicológicos, políticos, filosóficos e comunicacionais.

1. NARRATIVA DISTÓPICA A PARTIR DA IMAGEM DOS ESPELHOS NEGROS

“... a fronteira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica”.
(HARAWAY, Donna)

Ao longo dos séculos, os espelhos despertaram interesse das mais diversas civilizações, sendo utilizados muitas vezes para fins místicos, como adivinhar o futuro, rever eventos do passado e até mesmo procurar a verdade⁴. O caráter simbólico atribuído aos espelhos poderia variar, desde a representação do poder econômico de uma família como também um mau agouro caso viesse a quebrar. Em algumas culturas, por exemplo, quando um morto era velado, antes de ser levado ao cemitério, todos os espelhos da casa precisavam ser cobertos com tecidos, pois acreditava-se que a alma da pessoa morta poderia ficar retida no objeto. Prática adotada em diversas culturas e localidades do mundo (Era Vitoriana, na América do Norte e China) e que se mantém até hoje por algumas famílias principalmente judaicas, durante o *shiva*⁵.

A esse caráter de certa magia atribuído aos espelhos, destaca-se um tipo específico que poderia ser usado como instrumento de contato e comunicação com os mortos: o espelho de *obsidiana polida*⁶ (FIGURA 1), mais conhecido como espelho negro - nome atribuído devido sua superfície de cor escura.



⁴ Fonte: 'Magic' mirror in Elizabethan court has mystical Aztec origin, publicado por Tom Metcalfe, no site do *Nathional Geographic*. Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.com/history/article/magic-mirror-elizabethan-court-mystical-aztec-origin>> Acesso: 11 de maio de 2022.

⁵ Ritual de uma semana de luto após enterro do ente querido.

⁶ Um vidro natural, vulcânico derretido, exposto ao ar e resfriado com rapidez ficou conhecido como a pedra divina.

FIGURA 1 - espelho de obsidiana, atualmente em exibição na Galeria do Iluminismo do Museu Britânico.

Na cultura mesoamericana, sobretudo no período pós-clássico tardio (c.1200-1521), os espelhos negros eram vistos como portais que permitiam acesso ao reino dos mortos, o mundo subterrâneo. De acordo com os estudos de Maillet (2005) - pesquisador das relações entre arte, ciência e magia vinculadas à história do olhar e à cultura visual - um dos mais famosos destes espelhos de obsidiana polida foi adquirido por John Dee (1527-1608/9) – astrólogo, matemático e conselheiro em assuntos que envolviam magia, da rainha Isabel I⁷.

Dee utilizava o espelho em sessões, conhecidas como *Trabalhos Enoquianos*⁸ que contavam com a participação de um necromante e médium, para evocar os espíritos. Dee chegou a registrar em seus diários os resultados dessas sessões. Segundo Mallet (2004), em conferência realizada pelos Programas de Pós-graduação em Artes Visuais (PPGAV), em Comunicação (PPGCOM-ECO) e em Filosofia (PPGF) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), este mesmo espelho pertenceu, no século XVIII, ao célebre amador de arte e de ocultismo, Horace Walpole.

O pesquisador pontua que o espelho negro também foi o que se chamou de *espelho de Claude* (*Claude Glass* - FIGURA 2 à esquerda), um pequeno espelho, de forma ligeiramente convexa, de cor escura que os pintores gostavam de utilizar para idealizar e estetizar a paisagem refletida em seu interior⁹, fazendo surgir uma imagem semelhante às obras do pintor francês Claude Lorrain, famoso por pintar paisagens escuras geralmente com um ponto de iluminação solar (FIGURA 2 à direita).



⁷ Elizabeth I, filha do rei Henrique VIII, foi Rainha da Inglaterra e Irlanda de 1558 a 1603.

⁸ Os Sistemas conhecidos como Magia Enoquiana derivam do trabalho do estudioso Dr. John Dee e de Sir. Edward Kelly que buscavam descobrir o conhecimento “perdido” e as “verdades espirituais”, contida em Escritos Antigos.

⁹ Os espelhos de Claude tem o efeito de abstrair o objeto refletido neles, reduzindo a cena e produzindo uma qualidade pitoresca com gradação sutil de tons. Para realizar a técnica, o usuário precisava virar as costas para a cena de interesse e observar a vista emoldurada através do espelho..

FIGURA 2 - À esquerda foto de um *espelho de Claude* e à direita pintura *Visão Ideal do Tivoli*, 1644, por Claude Lorrain.

Para Mailliet (2005) essa técnica era uma maneira de se apropriar da visão, transformando a paisagem, uma forma de remodelar o mundo ao reduzir suas formas e modificar suas cores. Como uma forma de visão estética do mundo que transforma. Transformação, esta, que também podemos considerar presente no próprio uso do espelho ao longo das civilizações, uma multiplicidade de tendências e atualização.

Deleuze (1996, p.54) ao pensar o virtual como uma ideia constitutiva do real, defende que a realidade é guiada pela diferença, onde a diferença é a multiplicidade de tendências. Multiplicidade que implica em elementos atuais e elementos virtuais, não havendo objeto puramente atual, uma vez que todo atual é rodeado por uma névoa de imagens virtuais que se confrontam e se transformam entre si. Consistindo, assim, num processo de atualização. “O atual e o virtual coexistem e entram num estreito circuito que nos reconduz constantemente de um a outro”. O autor explica que esse circuito ocorre de duas formas:

ora o atual remete a virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual. O plano de imanência contém a um só tempo a atualização como relação do virtual com outros termos, e mesmo o atual como termo com o qual o virtual se intercambia. (DELEUZE, 1996, p.55-6).

O que significa que o atual não existe em si, uma vez que sua condição está vinculada a outro atual e a outro virtual. Isto é, o atual se atualiza em relação a algo. Ao que se refere ao espelho e seus usos, podemos, assim dizer, que o misticismo atribuído à ele, em especial ao de cor escura, tem no objeto deste estudo uma atualização.

Deleuze (2007, p.99), em sua interpretação Bergsoniana, defende que cada momento da vida oferece dois aspectos: virtual e atual, *lembrança-pura* e *imagem-lembrança*. Para ele, “o passado não se sucede ao presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que foi. O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem especular”. A *lembrança-pura* são as imagens virtuais que não estão organizadas cronologicamente, elas não possuem data e não adquirem um estado psicológico, mas podem vir a ser *imagem-lembrança*, após atualizar-se. Nessa linha, Deleuze (1996) aponta que os círculos se estreitam a partir do objeto atual e sua imagem virtual:

uma partícula atual tem seu duplo virtual, que dela se afasta muito pouco; a percepção atual tem sua própria lembrança como uma espécie de duplo imediato, consecutivo ou mesmo simultâneo. Com efeito, como mostrava Bergson, a lembrança não é uma imagem atual que se formaria após o objeto percebido, mas a imagem virtual que coexiste com a percepção atual do objeto. A lembrança é a imagem virtual contemporânea ao objeto atual, seu duplo, sua “imagem no espelho”. (DELEUZE, 1996, p.53).

A lembrança forma-se da imagem virtual da percepção atual do objeto, não de uma imagem atual do objeto percebido. Lévy (2011), conceitua a virtualização como uma forma de desterritorialização da experiência humana em suas diversas representações - a desterritorialização do texto, da economia, do trabalho, do mercado, da arte, entre outros. O autor pontua que ao contrário do que pensa o senso comum, o virtual não se opõe ao real, mas lida com um desprendimento do aqui e agora, transformando a percepção de espaço-tempo e produzindo dinamismo.

Lévy (2011) ressalta que apesar de a virtualização ser um não-presente, não significa que seja imaginário, uma vez que o virtual produz efeitos e altera a forma como lidamos com o tempo-espaço. O autor também pontua que a virtualização se dá como uma transformação contínua e que, por isso, requer novos começos ou atualizações que acontece de maneira indeterminada. Essas atualizações podem adquirir um caráter negativo, *quicá* enlouquecedor, a depender da forma como as tecnologias de informação são absorvidas pela vida em sociedade. BM, por sua vez, parece materializar e potencializar essa virtualização que, de certa maneira, a cada novo episódio se atualiza e torna a virtualizar.

Paralelo a essa discussão, podemos acrescentar a ideia de *mobilidade das imagens*, proposta por Bachelard (1990, p.01) que, ao que se refere a imaginação, a compreende como o ato de “deformar imagens fornecidas pela percepção, é sobretudo a faculdade de libertar-se das imagens primeiras, de mudar as imagens. Se não há mudança de imagens, união inesperada das imagens, não há imaginação, não há ação imaginante”. É por essa ótica que o autor trabalha o conceito de imaginário.

O vocabulário fundamental que corresponde à imaginação não é imagem, mas imaginário. (...) Graças ao imaginário a imaginação é essencialmente aberta, evasiva. (...) uma imagem que abandona seu princípio imaginário e se fixa numa forma definitiva assume pouco a pouco as características da percepção presente. Em vez de nos fazer sonhar e falar, ela não tarda a nos fazer agir. Noutras palavras, uma imagem estável e acabada corta as asas à imaginação. (...) o imaginário cria imagens, mas apresenta-se como algo além

de suas imagens, é sempre um pouco mais que suas imagens (BACHELARD, 1990, p. 02).

Logo, a imaginação nunca é a tomada de consciência de uma única e exclusiva imagem, sempre é uma relação entre várias imagens, sendo responsável por englobar e trabalhar conexões entre diferentes imagens.

Nesta perspectiva podemos pensar também o espelho como um rizoma - termo originado da botânica, utilizado por Deleuze e Guattari (2011) para descrever uma forma de encarar o conhecimento, as relações entre as pessoas, ideias e espaços, a partir de uma perspectiva de fluxos e multiplicidades que ocorre de maneira descentralizada. Na área da biologia, rizoma é uma estrutura de algumas plantas, onde seus brotos podem se ramificar em qualquer ponto, podendo operar como raiz, talo ou ramo, independente de sua localização.

Desse modo, os autores apresentam este conceito a partir de uma noção que não parte de uma única base, mas de distintas conexões e pontos que se ramificam entre si, gerando tantas outras formas possíveis. Logo, o rizoma é algo que:

conecta um ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços da mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não signos. Ele não é o Uno que devê dois, nem mesmo que deveria diretamente três, quatro ou cinco etc. Ele não é um múltiplo que deriva do Uno, nem ao qual o Uno se acrescentaria ($n+1$). Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto [...]. (DELEUZE; GUATTARI, 2011 p.43)

Trata-se, então, de um modelo que não possui centralidade, que se ramifica e dispersa para vários lados. Entre as características do rizoma estão sua possibilidade de conexão de um ponto a outro ponto qualquer, havendo possibilidade de se romper em qualquer lugar e estabelecer novas conexões. Deleuze e Guattari (2011, p.32) ao abordarem o desejo, pontuam ainda que o mesmo nasce de rizomas, para eles: “[...] Toda vez que o desejo segue uma árvore acontecem as quedas internas que o fazem declinar e o conduzem à morte; mas o rizoma opera sobre o desejo por impulsões exteriores e produtivas”.

Para os autores, o desejo é produtor de realidades uma vez que, para eles, o desejo é a força que impulsiona a máquina subjetiva, impulsionando o ser humano a

produzir e a imergir num devir criador que impulsiona as subjetividades em múltiplas direções. A realidade é, então, composta por singularidades sustentadas pelo desejo.

Mas, por que podemos compreender o espelho como um rizoma? Como abordado no início deste capítulo, há no imaginário uma projeção quase mágica a respeito do espelho que pode ser relacionada com a ideia de desejo - a exemplo do espelho de obsidiana polida, utilizado pelo desejo de comunicação com os mortos e ou de adivinhação. Por ser um objeto refletor daquilo que o outro vê, ele também está intrinsecamente ligado a aquilo que almejamos ser ou parecer. É a partir da nossa imagem refletida no espelho que alteramos, disfarçamos ou evidenciamos características que julgamos necessárias para nosso convívio social.

Ao compreendermos o espelho como um rizoma, estabelecemos conexões entre a imagem que reflete e a que é refletida. O espelho só existe e tem utilidade, quando visto por alguém, isto é, no momento que reflete algo. O espelho é como o rizoma de Deleuze e Guattari, faz nascer desejos, com diversas ramificações, entre o que somos no instante e o que queremos ser ou parecer no momento seguinte.

Na literatura, poesia e cinema¹⁰ é comum nos depararmos com esse caráter de desejo atribuído ao espelho. No caso de *Black Mirror* é peculiar que o nome do seriado, trauzinho para o português Espelho Negro, seja relativo às telas escurecidas dos aparelhos tecnológicos contemporâneos, que carregamos e para os quais olhamos durante todo o tempo: celulares, televisores, *tablets* etc. Dispositivos que quando desligados, são como um espelho onde, quem o vislumbra, vê a si mesmo, refletidos, de modo quase disforme, paralisados frente às telas.

Nestes mesmos aparelhos, temos a possibilidade de espalharmos nossa imagem e acompanharmos a do outro, num fluxo hiperestimulado e que, muitas vezes, vicia e prende seu usuário, como o apresentado por Debord (2016, p.18), “quando o mundo real se transforma em simples imagens, as simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes para um comportamento hipnótico”. Felicio (2018), em sua

¹⁰ Podemos pegar como exemplo, o espelho de *Osejed* (nome que significa desejo ao contrário) criado por JK Rowling, na saga *Harry Potter*. Quem pára em frente a esse espelho visualiza o seu desejo mais profundo, funcionando como uma armadilha que fascina seu observador e pode levá-lo à loucura. O garoto órfão, protagonista da saga, ao se deparar com o espelho enxerga a família que nunca teve e passa a visitá-lo todos os dias até ser alertado do risco do que ali estava sendo refletido. Outro exemplo é o espelho utilizado pela bruxa do conto dos irmãos Grimm, *A Branca de Neve*, que tem o objeto como uma espécie de conselheiro que exalta sua beleza, mas que também a alerta para o risco de perder o posto de pessoa mais bonita do reino. Fator que se repete em outras produções como: *Alice através do espelho e o que ela encontrou lá*, de Lewis Carroll; *O espelho*, de Machado de Assis; dentre outros.

dissertação *A interdisciplinaridade entre a série Black Mirror e a sociedade do espetáculo*, pontua essa fixação pela imagem como:

Narcisos modernos, fixados na representação tal qual os homens alienados pelas sombras na alegoria da Caverna de Platão, temos a compulsão por espalhar espelhos que representem nossas imagens pelo mundo em aparelhos digitais ou redes sociais. Imagens cotidianas, produzidas por 0 e 1 tornam-se onipresentes e o espetáculo toma conta de nossa vida de tal forma que nada mais importa além do nosso rosto, nossa imagem é o que construímos para ser consumido pelos outros. (FELICIO, 2018, p. 157)

É diante desses dispositivos hipnóticos que ressaltam, sobretudo, um certo culto às imagens que os roteiros de BM encontram sua essência. Logo na abertura da série, vemos uma tela se estilhaçar, como o prelúdio de azar causado por um espelho que se quebra¹¹.

Como um rizoma incômodo, o espelho que se quebra, simboliza a premissa do seriado de apresentar um futuro distópico no qual a tecnologia se faz presente em todos os espaços, facilitando a vida dos personagens e em contrapartida, torna-os submissos a interfaces mecânicas e autômatas, que parecem comandar os comportamentos e interferir de forma negativa suas relações sociais. Sobre símbolos, Lira (2013, p.49), por exemplo, destaca que “a inserção de homem na cultura é sua imersão no mundo dos símbolos e suas significações”, mediado pelas imagens visuais e símbolos que perpassam a imaginação, imaginário e suas representações. O autor também pontua também que as imagens visuais, por sua vez, são portadoras de significados acerca da realidade.

Flusser (2009, p.7), por sua vez, conceitua as imagens como superfícies que “pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que encontra lá fora no espaço e no tempo”. Desse modo, para o autor, as imagens são o resultado da abstração de “duas das quatro dimensões do espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano” e possuem origem na imaginação - que no entendimento do autor, é a capacidade de produzir e decifrar imagens, onde ao decifrá-las reconstitui as duas dimensões perdidas/abstraídas.

¹¹ Superstição popular que tem origem na Grécia Antiga com o método de adivinhação chamado catoptromancia. Que utilizava um recipiente de louça com água onde a imagem da pessoa era refletida na superfície, e lida por um vidente. Se um desses recipientes caísse e quebrasse no momento da leitura era indício de morte ou catástrofe. Fonte: Revista Superinteressante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/como-surgiu-a-supersticao-de-que-quebrar-espelho-da-sete-anos-de-azar/>>. Acesso: 7 de janeiro de 2023.

Ao que se refere ao deciframento das imagens, Flusser (2009, p.7) aponta dois modos para captar significados: superficial que “pode ser captado por um golpe de vista”; e o mais aprofundado, percebido após “vaguear pela superfície da imagem”, o que o autor chama de *scanning*. O método *scanning* tem relação íntima com quem observa a imagem e é resultado de duas intencionalidades: a do emissor e a do receptor, uma vez que as imagens oferecem um espaço interpretativo, a partir de símbolos conotativos.

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o "antes" se torna "depois", e o "depois" se torna o "antes". O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronidade imagética por ciclos. Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais do significado. Deste modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas. O tempo que circula e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia. (FLUSSER, 2009, p.8).

É a partir deste caráter mágico das imagens, onde o tempo funciona diferente do linear, que Flusser (2009, p.8) entende as imagens como códigos que traduzem “eventos em situações, processos em cenas”. Aumont (2002, p.250), por sua vez, ao que se refere a nossa relação com as imagens, aponta que diversos códigos são assimilados, "alguns quase universais (os que resultam da percepção), outros relativamente naturais, porém já mais estruturados socialmente (os códigos da analogia por exemplo), e outros ainda, totalmente determinados pelo contexto social". O domínio desses níveis de códigos interferirá na compreensão da imagem, a depender do sujeito e do contexto histórico-social que está inserido.

Desse modo, este processo de percepção da imagem é inerente à espécie, uma vez que não há imagem sem a percepção da mesma, pois ela depende de um espectador, que a compreende, de modo arbitrário ou não, e dá a ela um sentido cultural quase de imediato, uma vez que "a imagem é universal, mas sempre particularizada" (AUMONT, 2002, p.131), o que significa que o próprio sujeito deve ser levado em consideração.

Assim sendo, o sujeito e seu modo de interação com o mundo interferem na percepção e compreensão de uma imagem, uma vez que em sua relação com a imagem está presente também sua capacidade de percepção, suas crenças, seus afetos, o saber e sua vinculação social, de época e cultural. O mesmo ocorre com relação às imagens

técnicas que apesar de serem produzidas por aparelhos também são simbólicas. Flusser (2009, p.13) ressalta que as imagens técnicas são as mais difíceis de serem decifradas, justamente por apresentar não haver necessidade.

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que o observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. [...] Algo que apresenta consequências altamente perigosas. A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas quanto todas as imagens. Devem ser decifradas por quem deseja captar-lhes o significado. [...] as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. (FLUSSER, 2009, p.14-15).

O autor explica que isto ocorre porque, enquanto na imagens tradicionais (pintura e desenho) é perceptível o agente humano que se coloca entre as imagens e seu significado; na imagens técnicas essa relação é intermediada por um aparelho capaz de captar objetivamente as imagens, trazendo a ilusão de aquelas imagens estão no mesmo nível do real. Nesta mesma perspectiva de decifrar as imagens técnicas, Martin (2005, p.117), pontua que a maior parte dos filmes são “legíveis a vários níveis”, pois sua interpretação depende da sensibilidade, imaginação e cultura do espectador. Para ele, pode-se então afirmar “que a qualquer imagem implica mais do que explicita”, sendo o conteúdo implícito ligado ao sentido simbólico atribuído pelo realizador da imagem ou o sentido que o espectador por si só vê nela.

Ao que se refere a nosso objeto de estudo, assim como a partir do *espelho de Claude*, o pintor consegue transformar os contornos da realidade física e palpável, trazendo um novo olhar acerca daquele objeto/paisagem de interesse, o criador de BM também busca, em certa medida, nos apresentar outra forma de olhar comportamentos inerentes ao ser humano que pode ser potencializado, a partir da relação com máquinas.

Se pegarmos por base o conceito de personagens conceituais, de Deleuze e Guattari (2020), podemos compreender a criação do seriado como um plano de imanência onde o universo distópico é o centro da argumentação. Na perspectiva deleuzo-guattariana, é a partir dos personagens conceituais que a filosofia consegue exercer seu papel de criar conceitos e traçar planos. O conceito é compreendido como o

pressuposto do plano de iminência e os personagens conceituais, o conceito em potência - um bloco de afetos que se articula dentro do plano de imanência.

Pacheco (2013) mostra, em seu livro *Personagens conceituais: Filosofia e arte em Deleuze*, que os personagens conceituais não são agentes da representação e sim do pensamento em transe que nada representa, mas dramatiza as ideias de forma a torná-las visíveis. Deleuze e Guattari (2020) destacam que:

Os personagens conceituais têm este papel, manifestar os territórios, desterritorializações e reterritorializações absolutas do pensamento. Os personagens conceituais são pensadores, unicamente pensadores, e seus traços personalísticos se juntam estreitamente aos traços diagramáticos do pensamento e intensivos do conceito. (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 84).

Diante do exercício de buscar conexões entre a ideia dos personagens conceituais e o seriado BM, é necessário investigarmos também o repertório criativo de Charles Brooker, o idealizador da série. Brooker tem uma carreira voltada para criação de textos e produtos audiovisuais que apresentem alguma crítica social que, de certa maneira, parecem convergir nos episódios de BM. Ele escreveu sobre televisão para uma coluna chamada *Supposing* ("e se"), do jornal *The Guardian*, assinou o roteiro da série de falsas notícias intitulado *The Brass Eye* e da paródia do *Big Brother* com zumbis, *Dead Set* - uma fábula sobre a TV *Trash*¹² em que os participantes do programa eram os únicos sobreviventes de uma epidemia zumbi.

Em entrevista¹³, ele revelou que foi marcado pelas séries de terror e ficção científica que chegavam à televisão inglesa nos anos 80, sendo essas suas principais inspirações para distorcer o mundo em que vivemos de modo que, apesar de ser uma ficção científica, apresenta conflitos da sociedade atual. Podemos dizer que a principal intenção do criador da série assemelha-se com o exercício filosófico de criar conceitos, estes que surgem na medida em que os problemas aparecem, não os respondendo, mas acompanhando os movimentos e desdobramentos do problema.

¹² *Trash* é um gênero do cinema (agora adotado pela TV) geralmente de baixo orçamento, sem roteiros brilhantes e e lencos milionários, com presença do humor negro e com alguns elementos que beiram ridículo, mas que ajudam a criar toda a atmosfera do gênero.

¹³ Realizada por Ángel Ramos e publicada no portal El País Br, disponível em :<https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/cultura/1476445649_428143.html>. Acesso: 27 de abril de 2021.

Deste modo, o problema em BM são os comportamentos nocivos - a partir da submissão do indivíduo a interfaces mecânicas e autômatas, que parecem comandar os comportamentos e interferir de forma negativa nas relações sociais - que podem levar a humanidade à ruína, não sendo um *manual* contra as tecnologias de informação, mas sim uma reflexão quanto ao comportamento humano ao fazer uso destes dispositivos de modo acrítico.

Apesar das críticas presentes no seriado, Brooker não se intitula como antitecnologia. Para ele, BM, é uma forma de preocupar-se com questões complexas do nosso dia a dia, evidenciando suas fragilidades. Destaca ainda que simplesmente criticar certos comportamentos, nos colocando fora da situação, é alienante e redutivo, visto que os dispositivos tecnológicos tornaram-se essenciais para o desenvolvimento da nossa sociedade, sendo impensável abolir seu uso.

No próximo item, apresentaremos como esse argumento crítico é construído em BM a partir da função dos gêneros cinematográficos, além de abordarmos obras distópicas, no geral, passam a ser utilizadas como pano de fundo para reflexões acerca da sociedade, possibilitando analisar e definir seus contornos.

1.1. A distopia como crítica à sociedade contemporânea

“é a diferença ontológica entre o transcorrer da vida e o seu registro que se dissolve. Viver e registrar o vivido se sobrepõem temporalmente”.
(SANTAELLA, Lúcia)

A origem dos gêneros literários que posteriormente influenciaram a cinematografia, remonta à Grécia Antiga, com os escritos dos filósofos Platão e Aristóteles que vieram a fundamentar toda a história ocidental da literatura. Ambos reconhecem três tipos de poesia: a lírica, a épica e a dramática. No entanto, o pensador que se aprofunda na discussão do gênero dramático é Aristóteles que o subdivide em trágico e cômico. O autor categoriza os gêneros com base nos processos de imitação empregados em cada uma delas, os classificando a partir do tipo de pessoas, ações ou eventos. Dessa forma, a poesia épica é uma representação de grandes eventos e ações; as comédias exibem pessoas e situações ridículas; e as tragédias envolvem indivíduos notáveis e situações infelizes.

Muito relacionado a uma questão de liberdade criativa e também visto como uma estratégia para surpreender o público, ao longo dos anos, os gêneros cinematográficos passaram a assumir outros contornos, mas sem perder a sua principal essência. Isto é, um filme de terror pode conter traços de comédia, drama ou fantástico, mas sem desviar da sua principal característica que é o terror. É o que acontece, por exemplo, em BM onde seu principal gênero é o de ficção científica, mas assume a cada episódio alguma outra característica dos demais gêneros, chegando até a sobressair a sua principal categoria. Por se tratar de um seriado que cada episódio é unitário e independente, tal oscilação de gêneros não causa estranheza, mas o universo que liga todos esses episódios assume o viés de ficção científica.

O clássico filme *Viagem à Lua* (1902) de Georges Méliès, por exemplo, demonstra como desde a origem, o cinema utilizou a ficção científica como temática recorrente, como se, em alguma medida, os dois fossem contemporâneos. Ambos historicamente tiveram o desenvolvimento mais significativo ocorrido ao longo da segunda metade do século XIX, sendo consequências da crescente importância social e epistemológica do saber científico herdado do iluminismo e da chamada Idade da Razão.

Barros (2016, p.141), ao analisar o cinema expressionista alemão a partir da obra de Fritz Lang, *Metrópolis* (1926), trabalha a hipótese de que “as cidades imaginárias sempre expressam, de alguma forma, os medos, angústias, anseios, esperanças ou demandas da sociedade que as produziram”. Para o autor, esse filme marcou a história do cinema e tem consideráveis influências nas demais obras de ficção científica produzidas décadas à frente. Apesar de ser um filme mudo, *Metropolis* apresenta arrojados efeitos especiais, cenários futuristas, na tentativa de antever o ano de 2026, e retrata uma sociedade dominada por um regime totalitário que escraviza a massa humana a partir de um “rigoroso e sofisticado controle social amparado por uma eficiente tecnologia” (BARROS, 2016, p.143).

Se no início do século XX, o receio da sociedade quanto ao uso desmedido das máquinas e suas possibilidades de dominação já aparecia no cinema, não é de se estranhar que em uma sociedade altamente tecnológica como a nossa, o gênero tenha uma certa constância produtiva e siga fortalecido. Sendo a característica fundamental de uma ficção científica:

Essa preocupação ou expectativa com o que nos aguarda no futuro revela-se como uma constante antropológica. Haraway (2009), por exemplo, defende que esse

gênero é uma forma de exercício criativo que nos leva a pensar o mundo e suas possibilidades. Semelhante ao conceito de virtual de Deleuze (1996), como vimos acima, real e virtual coexistem em curto- circuito. Ficção e realidade, também. De certo, aquilo que está por vir muitas vezes é motivo de inquietação, gerando dúvidas e suspeitas. É a questão que quase sempre se coloca no gênero de ficção científica e é o solo fértil das distopias.



FIGURA 3 - capturas de tela dos filmes O Exterminador do Futuro (1984), Homem Bicentenário (1999), AI - Inteligência Artificial (2001) e Liga da Justiça (2017).

Nas obras literárias, posteriormente adaptadas para o cinema, a distopia nasce vinculada ao subgênero *cyberpunk* como segmento da ficção científica. Amaral (2005) afirma sobre o formato um certo apreço pelo sombrio, o estranho, o sobrenatural e o etéreo. Para a autora, o *cyberpunk* é um subgênero e uma subcultura híbrida intrínseca a um imaginário tecnológico, cuja tradição é herdada das visões obscuras e distópicas do romantismo gótico, originária da contracultura.

Tendo como principais características a violência banalizada, o poder opressor vindo de uma elite ou do Estado, a estupidez ou a ignorância coletiva e, fundamentalmente, um discurso pessimista acerca do futuro da humanidade. É dentro deste cenário que muitas das vezes aparece a figura do ciborgue (FIGURA 3) um ser híbrido entre o humano e a máquina, muito presente em ficção científica. Geralmente, apresentando uma carcaça de metal, proveniente de grande descoberta científica, coberto por pele humana, quase sempre em dilema existencial quanto a falta de sentimentos.

Mas para Haraway (2009) o conceito de ciborgue vai além, de acordo com a autora todos nós, em alguma medida, somos esse ser híbrido, uma vez que fazemos uso de artefatos tecnológicos que alteram não só nossos corpos, mas também o modo como ocupamos os espaços. Trata-se de uma transgressão nas relações binárias que ocorrem entre sujeito/objeto e cultura/natureza, que acaba por constituir-se, como um fenômeno político, um sujeito sem pátria, que opera em relações virtuais em redes globalizadas.

A autora utiliza da figura do ciborgue para tratar das transformações sociais e políticas do Ocidente na virada do século. Transformações que dizem respeito, principalmente, aos desafios trazidos pelo binômio ciência e tecnologia, tanto ao que se refere à nossa percepção do mundo e de nós mesmos, quanto para as nossas relações sociais.

A partir da conceituação de Haraway (2009), é possível compreender que diante das novas tecnologias, as fronteiras entre os animais e os seres humanos, o orgânico e o inorgânico, cultura e natureza entram em colapso, resultando numa desmaterialização do mundo, numa indiferenciação cada vez mais latente entre o visível e o não-visível, entre o físico e o não-físico.

A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues – criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados. A medicina moderna também está cheia de ciborgues, de junções entre organismo e máquina, cada qual concebido como um dispositivo codificado, em uma intimidade e com um poder que nunca, antes, existiu na história da sexualidade. (HARAWAY, 2009, p.36).

Haraway (2009, p.36) vê também na figura do ciborgue, uma forma crítica da identidade, que pode atuar em favor das diferenças e reivindicar possibilidades de uma apropriação politicamente responsável da ciência e da tecnologia. Sendo “uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo”.

Se estendermos o conceito de ciborgue de Haraway (2009) para os episódios de BM é possível estabelecer que em todos os 13 episódios das três primeiras temporadas (sinopse de cada episódio no APÊNDICE), nós acompanhamos narrativas de os protagonistas-ciborgues, apresentados de infinitas maneiras (FIGURA 4).



FIGURA 4 - Capturas de tela dos episódios Toda a sua história, Urso Branco, San Junipero e Queda Livre¹⁴.

Alguns possuem dispositivos implantados no corpo que alteram fisicamente a noção do espaço (as duas imagens da esquerda e inferior direita da FIGURA 4), mas outros são mais parecidos com o que vivenciamos atualmente, onde com um dispositivo móvel como *smartphone* ou *tablet*, nas mãos, somos capazes de romper fronteiras físicas e influenciar no cotidiano (imagem superior direita da FIGURA 4).

Quinze Milhões de Méritos (*Fifteen Million Merits*¹⁵) é o mais distinto, dentre os 13 episódios utilizados como objeto deste estudo, por não apresentar um dispositivo implantado no organismo ou sendo carregado junto aos personagens. Porém, é como se toda aquela realidade apresentada seja componente interno de um mecanismo que só funciona em dois eixos: o da produção de moedas e alienação por imagens. Na narrativa, em boa parte do tempo os personagens estão sentados numa bicicleta ergométrica pedalando para conseguir os méritos que dão poder de compra, ou deitados sozinho expostos a telas que tomam todo o ambiente (FIGURA 5).

¹⁴ Foi escolhido episódios das três temporadas que apresentam tecnologias distintas. Na maioria dos episódios os dispositivos apresentados são semelhantes.

¹⁵ Título Original, do segundo episódio da primeira temporada de *Black Mirror*.

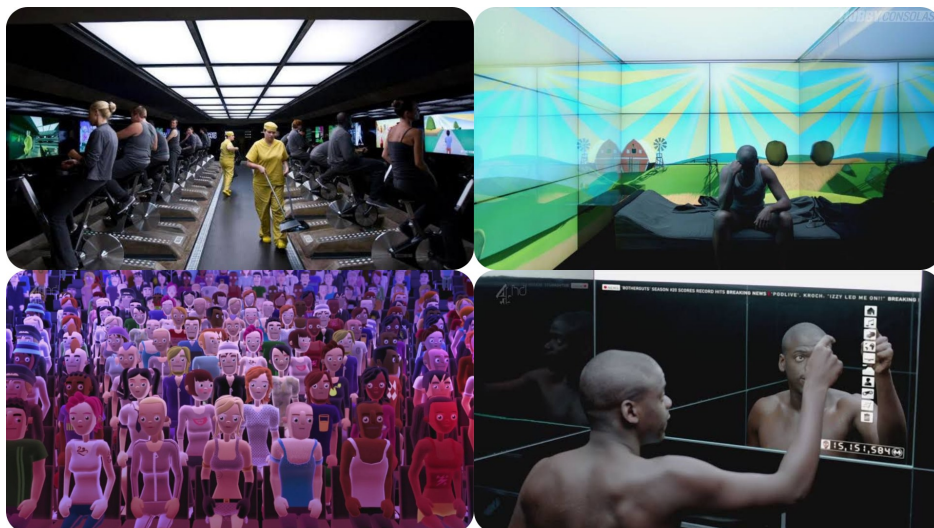


FIGURA 5 - Capturas de tela do episódio *Quinze Milhões de Méritos*.

Todos os indivíduos parecem presos por estarem presos em um espaço repleto de máquinas, onde não é possível determinar um espaço geográfico e, praticamente, só é possível interagir com esses artefatos, em espaços de lazer que poderiam possibilitar maior interação social, os personagens são substituídos por hologramas com traços de desenhos animados. O episódio pode ser entendido como uma alegoria do trabalho dentro de um sistema capitalista, onde a energia destinada para produzir não é questionada e vista como a única forma de ter uma vida melhor. “O homem separado de seu produto produz, cada vez mais e com mais força, todos os detalhes de seu mundo. Assim, vê-se cada vez mais separado de seu mundo. Quanto mais sua vida se torna seu produto, tanto mais ele se separa da vida” (DEBORD, 2016, p.25). Processo que Deleuze e Guattari (2017, p.18) chamam de produção desejante, em que é criado no indivíduo um desejo de apenas consumir ou produzir para consumir.

Desse modo, a pessoa não percebe ser parte da máquina que ele mesmo cria. Alienado por espetáculos que o estimula a produzir cada vez mais, o indivíduo torna-se um ser cuja essência é produzida apenas pelo espectro superficial de desejos que não, necessariamente, são seus, mas estimulados pela máquina.

No episódio, o enredo que acompanhamos é de alguém que busca romper com essa realidade, tentando das mais variadas formas infligir as regras impostas, como defende Haraway (2009, p.39) “em um mundo de ciborgues, as relações para se construir totalidades a partir das respectivas partes, incluindo as da polaridade e da dominação hierárquica, são questionadas”. A autora vê a figura do ciborgue como um ser livre de amarras físicas e culturais que pode romper com qualquer grau de

dominação, porém BM tem como característica em quase todos os episódios apresentar um desfecho desesperançoso.

A este contexto, vincula-se herança estética de estilo assumidamente niilista, que incorpora visões de distopia tecnológica sobre o mundo. O subgênero *cyberpunk*¹⁶ é assimilado como modo de ser estético da cibercultura¹⁷ e seu impacto nos comportamentos humanos biotecnológicos da atualidade; que, se por um lado, adotam a rebeldia como parâmetro para os modos de agir mais criativos a partir do uso das ferramentas da *Sociedade da Informação*, por outro, também denunciam o paradoxo entre prazer e horror como forma de entrever condições de degradação, apatia e conformismo.

A palavra distopia está ligada a Utopia que surge originalmente em 1516 com Sir Thomas More em seu livro, homônimo, sobre uma sociedade idealmente organizada. A obra foi escrita e publicada em uma época em que os europeus estavam no processo de descobrimento de novos continentes e apresentavam fascínio com essas terras, prevendo um futuro melhor. O livro conta a história de um viajante que visita a ilha de *Utopia*. Local onde não existe propriedade privada, luxos excessivos ou diferenças sociais, sendo um lugar que proporciona bem-estar entre todos os seres humanos. A ideia de More, ao desenvolver uma sociedade igualitária, tem como base a linha de pensamento do filósofo Platão, *República* (2001), ao refletir sobre uma cidade cuja fundação se dá sobre os valores da justiça e do bem.

Para a criação do termo que deu origem ao nome do livro, More juntou duas palavras gregas: *u* (negação) e *topos* (lugar), significando literalmente um *não lugar*, que caracteriza-se como um lugar ideal e justo, mas um lugar inexistente. Por retratar uma sociedade sem qualquer defeito, o pensamento utópico é muitas vezes visualizado como algo impossível de ser atingido ou que é capaz de produzir o contrário do que prega. Uma vez que os ideais utopistas muitas vezes são relacionados a ideais totalitaristas.

Jacoby (2007) aponta duas correntes do pensamento utópico: a tradição projetista e a tradição iconoclasta. Para o autor as duas diferem-se, a grosso modo, por

¹⁶Subgênero da ficção científica que tem foco no baixo custo de vida e alta tecnologia. O termo originado da palavra "cibernética" e promove uma visão *underground* da sociedade, de contracultura, fugindo dos padrões anteriormente impostos com intenção de obter novos espaços para expressão. baixo custo de vida e alta tecnologia.

¹⁷Para Pierre Levy é o conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço (espaço das comunicações por rede de computação).

sua forma de projetar o futuro: em que uma define todas suas formas e a outra foca-se no presente. Desse modo, a tradição dos utopistas projetistas calcula o futuro e o projeta a cada centímetro, detalhando e demarcando suas diretrizes, como é o caso de Thomas More citado acima. Para Jacoby (2007) este tipo de utopismo é que apresenta risco de revelar certo autoritarismo.

Já os utopistas iconoclastas (ou antiprojetistas) são aqueles que ansiavam, aguardavam e se empenhavam pela utopia, mas não a visualizavam. Segundo o autor, para os iconoclastas, nenhum projeto estrutural é feito, mas o amor e a solidariedade determinam o futuro. Logo, são as ações no presente que podem nos conduzir a um futuro melhor, o elemento essencial do utopismo iconoclasta é a sua consideração pelo aqui e agora. Ansiando pelo futuro, valorizando o presente. Para Jacoby (2007, p.17) é esse visionarismo dos utopistas iconoclastas que pode nos concatenar novamente com a esperança, a responsabilidade, a solidariedade e a ética.

É a partir de uma utopia projetista que, na contramão do significado de utopia, surge a distopia - formulada a partir do prefixo do grego *dys-*, isto é, "ruim". Logo, representa uma sociedade defeituosa, disfuncional e indesejável. Segundo Costa Matos (2017), o termo distopia ou utopia negativa surgiu com o filósofo John Stuart Mill, durante um discurso em 1868, diante do Parlamento Britânico, no qual Mill destacou que aquilo que se estava chamando de utopia seria na realidade uma distopia, pois a utopia seria impossível de se alcançar e o que se estava pregando era algo muito ruim para ser praticado¹⁸. A utopia que Mill criticava era a *utopia ilusória* criada pelo governo totalitário.

No discurso, Mill criticava a Inglaterra da época que vivenciava o início e as mazelas da primeira revolução industrial. Fazendo referência a industrialização forçada, à expulsão dos camponeses de suas terras para que elas se tornassem pastagem para ovelhas (matéria-prima da indústria têxtil), à destruição da natureza e ao tratamento desumano recebido pelos camponeses expulsos que converteram-se em mão-de-obra extremamente barata, sem quaisquer direitos à dignidade, em fábricas insalubres e desumanas.

¹⁸"It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or caco-topians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable." Disponível em: <https://www.ufmg.br/revistaufmg/downloads/24/03_Andityas_UtopiaDistopia_pages_40a59_Revista_UF_MG_24.pdf>. Acesso: 27 de junho de 2018.

Jacoby (2007) destaca que os autores de distopias apontam no futuro as evoluções opressivas das tendências do presente, através de traços caricaturais, sublinhando exageradamente seus contornos específicos, tais quais os mecanismos, dinâmicas e situações, a efetivação distópica do futuro, na qual as criações supostamente emancipatórias convertem-se em instrumentos de dominação.

Como por exemplo, o filme *Metrópolis*¹⁹, ele foi idealizado e produzido na Alemanha - num período entre guerras, em que ideologias totalitárias, a exemplo da nazista, já estavam no meio social alemão, fato que se concretizou em 1933 com a chegada de Hitler - contexto histórico que traz outra leitura ao filme. Barros (2016, p.153) destaca que a esposa do diretor de *Metrópolis*, que também auxiliou na construção do filme, estava engajada no partido nacional-socialista. O autor destaca que:

Hitler procurou empreender, na primeira fase de sua ascensão política, uma crítica ao capitalismo. Para além disto, a figura o líder saído do seio das classes dominantes e que desempenha a função de “coração mediador”, o único capaz de conciliar o “cérebro que planeja” e as “mãos que constroem”, não se opõe ao discurso hitlerista sobre a mediação que o partido nazista deveria encaminhar entre o mundo do trabalho e o capital. Desta maneira, *Metrópole Comporta*, já à sua época, duas leituras: a da crítica social expressionista, e uma outra leitura, possível de se sintonizar com o nazismo em ascensão (BARROS, 2016, p.153-154).

Percebemos assim que embora o filme seja uma crítica à industrialização e a divisão de classes que também possui concordância com as estratégias utilizadas por Hitler para atingir a população e alcançar o poder. O nazismo foi um partido da extrema-direita que surgiu na Alemanha em 1920. Surgiu escorado em ideais nacionalistas e extremistas que eram bastante difundidos na Alemanha desde o século XIX, entre os quais estavam o antissemitismo. Seu surgimento ocorreu logo após a Primeira Guerra Mundial, em um momento em que a Alemanha estava arrasada e humilhada após esse conflito. Os nazistas assumiram o poder em 1933, quando Hitler foi nomeado primeiro-ministro da Alemanha. A partir desse momento, Hitler impôs uma série de mudanças no país com foco na recuperação econômica e implantando uma ditadura totalitária que perseguia seus opositores.

Podemos perceber que as obras de ficção científica no geral, sobretudo as distopias, se correlacionam às angústias do contexto em que são produzidas. Morin

¹⁹ Abordado no subitem anterior.

(1997, p.240), por exemplo, compreende o cinema de modo geral, como um espelho antropológico que reflete tanto as realidades práticas quanto as imaginárias do homem. Para o autor, a estrutura molecular dos filmes no conduz “aos complexos sociais contemporâneos e aos seus componentes, aos progressos da razão no mundo, à civilização da alma, às magias do século vinte, heranças das magias primitivas e fixação fetichista da nossa vida individual e coletiva”.

Ao que se refere a BM, segundo seus criadores, a proposta é retratar em um futuro, o marco histórico em que nos encontramos na atualidade, em que as tecnologias de informação e comunicação deixaram de ser algo secundário no nosso cotidiano e passaram a fazer parte da nossa vida e inclusive configurar ou reconfigurar muitas das nossas relações. Os artefatos tecnológicos produzidos pela indústria passam rapidamente para o centro da vida prática, moldando nossas relações e levando-nos a ter dificuldade de nos compreender como sociedade e como indivíduos sem a sua presença. Como afirma Hugh Lacey (1998, p. 103), a “tecnologia se move das margens para o centro da vida”.

A cada episódio nos deparamos com um aspecto negativo e angustiador da vida contemporânea em sociedade, levando em consideração os escritos de Han (2017) que compara o modelo do mundo atual com a lógica imunológica (biológica), onde a negatividade produz anticorpos para expelirmos o corpo estranho. Essa reação imunológica ocorre da seguinte forma: se um corpo igual ao que o nosso sistema imunológico esteja acostumado, não haverá a produção de anticorpos, porém se for um corpo completamente adverso, a defesa imunológica buscará combater até expulsá-lo.

Para Chul Han (2017) é isso que acontece em nossa sociedade com relação a pensamentos e opiniões. Se uma pessoa tem a mesma forma de pensar que a sua, isso não vai gerar estranhamento, mas sim empatia. Porém, se for o contrário, gera uma reação conflitante que tende ao isolamento. O seriado retrata sempre esses corpos estranhos que buscam se encaixar naquele sistema imunológico, mas pouco a pouco são rejeitados. “O mundo organizado imunologicamente possui uma topologia específica. É marcado por barreiras, passagens e soleiras, por cercas, trincheiras e muros. Essas impedem o processo de troca e intercâmbio” (CHUL HAN, 2017, p.15).

O autor defende que vivemos em um estado de positividade exagerada que desencadeiam sofrimentos psíquicos como: hiperatividade, transtorno de personalidade limítrofe e síndrome de burnout. Nesta lógica que vivenciamos, o *outro/estranho* não estaria mais como algo a ser evitado. Essa positividade que Chul Han (2017, p.20)

defende não possui negatividade presente pela alteridade, mas sim, incitações exaustivas tais como *you can, you deserve it* ou *be the boss of yourself* que causam uma violência neuronal. Nas palavras do autor: “a violência neuronal não parte mais de uma negatividade estranha ao sistema, é antes uma violência sistêmica, isto é, uma violência imanente ao sistema”.

Diversos episódios de BM parecem propor uma reflexão quanto a esse desconforto psicológico que busca certa homogeneidade no modo de agir e pensar. Em alguns episódios somos apresentados a certos dispositivos que são capazes de alterar o espaço físico, a exemplo, de um sistema que permite excluir ou bloquear uma pessoa do seu convívio físico tal como podemos fazer nas redes sociais - ambiente que devido os algoritmos²⁰ nos permite perceber de forma mais clara como filtramos aquilo que nos gera negatividade. Normalmente nos conectamos ao que se iguala ao nosso pensamento ou opinião, tendo como aliado o algoritmo que cada vez mais bombardeia os sujeitos com aquilo que está alinhado ao seu pensamento ou modo de vida.

Desse modo, ao levarmos em consideração que as distopias produzem efeito de análise da sociedade, o referido seriado - por apresentar em seus enredos o modo nocivo com o qual nos relacionamos com os mecanismos de informação que, de uma forma ou de outra afeta, o comportamento social dos indivíduos - nos possibilita lançar um olhar crítico sobre o modo como nos relacionamos com dispositivos tecnológicos.

Ao que se refere a característica distópica, a maioria retrata um cenário apocalíptico e desolador, onde geralmente os recursos são escassos, a população numerosa vivendo em péssimas condições e sendo explorada por um pequeno grupo dominante. O que reflete um mundo em decadência, sem esperança, que precisa sujeitar-se por não conseguir ir contra o sistema, devido a fragilidade perante a ideia de continuar vivendo. Porém, observamos que tal cenário não é o que se encontra na maioria dos 13 episódios de BM que fazem parte deste estudo. A única exceção é *Engenharia Reversa* (ver APÊNDICE). O motivo abordaremos no próximo item.

1.2. Distopia canônica x crítica: o que encontramos em *Black Mirror*?

Antes mesmo das profundas mudanças tecnológicas atuais, uma obra distópica marcante é o famoso romance de Aldous Huxley *Admirável Mundo Novo*, publicado em

²⁰ Conjunto de dados estabelecidos por cada rede social, sendo eles os responsáveis por determinar quais conteúdos e/ou páginas aparecem primeiro para o público na linha do tempo de suas respectivas contas.

1932. Essa obra literária fala de uma sociedade do futuro, na qual o quase irrestrito domínio da técnica e do conhecimento científico cria um mundo autoritário e desumanizado em que as pessoas são pré-condicionadas biológica e psicologicamente para viverem numa integral harmonia com as leis e as estruturas sociais. Os sujeitos são despojados, por meio de técnicas de programação mental orientadas para a normalização, de qualquer senso de subjetividade ou de consciência crítica.

Outras produções literárias distópicas também ganharam destaque no último século, por exercitar uma reflexão crítica acerca das relações heterônomas entre subjetividade, sociedade, cultura e poder, como *1984* de George Orwell que retrata a dinâmica de vigilância que permite um amplo controle político balizado pela organização totalitária dos laços sociais; e *Fahrenheit 451*, de Bradbury, romance distópico que apresenta a emergência e consolidação de uma conjuntura na qual os valores e o código moral existem hegemonicamente na função de manutenção da civilização – na história, os próprios cidadãos decidiram abrir mão da liberdade em troca de uma sociedade sem conflitos, focada nos prazeres do entretenimento e do consumo.

Mas de *Admirável Mundo Novo* (1932) a *Black Mirror* (2011) às narrativas distópicas sofreram algumas alterações, possivelmente, vinculada aos avanços tecnológicos e os modos de utilização destes ocorridos nos quase 80 anos que separam as duas obras. Putri e Nafisah (2020) ressaltam, a partir de Booker (1994), que na distopia moderna o problema não é mais a destruição causada pelo poder autorizado, mas sim uma sociedade em deterioração construída como resultado da degradação humana, funcionando como uma descentralização da distopia. Em que nenhuma forma de política é mostrada, a própria sociedade cria essa distopia, logo, não é algo imposto por um ditador, por exemplo, mas perpetuado pelas pessoas.

Moylan (2000), destaca que a vida cotidiana na nova distopia ainda é regida, observada e controlada, porém a ferramenta de vigilância não é apenas de uma instituição, mas é exercida por cada indivíduo ao longo do dia a dia. É exatamente na distopia moderna que o universo de BM encontra sua essência. Apenas dois episódios tem o viés clássico: *Quinze Milhões de Méritos* (*Fifteen Million Merits*, abordado acima na página 22) e *Engenharia Reversa* (*Men Against Fire*) - que apresenta em seu enredo o trabalho do exército em uma sociedade pós-guerra (FIGURA 6). Nele, acompanhamos a história do soldado Stripe (Malachi Kirby), que em sua primeira operação contra as *baratas* - humanos que, supostamente, sofreram uma mutação genética e viraram

animais perigosos - sofre um dano no seu *sistema de visor* (tecnologia moderna implantada nos olhos de todos os militares) e passa a ver seus inimigos da forma como realmente são (imagens superiores da FIGURA 6).



FIGURA 6 - Capturas de tela do episódio *Engenharia Reversa*.

Observamos ocorrer no episódio, o trabalho dos soldados de exterminar esses seres estranhos, que ao final descobriremos não serem mutantes e sim pessoas consideradas fracas (imigrantes e pessoas propensas a doenças ou com desvios sexuais - a aplicação desse termo não é explicado dentro do episódio), mas que o *sistema de visor* mostra como seres animais, para que, ao final da operação, os soldados não sintam remorso por terem executado pessoas incapazes de se defender. Ou, nas palavras do psicólogo do exército na ficção, "é mais fácil puxar o gatilho quando o inimigo é o bicho-papão" (ENGENHARIA REVERSA, #3x05, 51min23s).

Essa tecnologia implantada nos personagens manipula a realidade e propicia ao Estado domínio completo dos soldados, sendo descrita na trama como a maior arma de guerra, pois atua de forma a robotizar o exército, eliminando cansaço, tristeza, percepção olfativa e visual, para que nada seja capaz de tirá-los do foco da operação. O território onde todos estão inseridos é um local repleto de escombros, como se uma grande guerra tivesse destruído tudo ao redor (imagens inferiores da FIGURA 6).

Nos demais 11 episódios, não fica claro o envolvimento do Estado por trás do controle social, é como se fosse comportamento humano *natural* e que impossibilita os protagonistas a romperem com esse controle. De acordo Baccolini e Moylan (2003), o

século XX e seu *imaginário negativo* trilharam dois caminhos: até a década de 1950, temos as distopias canônicas; depois, surgem as chamadas distopias críticas. Para as autoras, o primeiro tipo está ligado a sensação de não haver saída, ou seja, ao final da narrativa a sensação que fica é a desesperança quanto ao futuro. Já no segundo tipo há um *final feliz* tanto para a história quanto para o espectador.

BM, altamente pautado na vulnerabilidade da psicologia humana e no mal-estar que a sociedade atual experimenta, motivado pelo envolvimento desmedido com dispositivos tecnológicos, os quais atuam de forma abrangente e invasiva nas relações humanas. Em boa parte dos episódios das três primeiras temporadas apresenta ao final das narrativas uma mensagem pessimista ao evidenciar um aspecto central nas suas narrativas: seu direcionamento mais sobre a existência que sobre a matéria. Sendo o grande vilão das narrativas, a condição humana. Ferraz e Clair (2020, p.22) alertam para a tendência de atribuímos às tecnologias certa autonomia, entendendo-as como “causas de fenômenos sociais e subjetivos” quando, na realidade elas são efeitos ou instrumentos de processos históricos que, na maioria das vezes, trabalham a favor do capital.

Lopes (2018) compreende BM como uma distopia canônica: sem qualquer perspectiva de esperança fora dela, pois uma das principais razões para o sucesso da série é o efeito chocante que cada episódio produz sobre os espectadores. Contudo, concordamos com a autora que dos 13 episódios que compõem as três temporadas, dois deles estão vinculados à ideia da distopia crítica. Se nos outros 11 episódios vemos os protagonistas terem um fim desolador, em *Queda Livre (Nosedive)* e *San Junipero*²¹, há em alguma medida, um tom de liberdade.

Queda Livre (FIGURA 7), por exemplo, apresenta em seu enredo um mundo organizado e de cores suaves no qual a dinâmica social é determinada por comentários, curtidas e avaliações (imagens superiores da FIGURA 7), onde cada pessoa possui um número que representa seu poder aquisitivo e privilégios. Nessa lógica futurística, as pessoas vivenciam uma dinâmica mediada por redes sociais, na qual avaliam e são

²¹ Episódios 1 e 4 da terceira temporada, respectivamente.

avaliados em uma escala de 1 a 5, por meio de um aplicativo muito parecido com o *layout*²² do Instagram²³.



FIGURA 7 - Capturas de tela do episódio *Queda Livre*.

Quanto mais próximo do número 5, melhor é a reputação da pessoa e mais privilégios ela terá. A protagonista Lacie (Bryce Dallas Howard), ao precisar trocar de casa, procura o melhor condomínio disponível no momento, que só aceita pessoas acima do nível 4.5. Lacie, uma usuária 4.2, resolve fazer tudo o que está a seu alcance para atingir a nota necessária, mas vê sua reputação desmoronar. O episódio satiriza a nossa relação com o consumo e nossas falsas necessidades.

Dentro dessa sociedade, a sedução do mercado é aprimorada a partir de uma tecnologia capaz de deduzir o gosto do cliente e projetá-lo no espaço a ser consumido, por intermédio de um holograma, assim a pessoa pode presenciar como será sua vida se comprar determinado produto. No caso da protagonista percebemos que sua busca mais profunda é por um relacionamento amoroso, uma vez que o holograma simula a protagonista com um par romântico dentro da casa escolhida.

É a sedução mercadológica que projeta em Lacie a necessidade de morar no melhor condomínio, descrito por ela como *um estilo de vida*, conceito este utilizado por Bauman (1995, p.56): "eles [consumidores] também aprendem que possuir e consumir determinados objetos e adotar certos estilos de vida é a condição necessária para

²² Na área da arte gráfica, o layout é um esboço ou rascunho que mostra a estrutura física de uma página de um jornal, revista, página na internet ou aplicativo. O layout engloba elementos como texto, gráficos, imagens e a forma como eles se encontram em um determinado espaço.

²³ Rede social de compartilhamento de fotos e vídeos.

felicidade, talvez até para dignidade humana". De fato, este é o objetivo da protagonista, ter "o bastante para ser feliz" (Queda Livre, #3x01, 42min30s). Ao final do episódio, juntamente com Lacie, entendemos que:

Nenhuma quantidade de aquisições e sensações emocionantes tem qualquer probabilidade de trazer satisfação da maneira como o 'manter-se o nível' dos padrões outrora prometido [...] a linha de chegada avança junto com o corredor, e as metas permanecem continuamente distantes, enquanto se tenta alcançá-las (BAUMAN,1995, p.56).

Porém é nesse momento que tudo sai do controle e a protagonista acaba sendo presa, que de fato, ela experimenta a liberdade (imagens inferiores da FIGURA 7). Percebemos que o episódio apresenta uma controversa ideia de *final feliz* da protagonista, pois, ao tomar consciência do modo nocivo como vivia e começar a agir conforme ao que realmente acreditava, Lacie acaba sendo presa, como se sua liberdade comportamental custasse sua liberdade física. Mas, é dentro da cadeia que ela fica verdadeiramente livre, da tecnologia que a integrava na dinâmica de avaliações da sociedade, e aparentemente alcança seu objetivo mais profundo, implícito na narrativa: um envolvimento amoroso.

Para Lopes (2018, p.92), a prisão da protagonista ao invés de representar o fracasso, pode ser vista como uma provocação ao espectador, saindo do óbvio final feliz ao "*as a provocation to the viewer as well as an attempt to take the viewer out of his/her alienated and conformed state and do something to change the society in which they live*". Uma provocação, de que apesar das consequências, ir de encontro ao controle a que a maioria está submetida, pode ser a saída para romper com as angústias provocadas pelo sistema, a fim do crescimento pessoal e liberdade de ser quem se é.

Já *San Junipero* (FIGURA 8), por sua vez, é retratado com um lugar, não físico, em que as pessoas podem vivenciar as mais diversas décadas. É como voltar no tempo, em sua melhor forma física e aproveitar tudo aquilo que, por algum motivo, não foi possível, desafiando as leis de tempo e espaço. Nesse contexto, acompanhamos a história da tímida jovem Yorkie (Mackenzie Davis) que dentro dessa cidade conhece uma garota extrovertida chamada Kelly (Gugu Mbatha-Raw), as duas passam, então, a se envolver amorosamente.

À medida que o episódio avança - assim como a relação entre as duas garotas - descobrimos que para acessar *San Junipero* é implantado um dispositivo na mente da pessoa que retira a consciência e a transporta para um plano virtual, como um grande banco de dados um computador (imagem inferior à direita da FIGURA 8). Sendo possível tanto visitar esporadicamente a cidade como viver eternamente nesse local - como um paraíso *high tech*²⁴.



FIGURA 8 - Capturas de tela do episódio *San Junipero*.

As duas personagens no plano físico são idosas (imagem inferior à esquerda da FIGURA 8) que viveram realidades distintas. A extrovertida Kelly, ao longo da vida constituiu uma família, mas acabou ficando sozinha quando o filho e o marido faleceram. Já Yorkie vem de uma família conservadora e desde os 19 anos está em estado vegetativo dentro de um hospital, após sofrer um acidente de carro. Para ela, *San Junipero* é a possibilidade de liberdade que ela nunca pode ter, seja na questão de locomoção e mobilidade física seja a partir da expressão de sua sexualidade. O episódio debate questões éticas e religiosas acerca da ideia de vida eterna. Mas no geral, a narrativa apresenta uma tecnologia que serve positivamente às pessoas.

Feito a discussão acerca da origem do nome do objeto deste estudo, bem como apresentação do gênero cinematográfico e tipo de narrativa distópica a qual está inserido. No próximo capítulo, abordaremos o elo entre o audiovisual e a filosofia a partir da propensão reflexiva e catártica da elaboração dos roteiros.

²⁴ Termo utilizado para tecnologia avançada, de ponta.

2. NARRATIVA COMO MEIO PARA ARTICULAÇÃO DE CONCEITOS

No presente capítulo discutiremos as etapas de construção de uma narrativa seriada, sua propensão reflexiva acerca do mundo e como, as mesmas, são convertidas no universo diegético construído em BM. Para tanto precisamos definir em primeiro lugar, o que é diegese. O tempo diegético e o espaço diegético são, de uma maneira geral, o tempo e o espaço que decorrem no universo narrativo atribuindo, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo criador da obra. A palavra vem do grego *diegesis* que significa narração, sendo presente na narratologia, estudos literários, dramáticos, de cinema e do audiovisual no geral.

Aumont (2002, p.248) considera que a diegese é “um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou, pelo menos, com a concepção variável que dele se tem”. Segundo Metz (1972, p.118) o conceito de diegese, é composto pelo “enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados pelo e no enredo, portanto, as personagens, as paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado”, dessa maneira trata-se de um universo ficcional que se apoia no real.

Ao pensarmos o nosso objeto de estudo, é perceptível que o universo diegético apresentado recorre a dispositivos semelhantes/próximos aos que possuímos na contemporaneidade, mas que na maioria dos episódios estão mais avançados ou potencializados. Situação que serve a crítica a qual a série se propõe: a do reconhecimento por parte do espectador de que tal representação não se encontra distante da realidade. Diante de tal contexto, não se coloca em xeque o real desenvolvimento ou aplicabilidade da tecnologia apresentada, mas sim, a possibilidade das pessoas sofrerem influência por parte dela. Característica que é reforçada a partir da diegese do seriado.

Vanoye e Goliot-Lété (2002, p.40), por exemplo, definem que o termo “designa a história e seus circuitos, a história e seu universo fictício que pressupõe (ou ‘pós-supõe’) que lhe é associado”. Nesta mesma linha, Genette (1995) compreende a diegese como um conjunto de informações que não estão diretamente presentes na obra, mas que, por meio da ambientação, sensações, estigmas e elementos dramáticos acabam por fazer parte dela. Para tanto, o roteiro das histórias em BM são construídos de modo a sensibilizar o espectador, criando situações obscuras e curiosas, empenhadas em

problematizar o drama quanto às consequências das inovações tecnológicas, mas de modo que o telespectador reconhece que os recursos tecnológicos não são próprios à sua realidade, mas não encontram-se tão distantes de serem vivenciados.

Forma que contribui para o fortalecimento da *verossimilhança* da obra. Em seu livro *Poética* (2017), Aristóteles aponta dois conceitos muito importantes na construção de narrativa, que tem sua origem nas tragédias gregas: a *verossimilhança* e a *necessidade*. Conceitos essenciais para produção de uma imagem poética, que não está relacionada com a experiência objetiva que temos das coisas e das ações, mas sim no efeito mimético produzido, algo que ultrapassa a mera representação. *Verossimilhança* é, portanto, um recurso narrativo, que serve para alicerçar a história que se deseja contar e que não deve, necessariamente, estar ligada à ideia de verdade.

Seu mestre Platão (2001), ao analisar as histórias contadas pelos poetas, identifica dois modos narrativos, nos quais os acontecimentos se desdobram. No primeiro modo, do qual pode ser considerado como uma narração simples, Platão defende que o próprio poeta quem fala volta nosso pensamento como se fosse uma pessoa que disse e não ele. Já o outro modo, ainda de acordo com o filósofo, o poeta busca se assemelhar ao discurso emitido por outra pessoa como uma imitação, algo comum nas tragédias e comédias gregas. Nesta linha de apresentação na obra poética, Platão assume que o primeiro, gênero da simples narrativa, é o da *diegese*, enquanto o segundo - o que o autor imita/encena a situação como próprio personagem - trata-se de um gênero mimético.

Platão, por sua vez, reprova a *mimesis* por compreendê-la como um tipo de produtividade que não criava objetos originais, mas apenas cópias distintas do que seria a verdadeira realidade. Para ele, a *mimesis* é falsa, ilusória e prejudicial ao ideal do filósofo, uma vez que, para ele, a poesia mimética é lida como o desfiguramento da verdade e dos valores morais.

Na contramão de seu mestre, Aristóteles (2017) - ao voltar-se às tragédias gregas - refuta o conceito ao criar uma concepção estética para a arte, a qual a imitação não se limita ao mundo exterior, mas é sustentada pelo critério de *verossimilhança* ao fornecer a representação como uma possibilidade, no plano fictício, sem qualquer compromisso de traduzir a realidade empírica. No conceito aristotélico, a *mimesis* não significa mera imitação ou reprodução da realidade, mas sim uma representação poética que resulta de um processo de construção. Isto é, não trata-se de um mero espelho que reflete tal referência/realidade, mas sim, um espelho rizomático, em que a imagem

introduz algo novo, uma diferença, que no caso das tragédias gregas, para Aristóteles, está ligado ao caráter enobrecedor.

Ricoeur (1994), a partir da *Poética* de Aristóteles, compreende a *mimesis* como uma representação criativa das ações dos homens, que abre espaço às possibilidades. Ao se apropriar do conceito aristotélico, ele rompe com a concepção metafísica de *mimesis* platônica. E nesse sentido, o autor afirma:

[...] deveremos entender o contrário do decalque de um real preexistente e falar de imitação criativa. E, se traduzirmos *mimesis* por representação, não deveremos entender por essa palavra uma duplicação de presença, como ainda se poderia esperar de *mimesis* platônica, e sim o corte que abre o espaço de ficção. O artífice de palavras não produz coisas, produz apenas quase coisas, ele inventa o como-se. Nesse sentido, o termo aristotélico *mimesis* é o emblema dessa desconexão que, para empregarmos um vocabulário que é hoje o nosso, instaura a literariedade da obra literária. (RICOEUR, 1994, p. 76).

Por essa via, a *mimesis* não é uma imitação direta da realidade ou uma cópia de um real preexistente, mas sim uma composição que para Ricoeur (1994) é estabelecida através do processo da intriga. Para ele, aquele que narra, ao fazer uso das variações imaginativas na tessitura da intriga (*mythos*)²⁵, representa os personagens melhores, piores ou parecidos com o que são; ou, em outras palavras, podemos compreender como um artesão que não simplesmente copia as coisas, mas as constrói com seu estilo próprio, introduzindo algo novo no mundo.

Para Ricoeur (1994, p.60), a *mimesis* produz a disposição dos fatos em sistemas, ordena na composição as representações das ações dos homens, de tal modo que a “imitação ou representação é uma atividade mimética enquanto produz algo, a saber, precisamente a disposição dos fatos pela tessitura da intriga”. A tessitura ou composição da intriga pode ser entendida como uma imitação das ações dos homens, mas que são realizadas de modo criativo e ordenadas com uma forma lógica, que a faz ganhar inteligibilidade. É a partir disso que se pode dizer que a narrativa permite pensar, significativamente, as ações dos homens, pois agencia os fatos em forma de sistema, articulando-os de modo inteligível. Nesse sentido, Ricoeur afirma:

[...] o enredo tem a capacidade de extrair uma história de múltiplos incidentes ou, caso se prefira, de transformar os múltiplos incidentes em uma história; no tocante a isso, um evento é mais do que uma ocorrência, quero dizer algo

²⁵ Em seu livro *Tempo e Narrativa* (1994), Ricoeur traduz a palavra *mythos* como tessitura da intriga e a utiliza para formular sua hipótese que será apresentada mais adiante deste trabalho.

que simplesmente acontece; é o que contribui para o progresso da narrativa tanto em seu começo quanto em seu fim. (RICOEUR, 1994, p 203).

Aristóteles (2017, p. 209), por sua vez, destaca que “[...] não é ofício do poeta narrar o que aconteceu; e, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade.” Para ele, *verossimilhança* trata-se de necessidade e possibilidade. Necessidade por se ligar diretamente à construção da narrativa, dando forma ao cenário e possibilidade, uma vez que por se tratar de representações e interpretações de uma determinada premissa, as alternativas são inúmeras, podendo funcionar como elaboração do real.

Por essa via, Aristóteles (2017, p. 209), ao pensar o papel do historiador e do poeta, afirma ainda que a diferença entre os dois se dá ao passo que um diz “as coisas que sucederam, e outro as que poderiam suceder. Por isso a poesia é algo de mais filosófico e mais sério do que a história, pois refere aquela principalmente o universal, e esta o particular”.

Ricoeur (1994), ao examinar a construção da narrativa histórica, defende que narrativa e ação estão imbricadas. Para ele, a narrativa aparece como mediadora entre a vida e as ações dos homens, em que a medida que se explicita uma, concomitantemente, vai-se desdobrando o que a outra é. Algo que vai para além dos fatos biológicos, uma vez que perpassam pelas histórias narradas e vividas. Logo, as histórias narradas são ações mimetizadas que, uma vez configuradas, ganham certa inteligibilidade e um mundo próprio.

Ricoeur (1994) defende ainda que o não-narrativo sequer existe. Para ele, a narrativa é mais que uma enumeração de fatos que apenas coloca os vários acontecimentos um após o outro, trata-se de um agenciamento dos fatos, que lhes dá certa articulação, bem como organiza de modo articulado os acontecimentos, estabelecendo o que ele chama de *síntese do heterogêneo*. Uma reunião organizada de acontecimentos e episódios da vida dos personagens (ou das pessoas) em uma única história, de modo que os vários acontecimentos se estruturam numa única configuração narrativa, ganhando com isso certo sentido, uma inteligibilidade.

Logo, a tessitura da intriga realiza a síntese do heterogêneo e a “[...] síntese entre os eventos ou os incidentes múltiplos e a história completa uma e outra.” (RICOEUR, 1994, p.204). Assim, a narrativa ordena incidentes variados da vida, colocando-os em histórias e em narrativas. Os acontecimentos, uma vez postos na

composição, ganham inteligibilidade com um itinerário bem delineado de início e fim. Ricoeur apropria-se, então, do conceito de *mythos* retirado da Poética de Aristóteles

Ricoeur (1994) opta em traduzir *mythos* no sentido de uma história bem construída, ou tessitura da intriga, isto é, significa a arte de compor um poema, uma disposição das ações de forma configurada. Trata-se do “agenciamento dos fatos em sistema” (p. 66). O *mythos* realiza a disposição dos fatos e os organiza dentro da composição. Os fatos agenciados na trama são os atos dos personagens, seu caráter e suas qualidades, que são estruturados e articulados dentro da composição. Ricoeur ao abordar os conceitos *story* e *history* pontua ainda ao citar Gallie como todo acontecimento histórico recebe características narrativas, uma vez que:

toda história refere-se a "algum sucesso ou a algum fracasso maior de homens que vivem e trabalham juntos, em sociedades ou nações, ou em qualquer outro grupo organizado de modo durável". É por isso, a despeito de sua relação crítica com a narrativa tradicional, que as histórias que tratam da unificação ou da desintegração de um império, da ascensão e da queda de uma classe, de um movimento social, de uma seita religiosa ou de um estilo literário, são narrativas. [...] "Toda história (*history*) é, como a saga, fundamentalmente uma narrativa de acontecimentos, nos quais o pensamento e a ação humana exercem um papel predominante". Mesmo quando a história refere-se a correntes, tendências, "trends", é o ato de seguir a narrativa que lhes confere uma unidade orgânica. (RICOEUR, 1994, p.217 APUD GALLIE, p.65-69)

Logo, pode-se dizer que a tessitura da intriga para o filósofo é uma operação que procura integrar, dentro de uma composição, vários elementos díspares das ações dos homens. O que mimetiza as ações humanas. Em outras palavras, ao relacionarmos um acontecimento à vida de um personagem ou a um grupo, mais fácil é de se compreender e assimilar tal acontecimento.

Benjamin (1987), em seu texto *O Narrador*²⁶, ao demonstrar preocupação com a perda da experiência coletiva a partir da extinção do *Narrador* - ou contador de histórias - aborda como a narração é um dos primeiros e mais naturais modos de captarmos o mundo, sendo a forma que nos auxilia a organizar o pensamento, formular hipóteses, criar nossa própria concepção de mundo e inventar a nós mesmos. O autor, de modo geral, defende que *Narrador* tem como sua matéria a vida humana e estabelece

²⁶ Texto que analisa a obra de Nikolai Leskov, sob o viés do narrador que aponta como a burguesia e a vinda da imprensa fizeram com que a figura do narrador oral desaparecesse para dar lugar ao narrador que conhecemos hoje, criado pelos escritores. Presente no livro *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*.

com ela uma relação artesanal. Sabe, por isso, dar conselhos , podendo basear-se na experiência de toda uma vida:

Aconselhar é menos responder a uma pergunta do que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada. Para obter essa sugestão, é necessário primeiro saber narrar a história (...). O conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria - ao lado da verdade - está em extinção. (BENJAMIN, 1987, pág.200).

Processo de extinção que para Benjamin (1987) está relacionado com a chegada dos tempos modernos e com a guerra que ao extinguir a capacidade de contar histórias, implica na incapacidade de trocar experiências. Como hipótese, ele cita que as experiências vivenciadas na guerra foram fortes demais e fizeram com que os homens não sentissem vontade de contar o que sofreram. O autor associa, também ao processo de individualização, o surgimento do romance no período moderno que, entre outros aspectos, padroniza e automatiza a criatividade, tornando-se produto dentro da lógica capitalista.

Em *Narrador*, Benjamin (1987, p.207) estabelece que a narrativa “ não se entrega. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver”. Para o autor, ela existe apenas quando é capaz de gerar reflexão mesmo após milênios. Fator que é possível encontrar dentro dos mais variados episódios de BM que apesar de estar dentro da lógica de mercado, percebemos o ideal do seu criador em aconselhar, sobretudo quanto ao uso das tecnologias.

Percebe-se que o universo criado nas três primeiras temporadas transmite um conselho sobre a sociedade atual onde tudo parece estar banalizado e o faz ao mostrar o poder destrutivo a partir de algumas experiências dos protagonistas. “O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes” (BENJAMIN, 1987, pág. 201).

Em seu ensaio *A Obra de Arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (2017) propõe a tese provisória de que a arte em sua reprodução técnica possui mecanismos para ser uma obra de arte crítica, libertadora e política. Decorrente das novas condições técnicas do capitalismo industrial dos séculos XIX e XX, o fundamento de tal característica emergiria de um potencial artístico e político necessariamente emancipatório, posto em aberto pela reprodutibilidade técnica.

[Posfácio] A proletarianização crescente dos homens de hoje e a formação crescente de massa são dois lados de um mesmo fenômeno. O fascismo tenta organizar as massas proletarianizadas recentemente formadas sem tocar nas relações de propriedade para cuja abolição elas tendem. Vê a sua salvação na possibilidade que dá às massas de se exprimirem (mas com certeza não a de exprimirem os seus direitos). As massas têm o direito de exigir a transformação das relações de propriedade; o fascismo procurava dar-lhes expressão conservando intactas aquelas relações. Consequentemente, o fascismo tende para a estetização da política. À violentação das massas, que o fascismo subjuga no culto de um Führer, corresponde a violentação de todo um aparelho que ele põe ao serviço da produção de valores de culto. (BENJAMIN, 2017, p. 45-46).

Compreende-se que para Benjamin (2017) a arte dirigida às massas poderia ser um importante instrumento de politização, a medida que possibilitaria a democratização da cultura, ao tornar o acesso a obras de arte um direito comum a todos, deixando de ser privilégio de uma elite. Essas novas condições técnicas trouxeram à tona possibilidades de uma nova forma de relação e de experiência estética. Esse potencial artístico-político diz respeito às mudanças diversas da experiência estética tradicional (experiência essa ligada à unicidade e à contemplação, que Benjamin descreve como aurática).

Em contraposição a esse potencial, Benjamin vislumbrou a possibilidade de utilizar esses novos meios técnicos ligados à produção em massa do capitalismo industrial para uma *mistificação das massas* por meio da Indústria Cultural. De tal maneira, tanto as novas condições técnicas quanto a tradicional característica da experiência da aura na arte (agora perdida) poderiam incorrer em uma arte e em uma produção cultural massificada fascistas.

Adorno e Horkheimer (1985, p.15) expõem que com a reprodução da arte ocorre uma descaracterização e uma perda de autenticidade da obra, o que implica numa cultura do entretenimento que são favoráveis a alienação das massas. Esse desencantamento se dá por uma fé no progresso, na ciência e na dominação da natureza e dos homens, pelos próprios homens: “O mito já é esclarecimento e o esclarecimento acaba por reverter à mitologia”.

A *mistificação das massas* se daria por meio da Indústria Cultural, e seu poder de produzir objetos de consumo, com o objetivo de entreter, divertir e distrair as classes trabalhadoras. As condições para a emergência da Indústria Cultural parecem ser justamente as de uma era da reprodutibilidade técnica. Fator notório sobretudo nas

produções cinematográficas em larga escala, que utilizam-se da estrutura narrativa prescrita por Aristóteles e soma aos estudos de Campbell sobre a *Jornada do Herói*²⁷.

Benjamin (2010, p.169) adverte que na era de reprodutibilidade técnica da obra de arte: “Shakespeare, Rembrandt, Beethoven, farão filmes... Todas as lendas, as mitologias e os mitos, todos os fundadores de religiões, sim, todas as religiões... esperam a sua ressurreição pela luz do filme e os heróis acotovelam-se às portas”. Também por essa via, o professor Benedito Almeida, em conversa com o canal Agenciamentos Contemporâneos²⁸, sobre *As dimensões da jornada do Herói: da subjetividade à política* analisa como este mesmo formato também é utilizado pelo *marketing* político, sobretudo, na construção da identidade destes a fim de formular a ideia de heróis/mitos. O professor apresenta como essa construção está relacionada à ideia de herói guerreiro que liberta o povo de um opressor externo que pode ser a fome, miséria e ou um tirano.

Almeida aponta que no plano político fabrica-se mitos ao inserir, por meio da propaganda política, uma pessoa à imagem arquetípica de um ser libertador. Estrutura que estabelece não só a compreensão da narrativa construída em si, mas propicia um vínculo afetivo que leva a população a entender aquela figura política como um ser vitorioso que deve ser aclamado e visto com admiração. Porém ele alerta que o risco dessa utilização se dá pela potencialização de intolerâncias. Uma vez que não há heróis sem um vilão à altura. Sustenta-se e eleva-se a intolerância social para construir e manter uma sombra, como por exemplo o perigo do comunismo, do aborto, do fim da família etc²⁹.

Exposto a discussão acerca da estrutura narrativa e as possibilidades e riscos do seu uso massivo que pode incorrer numa alienação. É fundamental que para compreendermos a composição da arte e a articulação dos personagens conceituais,

²⁷ Análise mitológica e simbólica que tem como base o arquétipo junguiano e o estudo do inconsciente realizado por Freud. Campbell analisou mitos, fábulas e as trajetórias de ícones religiosos como Buda, Jesus, Moisés, Maomé, dentre outros e estabeleceu interseções entre as narrativas com a finalidade de prender a atenção do público. Tal estudo serve de base para a criação de narrativas ficcionais, em especial para produções audiovisuais, principalmente nas produções do chamado cinema comercial, sendo utilizado até os dias de hoje na construção de roteiros bem como peças publicitárias.

²⁸ Canal no *Youtube* do Laboratório do Grupo de Pesquisa em Filosofia, Ciências Humanas e outros sistemas de Pensamento, que conta com a parceria do Programa de pós-graduação Profissional em Filosofia - Núcleo Montes Claros e o apoio da Coordenação Didática do curso de Filosofia da Unimontes. Disponível em: <<https://youtube.com/live/tnMBimhVLZM?feature=shares>>. Acesso em: 14 de dezembro de 2022.

²⁹ Fator que vimos ocorrer no Brasil em 2018 e em outros países com o crescimento da extrema direita e ultraconservadores.

dentro do nosso objeto de estudo, estabelecermos, no próximo item, a construção da *Jornada do Herói* dentro do contexto distópico.

2.1. Da caverna à desesperança: a Jornada do Herói distópico

Antes de abordar os aspectos da *Jornada do Herói*, é importante definir a estrutura presente em narrativas seriadas, sobretudo, a utilizada no objeto deste estudo. Machado (2000) apresenta três tipos principais de serialização. O primeiro é uma narrativa que acontece geralmente de maneira linear, ao longo de todos os capítulos, e que necessita de repetição, pois é imprescindível que se saiba o que aconteceu nos capítulos anteriores para acompanhar o desenrolar da trama. Esse é o modelo seguido pelas telenovelas e, segundo o autor, adotado também em algumas séries ou minisséries.

No segundo caso, cada episódio é uma história completa com começo, meio e fim, mas que “mantém os mesmos personagens principais e uma mesma situação narrativa” (MACHADO, 2000, p.84). Segundo o autor, “nessa modalidade, um episódio, via de regra, não se recorda dos anteriores, nem interfere nos posteriores: o personagem principal aparece ferido no final de um episódio, o vilão é colocado na cadeia, mas no episódio seguinte já não há mais sinal do ferimento, nem o vilão está mais na prisão” (MACHADO, 2000, p.84). Este é caso da maioria das *sitcoms*³⁰, seriados infantis e desenhos animados.

Já no terceiro tipo de serialização, não há relação direta entre os episódios, a única coisa que se preserva é o “espírito geral das histórias, ou a temática” (MACHADO, 2000, p.84). Nessa estrutura, cada episódio é completo - com começo, meio e fim - e independente dos demais, mudando de personagens, atores, cenários e em alguns casos de roteiristas e diretores, como é o caso do seriado BM.

Esse espírito geral mencionado por Machado (2000) relaciona-se com um dos elementos importantes para a criação de qualquer tipo de narrativa dramática, sobretudo a seriada, o que Rodrigues (2014) chama de pensata. Segundo a autora, a pensata é o princípio moral da narrativa, um aspecto importante do seu DNA. Para a autora, "as séries são o lugar hoje em que as coisas soam verdadeiras e coerentes [...]. Porque as

³⁰ O termo *sitcom* é a abreviatura de *situation comedy* (comédia de situação) usado para definir uma série de televisão que possui uma ou mais histórias de humor em ambientes comuns do dia a dia.

séries trazem pensatas que são coerentes. Não só a pensata da série inteira" (RODRIGUES, 2014, p.22). Logo, *Black Mirror* não foge a essa regra - como abordado no primeiro capítulo - apenas mostrar os impactos das tecnologias na sociedade não surtiria o efeito que a série produz se não houvesse elementos verídicos ou discussões já presentes na atualidade.

O criador de BM, em conversa no *podcast Remote Controlled* atribui o sucesso do seriado ao fato de apresentar engrenagens tecnológicas capazes de existir. “Eles [os espectadores] olham para isso e pensam: 'Eu podia me ver usando essa tecnologia, eu podia me ver abraçando isso', e então ficar viciado como todos [os personagens] com a sensualidade da tecnologia e a facilidade” (NYREN, 2017, n.p., tradução nossa).

Sobre esse tipo de reflexão, Rodrigues (2014, p.10) aponta que "a narrativa, através dos tempos, teve sempre esta função: a de partilhar aventuras que não vivemos, mas gostaríamos de ter vivido. A de possibilitar nossa convivência com personagens que não conhecemos pessoalmente, mas que aumentam a nossa compreensão do humano". Essa é a grande alegria e angústia que vivenciamos ao assistir BM: a possibilidade de visualizar os incríveis progressos tecnológicos e a forma como, diante dessa relação, nos distanciamos daquilo que é ser humano.

Observamos, portanto, que a pensata de BM é o fio que une todos os episódios. Seria, assim, a crítica social provocada pela série, ou seja, o mal-estar gerado nas pessoas devido ao uso excessivo de tecnologias que, à medida que facilita suas vidas, prejudicam nossa sociabilidade. Ou, nas palavras de Brooker³¹: “Muitos dos capítulos da série ajudam os espectadores a entender o futuro, a saber o que enfrentarão em pouco tempo. [...] é uma forma pessoal de refletir sobre a vida diária. Essa é minha maneira de explicar fatos relevantes da vida de todos” (SCHNOOR, 2016, n.p.).

Ao que se refere a construção de roteiros para séries, Rodrigues (2014, p.15-19), pontua que o primeiro elemento da narrativa, que importa em qualquer obra, “é a história que se vai contar”. Apesar de aparentemente simples, a falta de clareza ao definir o que será contado pode levar a certos erros que farão a história perder a direção e a coerência dentro da narrativa. Logo, a primeira coisa a se definir numa narrativa é

³¹ Entrevista concedida a Angus Harrison, do portal *Vice US* e traduzida por Marina Schnoor do Vice Brasil, disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/z4b5px/entrevista-charlie-brooker-criador-black-mirror>. Acesso: 25 de setembro de 2022.

sua *storyline* "no caso de séries dramáticas, a história-base da série toda, depois a da temporada e, quando o projeto está aprovado, a história-base de cada episódio". É importante deixar claro que a *storyline* é a história-base, isto é, a história a qual os eventos principais se reportam, sendo a origem da qual todas as consequências irão advir. O que não pode ser confundido como resumo da trama.

Rodrigues (2014, p.16) afirma que a história-base "se estabelece com um protagonista, um objetivo do protagonista e um obstáculo entre o personagem e o que deseja alcançar", verificamos que tal forma relaciona-se com o formato clássico de construção de narrativas proposto por Campbell conhecido como *A jornada do herói*. Campbell (1949) ao identificar um padrão comum em inúmeros relatos, das mais diversas sociedades, desenvolve o chamado monomito (*monomyth*), onde aponta 17 estágios para a construção de um herói ou mito que estabelecem o seguinte padrão:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas [...]. Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), [...] pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez — se as forças se tiverem mantido hostis a ele —, pelo roubo, por parte do herói, da benção que ele foi buscar [...]; intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser [...]. O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoarem o herói, ele agora retorna sob a sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido [...]. No limiar do retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino de terror (retorno, ressurreição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir). (CAMPBELL, 1949, p. 241-242).

Campbell (1949, p. 18) sintetiza a estrutura como: “um herói vindo de um mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes”. Vogler (1997), no livro *A jornada do escritor: Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*, repensou os 17 passos formulados por Campbell e condensou-os em 12 etapas, divididas em três atos - a partida ou separação, iniciação e retorno - conforme a estrutura dos roteiros de produções cinematográficas (FIGURA 9).

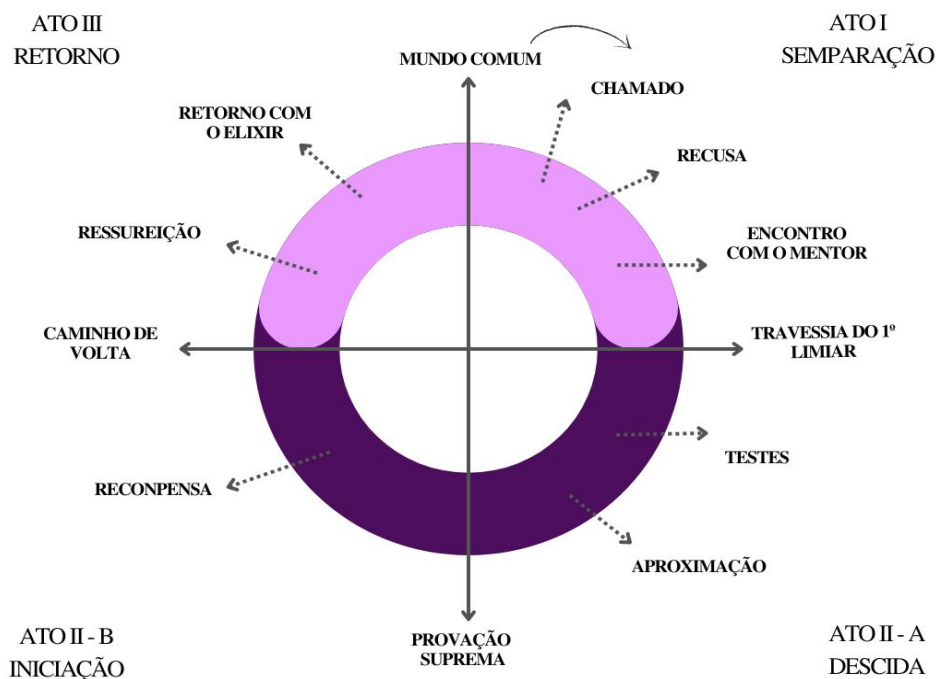


FIGURA 9 - 12 passos da jornada do herói (VOGLER, 1997, p.258). Fonte: *Design* nosso.

Em linhas gerais, a partida está relacionada com o herói vivendo uma vida comum, onde na maioria dos casos é rejeitado ou sente que não pertence aquele espaço; a iniciação contém várias aventuras do herói ao longo de seu caminho e é o momento que ele passa a descobrir seus poderes ou capacidade; e o retorno é o momento em que o herói volta à casa com o conhecimento e os poderes que adquiriu ao longo da jornada. Nas etapas que serão ultrapassadas por esse herói (FIGURA 9) são apresentados: o mundo comum, o chamado para a aventura, a recusa do chamado, a palavra do mentor, a travessia do limiar, testes onde são apresentados os aliados e inimigos, a aproximação do perigo, provação suprema, recompensa ou elixir, o caminho da volta, a ressurreição do herói e o regresso com o elixir.

O início de boa parte das narrativas ficcionais tem como objetivo mostrar o cotidiano do protagonista, o modo geralmente banal que ele vivia antes de ter seu mundo modificado por algum acontecimento. O começo da história, portanto, situa o espectador no universo do herói. Depois dessa etapa de contextualização, vem o chamado para a aventura. Algo motiva o protagonista a sair da sua zona de conforto e o coloca em busca de algo. Seja uma batalha a ser vencida, um caminho a ser trilhado. Tendo em vista que estamos falando de uma estrutura clássica, é necessário compreender que a *Jornada do Herói* não traz necessariamente a história de um super-

herói. O herói em questão é o protagonista que irá lutar por seus objetivos de tal forma que nos fará enxergá-lo como um grande vencedor³².

Nessa estrutura pensada por Campbell (1949), o herói primeiramente rejeita essa missão, geralmente por medo, porém logo depois a aceita ou se vê forçado a aceitá-la. Alguns elementos são acrescentados à história para que ela se torne mais atraente - quando falamos de roteiro, geralmente essa ideia está relacionada ao conflito. O protagonista terá que enfrentar um inimigo, que muitas vezes é como a personificação de um sentimento comum a todo ser humano, quais seja: ambição, inveja, vingança etc. Sentimentos que criam uma conexão e ou algum grau de identificação com o público. Por isso, o herói/protagonista precisa passar por provações e uma grande queda para quando se reerguer o público o entenda como um grande vencedor.

Aristóteles (2017), por sua vez, ao pensar a poética, define ainda que os personagens centrais têm que ser bons, apropriados, coerentes e semelhantes a nós. Com relação ao primeiro, as ações do personagem tem que mostrar que ele está atrás de um objetivo e esse objetivo tem que ser bom; apropriado pode ser entendido como algo inerente ao personagem, como o que é próprio a uma faixa etária, por exemplo. A coerência é agir de acordo com sua característica predominante, toda vez que aparece na trama. Já o semelhante a nós, Aristóteles não se aprofunda, podendo estar ligado a nossa forma de agir em sociedade.

O modelo formulado ainda com Aristóteles (2017) e as etapas verificadas por Campbell (1949) apresentam uma forma clássica de construir narrativas ficcionais lineares que na atualidade podem ou não estarem presentes em sua totalidade dentro de um roteiro. Rodrigues (2014, p.15), sobre as narrativas seriadas, pontua que "numa obra, em qualquer formato, a história é o fator estável. O enredo, dado pelos elementos da narrativa, é variável". Logo, uma mesma história-base pode levar a diferentes enredos, uma vez que a apresentação do personagem, o caminho até alcançar o objetivo e o modo de enfrentar os obstáculos pode ser apresentado de diversas maneiras dentro do roteiro.

³² É importante ressaltar que a construção de narrativas sobre heróis e/ou vilões possuem a mesma estrutura, o que quer dizer que eles participam da mesma jornada, mas a diferença entre ambos está no final, como eles retornam para o ponto de origem. Uma vez que enquanto o herói retorna com seus poderes e redime aquela sociedade que até então o rejeitava - geralmente a libertando ou provendo algo que estava faltando - o vilão quando consegue passar por todo esse processo e retorna para o local de origem, ele se vinga da sociedade que havia rejeitado.

No caso de narrativas distópicas vemos essa estrutura sofrer algumas modificações. Na primeira parte, a que Campbell (1949) chama de separação, somos introduzidos a vida protagonista, observando como ele vivencia o mundo que está inserido - parte que em BM sempre é contextualizada a partir de um esforço do protagonista para manter-se dentro da lógica social vigente e é ali que vemos as coisas ruírem. Geralmente, essa primeira parte, principalmente dentro da literatura, é bastante descritiva, uma vez que a diegese é apresentada ao leitor/espectador e deve mostrar os mecanismos que rege aquela história. Observa-se então as regras, os comportamentos necessários e, sobretudo a punição para aqueles que divergem.

Neste arco distópico, temos o segundo momento que é a tomada de consciência, quando o protagonista percebe que o mundo a sua volta lhe nega individualidade, em geral, descobre que há outros como ele e, desse modo, encontra forças para lutar contra o sistema. Em seguida, começa a luta, em que pode ser vitorioso, exilado ou morto. Essa desesperança com o futuro que o aguarda é a característica mais forte do futuro distópico, sendo perfeitamente exposto por Orwell:

Não haverá curiosidade, nem deleite com o processo da vida. Todos os prazeres serão eliminados. Mas sempre haverá a embriaguez do poder, crescendo constantemente e se tornando cada vez mais sutil. Sempre, a cada momento, haverá a excitação da vitória, a sensação de pisotear o inimigo indefeso. Se você quer formar uma imagem do futuro, imagine uma bota pisoteando um rosto humano — para sempre. (ORWELL, 2019, p.319).

Este cenário descrito por Orwell é a grande característica do nosso objeto de estudo: a de não apresentar possibilidade de saída, isto é, por mais que o protagonista tente romper com o sistema, no final ele sempre será absorvido ou extinto por ele. Ao fazermos um paralelo entre a *Jornada do Herói* e a distopia, é possível perceber sua relação com o *Mito da Caverna* de Platão³³ (FIGURA 10).

³³ Livro VII de *A República* onde Platão discute sobre teoria do conhecimento, linguagem e educação na formação do Estado ideal.

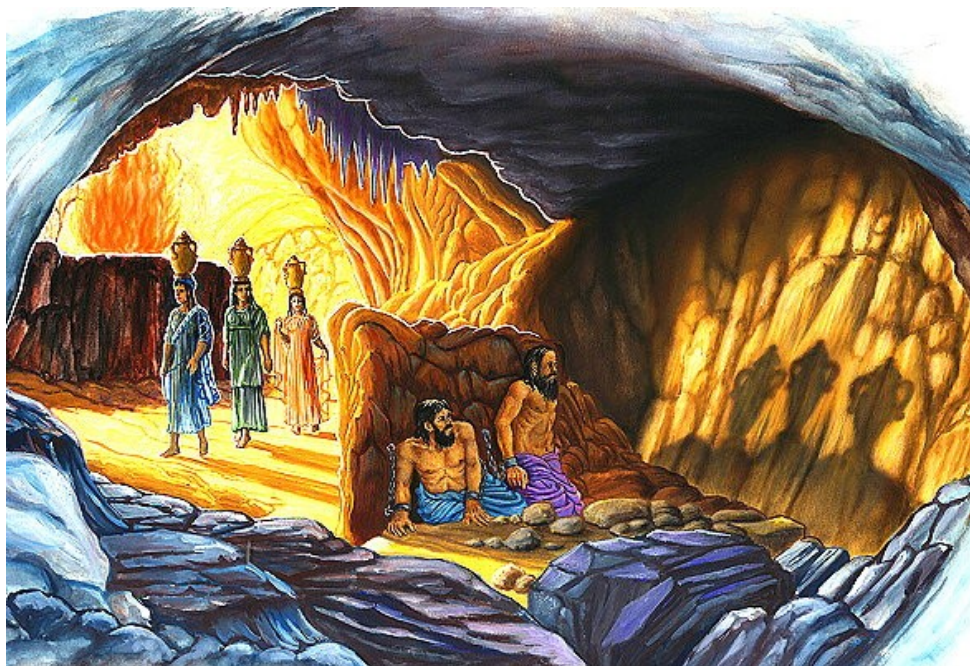


FIGURA 10 - Representação do Mito da Caverna. Fonte: https://natalgeo.blogspot.com/2013/10/o-mito-da-caverna-e-globalizacao-uma-de_19.html. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

Platão cria o *Mito da Caverna* como metáfora para a forma como os filósofos ascendem por meio do conhecimento. Na alegoria, representada acima, um grupo de homens se encontram acorrentados em uma caverna escura, de forma que não conseguem ver nada além das sombras que são projetadas na parede, à sua frente. Sombras que são projetadas por pessoas que passam por trás dos prisioneiros, num caminho que há entre um muro e uma fogueira que também estão ali presentes. Como os prisioneiros nunca conseguiram sair daquele espaço, jamais viram as outras pessoas, muito menos os objetos e como eles de fato são, desse modo, acreditam que aquelas sombras sejam de fato suas formas reais, remetendo à realidade.

Na alegoria de Platão (FIGURA 10), a caverna é o mundo em que vivemos, e as sombras, o modo como enxergamos tudo. Para ele apenas os filósofos poderiam acessar o mundo das ideias, algo que acontece da seguinte forma: se um desses prisioneiros acorrentados fosse capaz de escapar das correntes que o aprisionam, provavelmente pegaria um caminho que por mais que seja dificultoso o levaria para fora da caverna. Ao sair do ambiente da caverna é que aos poucos através de um processo de adaptação seria possível ver o mundo exterior. Uma vez que após viver uma vida inteira na escuridão, o prisioneiro deveria acostumar-se com as sombras, depois com os objetos e, por último, poderia também olhar para o sol e a partir daí enxergar de fato a realidade.

Platão defende que o filósofo é este prisioneiro, então liberto, que entende que viveu anos sob à sombra da verdade e, consciente de sua terrível condição, tem o ímpeto

de descer novamente à caverna e alertar seus antigos companheiros. Mas Platão adverte que ao fazer, os prisioneiros que permanecem na caverna, descrentes, fiéis à tradição, e absorptos às sombras, não teriam capacidade para compreender o antigo colega, que agora se torna, aos seus olhos, um lunático delirante, para quem não se pode oferecer qualquer credibilidade.

Por tratar-se de uma alegoria, a história é feita de metáforas relacionadas a pretensão do autor. Nesse sentido, as correntes no *Mito da Caverna* simboliza tudo aquilo que nos prende ao falso conhecimento das coisas, a ignorância e o senso comum; enquanto as sombras são as projeções da verdade que, devido as correntes, são mal interpretadas; já os prisioneiros são a representação de qualquer indivíduo que vive sem a verdade, que não questiona e deixa-se prender aos conhecimentos diários e da tradição; o mundo exterior é um local, a cima e bem iluminado, onde é possível obter o conhecimento verdadeiro e a luz é a racionalidade que, por mais que possa ser difícil de enxergar em um primeiro momento, é com ela que proporciona a obtenção do saber real sobre o mundo.

Pensando a *Jornada do Herói* dentro de um contexto distópico, verificamos que: ao tomar consciência de estar vivendo em um mundo falso, um simulacro o protagonista busca sair da caverna e encontrar a realidade presente lá fora. Após isso, esse indivíduo pode retornar à caverna e ajudar os que estão vivendo no simulacro a descobrir a verdade, ou acabar sendo destruído por aqueles que estão sendo enganados. Logo, o herói distópico é o sujeito que questiona a realidade em que vive, ao descobrir que estava preso a um mundo ilusório e totalitário, ele se revolta e tenta escapar de seu destino. Uma vez que ele quer ser capaz de expor a própria subjetividade. Essa tomada de consciência transforma o homem comum, totalmente preso a sua sociedade, em um questionador, em um herói. O antagonista, em geral, é o próprio sistema opressivo e seus agentes.

Essa alegoria de Platão nos permite tecer paralelos com o mundo atual e, por consequência, com narrativas ficcionais distópicas. Baudrillard (1991) em suas teorias sobre o poder da mídia na sociedade pós-moderna defende que vivemos atualmente uma representação da realidade que é difundida através da mídia. Para ele, a sociedade pós-moderna é permeada por simulacros e simulação, onde o primeiro são cópias que representam elementos inexistentes ou que não possuem mais o seu equivalente na realidade. Já o segundo, a simulação, é a imitação de algo que existe no mundo físico, a

cultura da atualidade, então, é fruto de uma realidade construída, o que o autor conceitua como hiper-realidade.

Estes elementos que não são mais palpáveis, mas que fazem parte do nosso dia a dia constroem no entendimento de Baudrillard (1991), uma realidade dentro da realidade, em que os valores sógnicos substituem gradativamente os valores concretos das mercadorias. O que significa que vivemos numa era em que símbolos têm mais peso e mais força do que a própria realidade. Cujo simulacro e simulações do real são mais atraentes ao espectador/consumidor do que o próprio objeto reproduzido - os simulacros vêm ganhando cada vez mais força na contemporaneidade marcas internacionais tem investindo em roupas virtuais para serem inseridas digitalmente em fotografias e utilizadas apenas em redes sociais, dessa forma a peça comprada não é enviada fisicamente, o único acesso que se tem a ela é por meio de sua inclusão nas fotografias³⁴.

Voltando ao entendimento de Platão sobre a caverna, compreendemos como o mundo físico é sensível às imagens e podem formar entendimentos ou opiniões por vezes errôneas e equivocadas. Saramago³⁵ - em entrevista para o documentário *Janela da Alma*, de João Jardim e Walter Carvalho - ao falar sobre o processo criativo do livro *Ensaio Sobre a Cegueira*, defende que mais do que nunca estamos presos na caverna de Platão, ao contemplar imagens que nos mostram a realidade de modo acrítico e desenfreado que estas substituem a própria realidade. O que para ele significa que estamos todos cegos, “num mundo que chamamos mundo audiovisual, nós estamos efetivamente a repetir a situação das pessoas aprisionadas ou atadas na caverna de Platão, olhando em frente, vendo sombras e acreditando que estas sombras são a realidade” (JANELA DA ALMA, 2001, 50min58s).

Na sociedade contemporânea vemos a alegoria de Platão tomar formas a partir da utilização da televisão - como instrumento que capta atenção e recorta a realidade de modo tendencioso (FIGURA 11). Na imagem o cartunista Maurício de Souza propõe uma releitura do *Mito da Caverna* ao mostrar o aprisionamento contemporâneo das pessoas por meio da televisão.

³⁴Em abril de 2020, a marca americana Nike lançou coleção de tênis digitais para o metaverso com preços entre US\$ 7.500 e US\$ 9.000. Como os compradores não podem usar seus tênis digitais no mundo físico, a empresa desenvolveu um filtro para a rede social *Snapchat* que permite aos compradores usarem os modelos dentro do aplicativo.

³⁵ escritor, poeta, contista, dramaturgo e jornalista português, considerado a maior expressão da literatura portuguesa contemporânea. Foi o primeiro escritor em língua portuguesa a receber o *Prêmio Nobel de Literatura*, em 1998, com o livro *Ensaio Sobre a Cegueira*.



FIGURA 11 - quadrinho *As Sombras da Vida*, de Maurício de Sousa, 2002. Disponível: <https://www.todoestudo.com.br/filosofia/mito-da-caverna>. Acesso: 28 de fevereiro de 2023.

O quadrinho mostra como as imagens projetadas pelo aparelho televisor tem o potencial de capturar atenção das pessoas de tal modo que estas acreditam contemplando a vida no recorte daquele aparelho, ao invés de observar o mundo lá fora. Nota-se também que na tirinha inferior o cartunista opta por usar o termo *fantástico show* o que nos remete a ideia de Debord (2016)³⁶ acerca do consumo saturado das imagens.

O espetáculo disseminado por toda a vida social constituindo-se na forma difusa desse poder, ou ocorre vinculado à ação do Estado, de forma concentrada, com a produção de imagens para justificar o poder exercido por seus dirigentes. Assim como o conceito de *Indústria Cultural* que explica a atuação dos meios de comunicação (ou mídia) - exposto no início deste capítulo.

O quadrinho (FIGURA 11) representa como as pessoas que usam apenas a televisão como fonte de informação e entretenimento ficam à mercê desse sistema e acaba por repetir o comportamento dos homens da caverna platônica. Cenário que Adorno e Horkheimer compreendem como alienação da classe dominada, por meio da cultura e da arte com intuito de reproduzir os interesses das classes dominantes. Desse modo a classe dominante promove a alienação das classes dominadas de tal modo que

³⁶ Abordado no primeiro capítulo desta pesquisa.

os mesmos são incapazes de elaborar um pensamento crítico que seja contrário ao sistema capitalista.

No quadrinho o aprisionamento à imagem se dá pelo uso dos televisores pela mídia, mas nos últimos anos é perceptível o crescimento do uso de *smartphones*. De acordo com pesquisa divulgada pelo IBGE³⁷. Em 2021, 96,3% dos domicílios brasileiros possuíam aparelhos celulares, sendo o principal dispositivo para acesso à *internet*. O número de casas com televisores era de 95,5% - número vem reduzindo ao longo dos anos, em 2016 era 97,2% e em 2019 caiu para 96,2%.

Com estes dados percebemos também que a lógica de alienação deixa de estar apenas em casa no meio da sala para ser carregada na palma da mão. O conteúdo passa também a ser descentralizado, isto é, as emissoras de televisão passam a disputar espaço com plataformas de redes sociais que também podem disseminar informação em larga escala. Situação que no Brasil, por exemplo, vimos resultar em veiculação das chamadas *fake news*³⁸.

Todos esses aspectos aqui apresentados estão presentes em narrativas distópicas, sobretudo em nosso objeto de estudo³⁹. Aquilo que é apresentado no seriado é perceptível em diversas camadas da sociedade contemporânea e demonstra como o *Mito da Caverna* faz-se presente nos dias atuais, a partir das correntes invisíveis que aprisionam a sociedade às imagens projetadas nas mais diversas telas que fazem parte do nosso cotidiano. É com a exposição dessas amarras que controlam e subjagam que BM proporciona reflexão quanto ao mundo contemporâneo. Fator ligado aos *afectos e perceptos* que abordaremos a seguir.

2.2. Blocos de sensações: *perceptos e afectos* em *Black Mirror*

³⁷ Divulgada em setembro de 2022, dados coletados pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) são relativos ao ano de 2021. A realização do módulo suplementar da pesquisa é resultado de parceria entre o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e o Ministério das Comunicações (MCom).

³⁸ A cobertura das eleições e conteúdos referentes ao processo eleitoral eram informados pela televisão, rádio, jornais e revistas. Agora, com o surgimento das redes sociais, qualquer um tem a possibilidade de disseminar informações online. Dentro deste contexto começou a divulgação de informações falsas por meio destas redes a fim de favorecer determinados candidatos. Uma pesquisa de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, por exemplo, registrou a circulação de 346 *fake news* no período eleitoral em 2018. A disseminação de mentiras começou com 56 em agosto, passou para 100 em setembro e atingiu um pico de 190 em outubro.

³⁹ O poder da televisão e das plataformas *online* que possibilitam a troca de mensagens, fotos e vídeos em larga escala, são representados em 4# dos 13 episódios que servem este trabalho. Sendo um na primeira temporada, um na segunda e dois na terceira temporada.

Aumont (2002), destaca que o cinema é o gênero artístico no qual o espectador mais investe, de forma psicológica, na imagem, o que pode contribuir para aumentar o efeito da realidade⁴⁰. Mas, para que isso aconteça, segundo o autor, é preciso que as imagens respeitem convenções de natureza plenamente históricas. Assim, entra em questão a *verossimilhança*, que "induz a um julgamento de existência (...) já que o espectador acredita não que o que vê é real, mas que o que vê existiu ou pode existir no real" (OUDART apud AUMONT, 2002, p. 111).

Martin (2005, p.35), ao falar da imagem cinematográfica, entende que a mesma reproduz aspectos da realidade, que eventualmente, afeta nossos sentimentos e, por fim, toma uma significação ideológica e moral, ou seja, as imagens nos conduzem a um sentimento e deste a uma ideia. Contudo, o autor ressalta que muitos espectadores não passam do grau de afetação e, por isso, não chegam ao que ela chama de atitude estética, pois a mesma necessita que o espectador mantenha uma certa distância e seja consciente "do poder de persuasão afetiva da imagem". Aumont (2002), por sua vez, destaca que a representação de uma imagem está intrinsecamente ligado a uma narrativa:

a narração propriamente dita, qualquer que seja o suporte (escritural, teatral, cinematográfico), restringe-se ao *teeling*, ao dizer, e propõe que se diferencie rigorosamente da narração aquilo que ele chama de *mostração*. Assim no filme [...] Gaudreault distingue um nível mostrativo que se encarna, para ele, no plano isolado, ao passo que o nível narrativo está na atividade de montagem dos planos entre si (AUMONT, 2002, p.245).

Dessa maneira, a imagem narrativa dentro de um filme estaria no seu todo e a sequência de imagens (plano) seria a chamada *mostração*. O que não significa dizer que o plano não é narrativo, ele é parte de um todo. Nas palavras de Aumont (2002, p.245) "o plano tem certa autonomia narrativa, mas é uma narrativa produzida no modo de *mostração*, que não pode chegar à verdadeira narração; esta só aparece no percurso de uma leitura contínua, que anula a autonomia dos planos".

⁴⁰ O autor aborda o cinema, mas podemos ampliar este entendimento a qualquer produção audiovisual.

Nesta perspectiva Aumont (2002) destaca as três funções da imagem: simbólico, epistêmico e estético. A questão epistêmica ligada à imagem tem valor informativo, trazendo conhecimento sobre a realidade natural e social “sobre o mundo, que pode assim ser conhecido, inclusive em alguns de seus aspectos não-visuais” (AUMONT, 2002, p.80)⁴¹. Já o simbólico relaciona-se com o poder que as imagens têm de agregar valores a si, além da informação concreta, geralmente ligada a questões políticas ou sociais: de democracia, liberdade, progresso, poder etc. Por fim, o modo estético é destinado “a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas” (AUMONT, 2002, p.80).

Aumont (2002, p. 125), ao abordar o público do cinema, defende que o espectador seria também um sujeito desejante, para quem a imagem funcionaria como fonte de afetos, emoções e pulsão. O afeto está relacionado à manifestação de um sentimento – como repulsa, amor etc. – relativo à imagem vista, antes que o sujeito chegue a uma reflexão. As emoções têm um caráter primário, comovendo o espectador – como no ato de assistir a um filme – levando-o a se relacionar com as situações vivenciadas pelos personagens dentro da narrativa, comportamento geralmente estudado na esfera estética. Já a pulsão é a necessidade de ver que encontrou no cinema seu melhor exemplo, pois este conjuga a imagem visual e a narração e “articula mais manifestamente o desejo e as pulsões”.

Podemos pensar o afeto também pelo viés da catarse (*katharsis*), termo cunhado por Aristóteles (2017) ao falar das tragédias gregas - que também são utilizadas até hoje como manual para uma escrita literária ou cinematográfica. Para ele, a catarse é uma forma de alívio das emoções ou certo sentimento terapêutico, que surge a partir de uma experiência psicológica gerada na plateia.

A catarse tem relação com purificação estética, causada pela tragédia sendo o mecanismo da purificação da alma do público e de suas agonias, terror, medo e piedade, etc. Purificação que para Eco (1992), não está presente no texto ou na representação, mas em sua recepção, naquele espectador que ao experienciar as emoções presentes na obra, é capaz de se libertar de suas próprias emoções.

⁴¹ Função que em *Black Mirror* está atrelada à crítica a sociedade contemporânea.

[...] o elemento fundamental da tragédia é o enredo, e o enredo é a imitação de uma ação cuja finalidade, cujo *télos*, é seu efeito, seu *érgon*. Este *érgon* é a *kátharsis*. Bela – ou bem-sucedida – é a tragédia que sabe provocar a mais completa purificação. Portanto, o efeito catártico é uma espécie de coroamento final do empreendimento trágico, que não reside na tragédia enquanto discurso escrito ou representado, mas enquanto discurso recebido (ECO, 1992, p. 288).

Para Eco, o espectador sentiria todas aquelas emoções que foram representadas diante dele e ao senti-las, seria capaz de se libertar dessas emoções, e assim, purificar-se, mesmo que não tivesse realmente vivido aquela experiência encenada. Cabrera (2006, p.16), ao pensar a ligação entre cinema e filosofia, defende que algumas questões, ou quem sabe todas, acerca da realidade precisam ser apresentadas de modo sensível, por meio de uma compreensão lógica e afetiva (*logopática*) que deve “produzir algum tipo de impacto em quem estabelece um contato com ela”, produzindo um sentido cognitivo. Resultando numa maior apreensão sobre aquilo que está sendo discutido.

Desse modo para Cabrera (2006, p.22), por mais fantástico que seja, o cinema/ audiovisual é capaz de apresentar problemas relacionados ao homem com "situações que poderiam acontecer a qualquer um no plano conceitual do sentido, embora nunca pudessem acontecer no plano empírico". Utilizando situações fantásticas e surreais como metáforas para questões da humanidade, uma vez que, segundo Cabrera, a linguagem cinematográfica é inevitavelmente metafórica mesmo quando parece literal.

Nos estudos de Deleuze e Guattari (2020) sobre a imagem pensamento surge a ideia de caos como uma tela em branco que constitui um pré-pensamento, como um universo inteiro que se apresenta de uma vez só. Onde, o que caracteriza o caos é a impossibilidade de relacionar determinações, uma vez que quando uma surge a outra já se foi. Pacheco (2013), em sua pesquisa *Personagens conceituais - Filosofia & Arte em Deleuze*, explica que é função do pensamento enfrentar o caos a fim de produzir sentido para o mundo, tarefa que pode ser realizada de três modos:

Pode-se pensar por conceitos (filosofia), por funções (ciência) e por sensações (arte) e nenhum desses pensamentos é superior aos outros. [...] Os planos específicos de cada forma de pensamento mantêm entre si uma zona de vizinhança em que instâncias de uns podem povoar planos de outros sem, no entanto, formarem uma síntese ou uma identificação. Essa zona de vizinhança acontece principalmente pelo status criativo e construtivo do pensamento. (PACHECO, 2013, p.56).

Esse criativo/construtivo, segundo Deleuze e Guattari (2020), é um ato que resulta de três dimensões ou momentos coexistentes: arrancar algo do caos a partir dos modos mencionados acima; lutar contra a opinião e obviedades, isto é, dos clichês de percepção, sentimentos e pensamento normalizado e, por último, promover um porvir. As sensações criadas pela arte precisam escapar dos clichês, ganhando autonomia.

[...] sensação só remete a seu material; ela é o percepto ou o afecto do material mesmo. [...] E, todavia, a sensação não é idêntica ao material, ao menos de direito. O que se conserva, de direito, não é o material, que constitui somente a condição de fato; mas, enquanto é preenchida esta condição (enquanto a tela, a cor ou a pedra não virem pó), o que se conserva em si é o percepto ou o afecto. (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 216).

Desse modo, segundo os autores, a arte vai até o seio do caos para retirar dele alguma coisa, o que cria *afectos* e *perceptos* com objetivo de tornar o caos sensível, transformando o artista em “mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou visões que nos dá” (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 207). O que significa que *perceptos* e *afectos* não podem ser apreendidos através do intelecto, uma vez que são potências/possibilidades de sensações que ultrapassam um estado individual. Fator que a ela permite eternidade.

A obra de arte conquista sua legitimidade, o caráter de monumento que perdura, quando consegue escapar a qualquer sentimento vivido pelo indivíduo (afecção) e independe do estado daqueles que as experimentam (percepção), criando potências que se conservam em si: afectos e perceptos. (PACHECO, 2013, p. 57).

Deleuze em entrevista concedida a jornalista Claire Parnet para a série *Abecedário de Gilles Deleuze*⁴² explica de maneira quase didática a ideia de *perceptos* e *afectos* e a produção deles pelos artistas. Em primeiro lugar, o filósofo deixa claro que

⁴² As entrevistas para a série *Abecedário de Gilles Deleuze* foram concedidas à jornalista Claire Parnet em 1988-1989 e exibidas na TV Arte (canal franco-alemão) entre novembro de 1994 e maio de 1995. São mais de sete horas de gravação. Os vídeos podem ser acessados no YouTube e as transcrições estão disponíveis em vários sites na internet. Disponível em: <<http://devirfotografia.blogspot.com/2013/09/no-abecedario-entrevista-feitas-deleuze.html>>. Acesso: 01 de março de 2023.

os *perceptos* não são percepções, mas sim, “um conjunto de sensações e percepções que vai além daquele que a sente”, para explicar Deleuze dá como exemplo as obras de Tolstoi e Tchekov que nos proporciona diversas sensações e atmosferas indescritíveis. Quanto aos *afectos* Deleuze os compreende como o devir:

Para mim, os afectos são os devires. São devires que transbordam daquele que passa por eles, que excedem as forças daquele que passa por eles. O afecto é isso. Será que a música não seria a grande criadora de afectos? Será que ela não nos arrasta para potências acima de nossa compreensão? É possível. [...] É uma questão de acentuar as coisas. Quando se pega um conceito filosófico, este conceito faz com que se veja as coisas. [...] eles [Nietzsche e Spinoza] também são fantásticos 'lançadores de afectos'. É por isso que me vem logo à mente a idéia de uma música destes filósofos. Assim como a música faz ver coisas estranhas. Às vezes, ela nos faz ver cores, mas cores que não existem fora da música. (DELEUZE, 1988-1989, comunicação oral).

Em *O que é a filosofia?* Deleuze e Guattari (2020, p.227) trazem como exemplo os escritos de Proust que ao abordar o ciúmes, segundo os autores, inventa um *afecto* já que, em certa medida, ele inverte a opinião que se tem no imaginário de que o ciúmes seria uma consequência do amor. Para os autores, Proust mostra que “ao contrário, o ciúme é finalidade, destinação e, se é preciso amar, é para poder ser ciumento, sendo o ciúme o sentido dos signos, o afeto como semiologia”.

Desse modo as opiniões são funções de estados já vividos e os *afectos* derivam da subversão disto, sendo os devires não humanos do homem, que implica que os *perceptos* são as paisagens que sugerem na obra de arte, mas que não podem ser confundidas com percepções do autor, uma vez que são independentes, os “*perceptos* são paisagens não humanas da natureza” (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 220). Os autores defendem ainda que os maus romancistas são aqueles que insistem em escrever como memórias, lançando mão de caracteres individuais ou descrevendo fatos, como num romance jornalístico. Para Deleuze:

Escrever é um caso de devir, sempre inacabado, sempre em via de fazer-se, e que extravasa qualquer matéria vivível ou vivida. É um processo, ou seja, uma passagem de Vida que atravessa o vivível e o vivido. [...] Devir não é atingir uma forma (identificação, imitação, Mimese), mas encontrar a zona de vizinhança, de indiscernibilidade ou de diferenciação tal que já não seja possível distinguir-se de uma mulher, de um animal ou de uma molécula: não

imprecisos nem gerais, mas imprevistos, não-preexistentes, tanto menos determinados numa forma quanto se singularizam numa população (Deleuze, 1997, p. 11).

Para Deleuze e Guattari são esses fatores que constituem a obra de arte. Pacheco (2013, p.61) adverte que “as figuras estéticas da arte não têm nada a ver com a retórica. São sensações: *afectos* e *perceptos*, colinas e rostos, visões e devires”. E assim experienciamos sensações diferentes daquelas que experimentamos subjetivamente em nosso cotidiano. Fator que nos oferece a possibilidade de nos transformar em outros, ao experimentarmos outros mundos pela mediação da própria arte. Desse modo, a arte, para Guattari e Deleuze, possui *perceptos* e *afectos*, forças em estado virtual que são atualizados ao passar por uma experiência estética.

Para citar um exemplo, ao assistirmos o episódio *Momento Waldo* (FIGURA 12; ver APÊNDICE), não é apenas o protagonista que percebe o risco de permitir que um ser (virtual) que dissemina escárnio e ódio seja cotado para assumir um cargo político, nós espectadores também assimilamos o potencial destrutivo, ao enxergarmos a situação do protagonista a partir de seus olhos.



FIGURA 12 - capturas de tela do episódio *Momento Waldo*.

Ao buscarmos compreender BM a partir do entendimento destes autores, é possível verificar que ao demonstrar os riscos da tecnologia somos colocados a pensar as possibilidades dentro da condição humana que pode transformar os dispositivos tecnológicos em armas de distribuição. Do homem sobre o homem. Exercício que é influenciado pela experiência, a partir das figuras estéticas, uma vez que por meio das subjetividades ou devires dos personagens ou atmosfera narrativa assumimos suas subjetividades ou devires.

O episódio em questão ao abordar noções de sucesso e fracasso profissional; expõe o desinteresse da população em questões políticas e a necessidade do homem contemporâneo de expurgar a tensão por meio da comédia, além de abordar o uso do meio virtual para extravasar um lado politicamente incorreto por acreditar não haver consequências, tendo em vista que se trata de uma figura virtual. Soma-se ao enredo, as cores, sombras e trilha sonora que em unidade tornam-se um bloco de sensações que nos afeta ao possibilitar pensar como terreno contemporâneo é um solo fértil para que a sociedade julgue que uma figura despreparada e que fala atrocidade seja a mais indicada para representar um povo.

Não é atoa que *Momento Waldo*, exibido em 2012, foi muito discutido anos seguintes por ter, quatro anos antes, apresentado, de certa forma, uma alegoria de como Donald Trump venceu as eleições para presidência dos EUA. O que fez surgir inúmeras montagens correlacionando a figura do *Waldo* a imagens de Trump. (FIGURA 13).



FIGURA 13 - montagens que vinculam o personagem do episódio ao ex-presidente dos EUA. Disponíveis na internet.

Ao ser utilizado para pensar um acontecimento presente, Waldo passa a assumir outros contornos e se mantém em processo de transformação que, à medida que se transforma, transforma quem que tem contato com a obra. O que nos permite dizer que este personagem é a figura estética do episódio. Citamos esse exemplo com objetivo de demonstrar como as figuras estéticas pensadas por Deleuze e Guattari são capazes de nos gerar sensações a ponto de fazer surgir uma terceira coisa (devires).

Cabe ressaltar que, segundo Deleuze e Guattari (2020), as figuras estéticas operam no plano de composição (arte); enquanto os personagens conceituais, no plano de imanência (filosofia). Uns são potências de *afectos* e *perceptos* e os outros potências de conceitos. Ambos operam recortando o caos, mas os fazem à sua maneira. Com proposta interdisciplinar buscaremos, no próximo capítulo, interseções entre esses dois campos do saber, a fim de estabelecer em que medida é possível encontrar personagens conceituais nas três primeiras temporadas de BM.

3. OS PERSONAGENS CONCEITUAIS EM BLACK MIRROR

“...diante das próximas formas de controle incessante em meio aberto, é possível que os mais rígidos sistemas de clausuras nos pareçam pertencer a um passado delicioso e agradável”.
(DELEUZE, Gilles)

No presente capítulo visamos adotar como procedimento, a investigação realizada por Deleuze e Guattari (2020), em *O que é a filosofia?*, acerca dos personagens conceituais, a fim de estabelecer em que medida é possível encontrar personagens conceituais nas três primeiras temporadas de *Black Mirror*. Os autores apresentam definições de como os personagens se articulam e nomeiam traços que os compõem - *páticos*, relacionais, dinâmicos, jurídicos e existenciais. Para eles, os personagens conceituais agem como intermediários entre o plano de imanência e o conceito, portanto discutiremos suas particularidades para mais adiante expor o percurso dos personagens que funcionam como condição para o universo distópico apresentado no seriado.

Deleuze e Guattari (2020, p. 81), como apontado no capítulo anterior, defendem a possibilidade haver de interseções entre a filosofia e a arte de modo que “[...] o plano de composição da arte e o plano de imanência da filosofia podem deslizar um no outro, a tal ponto que certas extensões de um sejam ocupadas por entidades do outro”. Os autores trazem como exemplo o Dionísio de Nietzsche que, nas mãos do filósofo, passa ser mais que uma figura estética do mito ao adquirir potências conceituais. O mesmo pode ocorrer nas mãos de um artista, ao inserir blocos de sensações em um personagem conceitual. Tal junção que de acordo com os autores permite que “o conceito como tal pode ser considerado conceito de afecto, tanto quanto o afecto, afecto de conceito” (DELEUZE; GUATTARI, 2020. p 89). Ocorrendo da seguinte maneira:

[...] cada disciplina permanece sobre seu próprio plano e utiliza seus elementos próprios. Mas um segundo tipo de interferência é intrínseco, quando conceitos e personagens conceituais parecem sair do plano de imanência que lhes corresponderia, para escorregar sobre um outro plano, entre as funções e os observadores parciais, entre as sensações e as figuras estéticas; e o mesmo vale para outros casos (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 256).

A interseção entre as duas áreas é o que buscamos dentro desta pesquisa. No primeiro capítulo apontamos que a criação do nosso objeto de estudo pode ser compreendido como um plano de imanência, onde o universo distópico é o centro da argumentação. Propomos esse entendimento a partir da perspectiva deleuze-guattariana de atravessamentos entre os campos da filosofia, arte e ciência. Mas não buscamos aqui defender o seriado como uma obra de arte, mas apresentá-lo como uma função fabuladora que impulsiona a criação de mundos possíveis. Conforme abordado no item 2.2, acerca dos *perceptos* e *afectos*, Deleuze e Guattari (2020) apontam que para criar uma obra de arte não basta a memória daquilo que foi vivido, mas sim, pôr para agir a fabulação. Nessa perspectiva, nada é, tudo se torna. Tudo é devir. E ocorre a partir de subjetividades que nos atravessam e atravessam o outro, fazendo com que aquela obra caminhe com os próprios pés.

A função fabuladora criadora nada tem a ver com uma lembrança mesmo amplificada, nem com um fantasma. Com efeito, o artista, entre eles o romancista, excede os estados perceptivos e as passagens afetivas do vivido. É um vidente, alguém que se torna. Como contaria ele o que lhe aconteceu, ou o que imagina, já que é uma sombra? Ele viu na vida algo muito grande, demasiado intolerável também, e a luta da vida com o que a ameaça, de modo que o pedaço da natureza que ele percebe, ou os bairros da cidade, e seus personagens, acedem a uma visão que compõe, através deles, perceptos dessa vida, deste momento, fazendo estourar as percepções vividas numa espécie de cubismo, de simultantismo, de luz crua ou de crepúsculo, de púrpura ou de azul, que não têm mais outro objeto nem sujeito senão eles mesmos (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 202).

É o que observamos ocorrer, por exemplo, na montagem que relaciona o episódio *Momento Waldo* ao ex-presidente dos EUA (FIGURA 13). Os blocos de sensações que atravessam os espectadores fez surgir uma outra coisa que não foi necessariamente pensada pelos criadores do episódio. Vemos as imagens, do personagem e as características de Donald Trump, serem arrancadas de seus territórios, desterritorializadas e reterritorializadas a outros enunciados.

Propor interseção entre filosofia e arte, significa, portanto operar com personagens conceituais e figuras estéticas⁴³. Em sentido amplo, os personagens conceituais são inúmeros e distinguem-se por sua relação com o plano de imanência, o que torna variável seus traços fundadores. É devido a essa variação que Deleuze e Guattari (2020, p.85) advertem que “nenhuma lista de traços dos personagens conceituais pode ser exaustiva, já que dela nascem constantemente, e que variam com

⁴³ Discussão presente no item 2.2.

os planos de imanência. E, sobre um plano dado, diferentes gêneros de traços se misturam para compor o personagem.” Desse modo, os traços *páticos* nos personagens marcam a interferência direta destes sobre o pensamento. Seja no sentido de movimentar o pensamento, ao vasculhar o que há de anterior a ele; ou com a constatação de que não há a capacidade de pensamento naquele personagem.

Já os traços relacionais referem-se às relações traçadas entre personagens que pretendem o mesmo conceito. Relação que tanto pode ser de disputa em prol de averiguar qual deles tem maior equivalência, ou uma relação de movimento e de interferência de um personagem no outro, visando à mutação do pensamento através dessa interferência. Os autores apontam que os personagens relacionais “proliferam e bifurcam, se chocam, se substituem...” (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 87). Neste traço temos como exemplos o *amigo*, o *pretendente* e o *rival*, em que “o objeto de desejo do amigo seria a sabedoria, transformando o amigo também em pretendente e o outro amigo tornar-se-ia um terceiro, um rival” (PACHECO, 2013, p.80).

Outra possibilidade são os dinâmicos. Eles evidenciam as diferenças energéticas e de dinamismo entre um personagem e outro, fazendo surgir outra forma de ser e se portar mediante as potências que tocam o pensamento. Deleuze e Guattari (2020, p.87) apontam que “avançar, trepar, descer são dinamismos de personagens conceituais, saltar à maneira de Kierkegaard, dançar como Nietzsche, mergulhar como Melville são outros, para atletas filósofos irreduzíveis uns aos outros”. Por outro lado, quando o pensamento passa a exigir o que lhe é de direito, “um tipo de imagem do pensamento solidificado e pautado em postulados que atestam uma impotência do próprio ato de pensar” (PACHECO, 2013, p.86), Deleuze e Guattari denominam como os traços jurídicos do personagem conceitual.

Por fim, há também os traços existenciais que, neste caso, residem no próprio filósofo. Uma vez que se entende que o filósofo é composto por um leque de personagens conceituais que são, por sua vez, possibilidades de devires de vida. Funcionando para os filósofos como anedotas de seus comportamentos e pensamentos singulares. Sobre o último traço apresentado, os autores afirmam que:

As possibilidades de vida ou os modos de existência não podem inventar-se, senão sobre um plano de imanência que desenvolve a potência de personagens conceituais. O rosto e o corpo do filósofo abrigam estes personagens que lhes dão frequentemente um ar estranho, sobretudo no olhar, como se algum outro visse através de seus olhos. As anedotas vitais contam a relação de um personagem conceitual com animais, plantas ou rochedos,

relação segundo a qual o próprio filósofo se torna algo de inesperado, e adquire uma amplitude trágica e cômica que ele não teria sozinho (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 89).

Acerca dos personagens conceituais, Pacheco (2013, p.77 - 78) ressalta que eles “tem a função exclusiva de exercer o pensamento, ele é um pensador” e sua característica mais relevante para a produção do pensamento é que os personagens conceituais residem no entre: “seus traços personalísticos estão em consonância com os traços diagramáticos do pensamento (ou plano de imanência) e com os traços intensivos do conceito”. São, então, intercessores que interferem diretamente no pensamento, eles “têm como papel manifestar os territórios, desterritorializações e reterritorializações absolutas do pensamento” (DELEUZE & GUATTARI, 2020, p. 84).

O que nos leva a concluir que a relação entre o plano, o conceito e os personagens conceituais é relacional e constantemente mutável à medida que o devir de um desses conceitos interfere no movimento de construção e sustentação do outro. Ao considerar que “os personagens conceituais constituem os pontos de vista segundo os quais planos de imanência se distinguem ou se aproximam, mas também as condições sob as quais cada plano se vê preenchido por conceitos do mesmo grupo” (DELEUZE & GUATTARI, 2020, p. 92), compreendemos que são eles que intermediam a relação entre o plano e o conceito. O que significa que os personagens conceituais, por serem intercessores, podem aproximar ou repelir determinado plano da imanência de outros planos. Eles também determinam as direções de movimentos para a criação dos conceitos que preenchem o plano.

Mas, afinal, o que é um conceito? Deleuze e Guattari (2020) ao inquirir como o pensamento se forma apresentam a noção de opinião que está ligada com a nossa vivência no mundo, buscando encadeamentos de ideias que estão de acordo com regras necessárias e constantes. Fator que nos leva a tendência de buscar por coisas prontas, isto é, opiniões prontas. Algo semelhante ao que Kant, ao discorrer sobre as nossas vivências do ato de pensar, na obra *Crítica da razão pura* - chama de *juízo analítico* - aquele conhecimento que pode ser extraído por pura análise do sujeito.

Kant (1983, p.18) ao investigar as possibilidades de a Filosofia [Metafísica] ser científica aponta que a natureza do conhecimento científico (ou seja, a natureza do verdadeiro conhecimento) consiste em ser uma *síntese a priori* e, por isso, tudo está no descobrir qual é o fundamento que a torna possível, “das coisas nós só conhecemos a

priori aquilo que nós mesmos nelas colocamos”⁴⁴. Isto é, os objetos nos são dados pelos sentidos, ao passo que são pensados pelo intelecto.⁴⁵ O que para Deleuze e Guattari (2020, p. 238) atua “como uma espécie de ‘guarda-sol’ que nos protege do caos”.⁴⁶ Enquanto a arte, a filosofia e a ciência buscam por algo mais, elas “traçam planos sobre o caos”. Os autores exemplificam:

Essas três disciplinas não são como as religiões, que invocam a dinastia dos deuses, ou a epifania de um deus único, de uma doutrina de onde derivariam as nossas opiniões. A filosofia, a ciência e a arte querem que rasguemos o guarda-sol da opinião e que mergulhemos no caos. Só o venceremos a este preço. (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p.238).

Assim sendo, a arte ao mergulhar no caos, volta, vitoriosa, com a criação de *perceptos* e *afectos*; a ciência ao mergulhar no caos, volta, vitoriosa, com a criação de funções; e a filosofia, ao emergir vitoriosa do caos, retorna com a criação de conceitos. Logo, o conceito não é um conjunto de ideias conectadas, mas sim:

Um conjunto de variações inseparáveis, que se produz ou se constrói sobre um plano de imanência, na medida em que este recorta [196] a variabilidade caótica e lhe dá consistência. [...] Mesmo o cogito só é uma opinião, no máximo uma Urdoxa, enquanto não se extrai dele as variações inseparáveis, que dele fazem um conceito; enquanto se renuncia a encontrar nele um guarda-sol ou um abrigo; quanto se deixa de supor uma imanência que se faria por ele mesmo - ao contrário, é preciso colocá-lo sobre um plano de imanência ao qual pertence e o que o conduz em pleno mar. (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p. 245).

Os autores defendem, portanto, que não existem conceitos unitários, uma vez que todo conceito tem sempre um componente e este sempre nos remete a outro conceito, “não há conceitos simples. Todo conceito tem componentes e se define por eles. Tem, portanto, uma cifra. É uma multiplicidade, embora nem toda multiplicidade seja conceitual.” (DELEUZE; GUATTARI, 2020, p.23). Apesar de ser sempre singular, o conceito possui uma história e dentro de si guarda componentes advindos de outros conceitos, o que implica uma multiplicidade. Ocorre então um recorte, demarcação e

⁴⁴ Para ele, o conhecimento parte da experiência e da razão, sendo dividido em *Conhecimento a priori* e *Conhecimento a posteriori*. O primeiro é toda forma de conhecer que depende da razão e o segundo é a forma de conhecer que depende da experiência.

⁴⁵ Os modos de conhecer a priori do sujeito são a sensibilidade e o intelecto; sendo transcendentais os modos ou estruturas da sensibilidade e do intelecto. A priori porque são próprias do Sujeito e não do objeto, mas são estruturas de tal natureza que representam as condições sem as quais não é possível nenhuma experiência de nenhum objeto. Logo, transcendental é a condição de intuiblidade e da pensabilidade dos objetos. Para Kant, não é mais possível falar de condições do objeto em si, mas de condições do objeto-em-relação-ao-Sujeito

⁴⁶ Abordamos a ideia de caos para os autores na página 65.

delimitação de um novo problema, de tal modo que o conceito assume novas formas, uma nova ambiência.

De volta ao que tange os personagens conceituais, os autores utilizam exemplos que partem do *cogito* cartesiano a filosofia de Nietzsche, a fim de demonstrar a presença de personagens conceituais em cada plano de imanência e reforçam que os personagens conceituais muitas vezes não são nomeados, encontram-se presente de maneira subliminar e cabe ao leitor os reconstituir; em outros casos os personagens conceituais possuem nomes próprios, como é o caso de Sócrates, em Platão. É dentro desta via que Deleuze e Guattari (2020) alertam para a necessidade de não confundir os personagens conceituais com os de diálogos. Os autores explicam que os personagens de diálogo preparam o terreno para os personagens conceituais, eles apenas expõem conceitos que remetem a outras filosofias para que o autor em questão critique-as e modifique-as. Eles são vistos como “estratégica retórica utilizada pelo autor” (PACHECO, 2013, p.74).

A professora e doutora em Educação, Maria da Conceição Soares (2013), em seu artigo *Pesquisas com os Cotidianos: devir-filosofia e devir-arte na ciência*⁴⁷, ao pensar as pesquisas científicas nos/dos/ com os cotidianos considera as imagens, figurativas ou não, como personagens conceituais, uma vez que as compreende como indispensáveis para o desenvolvimento do nosso pensamento. Contudo, Soares (2013, p.741) ressalta que “mesmo sabendo que para Deleuze e Guattari as imagens técnicas, ao contrário das artísticas (figuras estéticas), operam como um decalque” - ao, de acordo com os autores, organizar, neutralizar e estabilizar as multiplicidades - as imagens constituem potências de pensamentos.

[...] Mas, como eles próprios [Deleuze e Guattari] sugerem, não podemos projetar decalques sobre os mapas? Não podemos quebrar a hegemonia da significação como em uma “[...] mais-valia de código, aumento da valência, verdadeiro devir” (Deleuze; Guattari, 1995, p.19)? [...] Em nossas pesquisas, as imagens operam como possibilidades, impulsos, violências para a fabulação, para a produção de novos enunciados e novos desejos. [...] É nesse sentido que pouco importa se elas se propõem a ser figurativas ou não, pois entendemos que imagens potencializam pensamentos para além dos que elas pretendem dar a ver. Elas emanam perceptos e afectos, devires, como acontece com o *punctum* de Barthes (2006), um elemento, um pequeno acaso, que salta da cena e transpassa nosso corpo como uma flecha provocando uma ferida. (SOARES, 2013, p. 741 - 742).

⁴⁷ Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/issue/view/2030>>. Acesso: 22 de fevereiro de 2023.

É o que percebemos ao analisar as três temporadas de BM, uma ferida que nos atravessa e nos leva a questionar o mundo e nossos comportamentos dentro dele. “Trata-se, então, não de criar obras de arte, mas de fazer da ciência uma obra de arte, um discurso potencializado por uma função fabuladora que ultrapasse, embora reconheça, o que existe” (SOARES, 2013, p.740). O seriado propõe apresentar aquilo que podemos nos tornar ou aquilo que já temos/somos no agora, uma espécie de distopia do real. Soares (2013), ao recorrer a Gonçalves e Head (2009), também propõem que as imagens estão intrinsecamente ligadas às narrativas e a função fabuladora desencadeada com as imagens, implicam no devir-imagético:

o devir-imagético ao qual nos referimos não é o devir da imagem (em si), mas o devir de todos nós, engendrado quando nos pomos a imaginar, a ficcionar sobre os outros, sobre o vivido e sobre nós mesmos, nos reinventando e reinventando o mundo. [...] Embora recorramos à memória, ao criar e ao entrar em relação com narrativas verbais e imagéticas, não a concebemos como restituição, resgate ou reconstrução do passado, mas como fabulação de um passado nas contingências de um presente. Memória, assim compreendida, como fabulação que reconfigura passado e presente, acionada por perceptos e afectos, tomando de assalto *espaçotempos* vividos e/ou outros inexistentes para instituir outros possíveis. (SOARES, 2013, p. 742).

Martin (2005, p.30) esclarece que nem todo filme pode ser considerado um fazer artístico, pois isso depende da intenção do cineasta e suas influências como “criador com a câmera”, isto é:

Expressão francesa relacionada com encenação ou o posicionamento de uma cena, está relacionado com a direção ou produção de um filme ou peça de teatro e pode ser considerado também tudo aquilo que aparece no enquadramento, como: atores, iluminação, adereços, figurino, etc. O cinema dá-nos da realidade uma imagem artística, quer dizer, se refletir bem, não realista (pense-se na função do grande plano e da música, por exemplo) e reconstruída em função daquilo que o realizador pretende exprimir, sensorial e intelectualmente (MARTIN, 2005, p.31).

A expressão sensorial do criador com a câmera, segundo Martin (2005) ao considerar a etimologia da palavra, é a estética. É esta composição harmônica e as sensações geradas através da imagem - o que Aumont (2002, p.312) define como o “prazer da imagem”. Contudo, Marcel Martin (2005, p.25) ressalta que muitos filmes perfeitamente produzidos, no que diz respeito à técnica, não são eficazes do ponto de vista estético, “o que lhes falta é aquilo a que alguns chamam de alma, ou a graça e a que eu chamo o ser. “Não são as imagens que fazem um filme, mas a alma das imagens”.

Soares (2013, p. 742 - grifos da autora) aponta que em certas pesquisas, as imagens operam como possibilidades e impulsos para a fabulação. Produção de novos enunciados e novos desejos, as imagens podem potencializar os pensamentos para além dos que elas pretendem dar a ver. “Elas emanam *perceptos* e afectos, devires, como acontece com o *punctum* de Barthes (2006), um elemento, um pequeno acaso, que salta da cena e transpassa nosso corpo como uma flecha provocando uma ferida”. Cabrera (2006), por exemplo, apresenta que:

o conteúdo filosófico-crítico e problematizador de um filme é processado através de imagens que têm um efeito emocional esclarecedor, e esse efeito pode ser causado por filmes que, vistos intelectualmente, não são 'obras primas do cinema'. Ao contrário, se não conseguirmos relação logopática com uma das consideradas 'obras-primas', dificilmente conseguiremos entender plenamente o que esse filme pretende transmitir, no plano dos conceitos filosóficos desenvolvidos por meio de imagens (CABRERA, 2006, p.27).

Isto significa que a presença ou ausência de conceitos filosóficos não categoriza uma obra audiovisual como de boa ou má qualidade. A absorção desses conceitos depende unicamente do envolvimento que o espectador consegue ter com a obra. Tomando como base Cabrera (2006) entendemos que a imagem tem a capacidade de nos apresentar uma realidade distante e nos impactar como se nós estivéssemos vivendo aquilo. Para ele, o cinema, por exemplo, pode ser uma linguagem mais adequada, quiçá mais eficiente, que a linguagem escrita para expressar certas reflexões filosóficas que carecem do elemento afetivo, sendo um tipo de articulação racional que inclui o emocional.

Cabrera (2006, p.314) também destaca, ao considerar o pensamento do filósofo Martin Heidegger, sentimentos fundamentais ao entendimento da impossibilidade de atribuir as mesmas propriedades das coisas à existência do ser: a angústia, por exemplo, “diferente do medo, que é sempre medo de algum ente particular (um ladrão, um animal feroz etc.), [...] é angústia *de nada*, de nenhuma coisa em particular, e é por isso que ela aponta praticamente para o ser mesmo do ser”.

Não há como negar a afinidade desta questão filosófica apontada por Heidegger com os nossos tempos e com o seriado *Black Mirror*, quando doenças da alma se instalam como uma epidemia irrefreável. O que nos leva a questionar se, a partir da criação de um universo distópico, não estaria BM nos fazendo questionar não só o nosso mundo atual, mas as possibilidades que nele se apresentam. Logo, ao

buscarmos o elo que desencadeia e a qual todos os eventos se reportam dentro da narrativa do seriado, não poderíamos dizer que as imagens distópicas - que se apresentam, atualizam e se transformam, a cada episódio e temporada - são os personagens conceituais em BM?

3.1 Dos conceitos às sensações: a distopia como personagens conceituais nas três primeiras temporadas de *Black Mirror*

Como discutido no segundo capítulo e no item anterior. Compreendemos que as figuras estéticas são uma estrutura que se manifesta através de um conjunto de elementos formais e sensoriais, como cores, formas, texturas, sons e movimentos. Sendo ela, responsável por criar uma atmosfera ou ambiente que influencia a forma como os elementos apresentados e as ideias são percebidos pelo público. Ao relacionar as figuras estéticas com os personagens conceituais, Deleuze e Guattari (2020) argumentam que os personagens conceituais podem ser criados a partir de figuras estéticas que os revelam como símbolos ou representações de conceitos. Esses personagens se tornam mais do que meros indivíduos em uma narrativa, mas sim representações de forças e dinâmicas que atuam em um nível mais amplo.

Por exemplo, em um filme de ficção científica, a figura estética de um ambiente futurista pode ser utilizada para representar uma sociedade tecnologicamente avançada, mas também opressiva. Nesse contexto, um personagem conceitual poderia ser um indivíduo que representa a resistência contra essa opressão, simbolizando a luta pela liberdade em uma sociedade controlada pela tecnologia.

Sabendo com as figuras estéticas operam dentro de um plano de composição e os personagens conceituais, dentro de um plano de imanência. Tencionamos os dois planos a fim de perceber em que medida é possível que um permeie outro, no seriado que propomos analisar. Para tanto, utilizamos metodologia exploratória de cunho teórico e descritivo, no intuito de perceber, a partir da estrutura estilística e da narrativa audiovisual seriada, em que medida é possível identificar personagens conceituais, nas três primeiras temporadas de BM⁴⁸.

⁴⁸ Tivemos como escolha metodológica pensar os personagens conceituais de forma macro a fim de abranger as três temporadas, pensando o produto como um todo. Mas ao longo do trabalho ressaltamos os episódios que ao nosso ver melhor ilustram o que propomos. Por fim, realizamos no APÊNDICE uma síntese das principais discussões e argumentos presentes em cada um dos 13 episódios.

A metodologia de análise audiovisual é um conjunto de técnicas e abordagens que permitem examinar e interpretar os elementos visuais e sonoros presentes em uma obra audiovisual, como filmes, vídeos, programas de televisão, entre outros. Existem várias metodologias de análise audiovisual, cada uma com suas próprias ênfases e objetivos.

Julier e Marie (2012) entendem que a linguagem cinematográfica possui “uma caixa de ferramenta” (p.12) essencial para sua criação e leitura mais precisa, são eles: plano, sequência e filme. No nível do plano, entra a utilização dos movimentos de câmera, os ângulos, enquadramentos, figurino, iluminação, cor etc.; no nível da sequência, entende-se como o conjunto de planos que apresenta uma unidade, seja ela, temporal, espacial, narrativa ou técnica que nos possibilita “captar o ‘discurso oculto’ e outros efeitos de sentido figurado” (JULIER e MARIE, 2012, p.42), o que engloba os pontos de montagem, a cenografia e as metáforas audiovisuais; por último o nível fílmico, o produto final, que se apresenta a junção dos outros níveis (planos e sequência) a fim de retratar a história que será contada, oriunda das escolhas de ordem de apresentação que permite ao espectador um posicionamento ético e estético.

Essa caixa de ferramentas próprias da linguagem cinematográfica é referente ao estilo dessa linguagem, o que Bordwell (2008, p. 58) entende como sendo “a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós”. O autor aponta que ela é despertada por meio duas camadas que compõe o audiovisual: denotativo e expressivo. A primeira, função denotativa, é “a descrição de cenários e personagens, a narração de suas motivações, a apresentação dos diálogos e do movimento” (BORDWELL, 2008, p. 59). A segunda está relacionada diretamente às qualidades expressivas, as quais “podem ser transmitidas pela iluminação, pela cor, pela interpretação, pela trilha musical e por certos movimentos de câmera” (BORDWELL, 2008, p. 59).

Machado e Vélez (2007, p.9), ao estudarem os produtos para a televisão⁴⁹ destacam que algum detalhe para a análise destes, podem não estar dados no próprio produto e precisam ser buscados em outros materiais (documentos de produção, textos jornalísticos relacionados ao trabalho, depoimentos da equipe produtora, análise de recepção, análise de conjuntura etc.), como fizemos ao longo deste trabalho, sobretudo

⁴⁹ Vale lembrar que apesar do formato de filme, seriado *Black Mirror* foi criado originalmente como produto para televisão.

no primeiro capítulo. Os autores discorrem também sobre os diversos produtos televisivos e aspectos que podem ser analisados e advertem que a ênfase, de o quê se analisar, “não pode estar apenas nos aspectos meramente técnicos ou metodológicos da análise (visualização plano por plano, análise das sequências, estudo de gêneros e formatos etc.), mas na relevância dos programas enquanto contribuições singulares à televisão e à cultura contemporânea”.

Desse modo, para análise dos 13 episódios realizamos a análise dos aspectos internos e externos do produto audiovisual. Sendo o interno, a técnica de análise que vai desde imagem plástica ao som, a fim de revelar informações importantes acerca da atmosfera da obra. Já os aspectos externos estão ligados à temporalidade, sendo preciso levar em consideração a época do filme, o período econômico, social, cultural em que ele foi produzido. Aspectos estes que foram abordados ao longo de todo este trabalho. A fim de compreender o contexto pode ajudar a explicar por que uma obra audiovisual foi feita, para quem foi feita e como foi recebida.

Fizemos também interseções com levantamento bibliográfico, o que Minayo (2001, p.53) entende como um esforço para discutir ideias e pressupostos colocando “[...] frente a frente os desejos do pesquisador e os autores envolvidos em seu horizonte de interesse”. Sobretudo relacionado aos estudos de Deleuze e Guattari (2020), sendo nosso horizonte para compreender a possibilidade de presença ou não de personagens conceituais dentro do seriado.

Tendo em vista que os personagens conceituais são potências de conceitos que operam sobre um plano de imanência, para que possamos identificar esses personagens nas três temporadas de BM é necessário, primeiramente, compreender as críticas sociais presentes em cada episódio. Na filosofia, o plano de imanência trata-se, de maneira simplificada, de um “horizonte absoluto do pensamento” (DAMASCENO, 2015, p.140), uma espécie de campo prévio para criação de conceitos.

O recorte de temporadas foi definido porque observamos uma ruptura entre os episódios da primeira leva (1ª e 2ª temporadas) para os *original Netflix*⁵⁰ (3ª temporada em diante). Isso porque as primeiras temporadas possuem uma estrutura narrativa tipicamente britânica enquanto os da *Netflix* tem um caráter mais *holliwoodiano*/americano, visando alcançar maior número de pessoas.

⁵⁰ Desde 2012, a empresa vem desenvolvendo produções originais e já possui uma vasta quantidade de produções que variam de acordo com o país, se enquadram em produções exclusivas (licença de distribuição exclusiva da *Netflix*) e produções financiadas pela empresa.

Ramos e Guedes (2019, p.199), no artigo *As produções originais Netflix, nostalgia e safe returns: o revival de Gilmore Girls*, apontam que a empresa opera pela lógica mercadológica da cultura de nicho. Onde pelo monitoramento da ação de seus assinantes, cria listas de sugestões de conteúdo personalizadas para cada indivíduo e produz novos, “conteúdos a partir do que ela sabe sobre nós”. Segundo as autoras:

O sistema de monitoramento da Netflix, através do big data, tem se mostrado bastante eficaz já que as produções da empresa, no geral, têm uma boa aceitação da audiência da crítica. Essa tecnologia permite que a empresa possa compreender a ação do público em sua plataforma, “prever” o que eles gostariam de assistir, e, assim, muito mais do que recomendar, a empresa consegue informações para produzir conteúdos de acordo com a lógica de nichos.

A partir desse modelo de negócio, a empresa vem investindo em produções que garantam um retorno seguro. Embora haja muitas semelhanças entre o audiovisual americano e o britânico, Bordwell (2006) no livro *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, compara e contrasta o estilo narrativo do cinema americano e britânico. A estrutura narrativa do audiovisual americano é geralmente mais orientada para a trama e segue uma estrutura narrativa mais convencional, com um enredo bem definido, uma história claramente definida e um arco de personagem.



FIGURA 14 - capturas de tela dos episódios que consideramos como primeira leva de *Black Mirror* - primeira (acima) e segunda (abaixo) temporadas.

O audiovisual britânico, por outro lado, muitas vezes tem uma abordagem mais experimental e com orçamentos menores. É mais focado em produções de menor escala, como dramas e comédias de baixo orçamento. Outro fator que constitui grande

diferença é o estilo visual: por possuir o orçamento menor e prezar pelos diálogos, o audiovisual britânico, muitas vezes tem um estilo visual mais discreto, com uma ênfase maior no roteiro e na atuação (FIGURA 14 e 15).



FIGURA 15 - capturas de tela do episódio *White Christmas*⁵¹

Por outro lado, o audiovisual americano, em geral, têm orçamentos maiores e é mais focado na produção de grandes produções, como *blockbusters* de cinema e séries de televisão de grande orçamento, muitas vezes tende a ser mais visualmente extravagante, com uso frequente de efeitos especiais, câmeras em movimento e imagens espetaculares (FIGURA 16) - não é atoa que cada episódio é considerado um telefilme visto que sua aparente não ligação entre si permite que seja assistido de forma unitária. Na leva de episódios da *Netflix* verificamos também que roteiros menos densos facilitam a compreensão para atingir um público maior.

⁵¹ Fizemos montagem a parte por ele possuir uma maior alteração de atmosfera fílmica do que os demais episódios da primeira leva.



FIGURA 16 - capturas de tela dos episódios da segunda leva de *Black Mirror*.

Nas imagens (FIGURAS 14, 14 e 16) é possível percebermos a mudança plástica, sobretudo ligada a cor e efeitos especiais que cada um dos episódios da leva *Netflix* possui. Costa Couto (2004), em sua dissertação *Design do Filme*, aponta que os elementos que compõem a direção de arte (cor, figurino e ambientação) são essenciais na construção da história e dos personagens do mundo artificial projetado na tela, podendo explicitar sentimentos, antecipar situações, evocar o passado, ou indicar o futuro, além de outras possibilidades. Dessa maneira, para a autora, a direção de arte pode configurar-se em um elemento poderoso sendo capaz de destacar e identificar visualmente um filme.

Percebemos nos episódios forte utilização da iluminação, Martin (2005, p.71) a define como um fator determinante para a “criação da expressividade da imagem”, que pode ser utilizada para muito além de sua função mais natural - definir contornos, aumentar ou diminuir profundidade etc. - servindo também “para criar atmosfera emocional e até certos efeitos dramáticos” (MARTIN, 2005, p.72).

Comparando as imagens (FIGURAS 14, 15 e 16) podemos perceber também que o tom que se sobressai na maioria dos episódios é o frio, com predominância do cinza. De acordo com o estudo de Heller (2013, p.499), o cinza “é a cor de todas as adversidades que destroem a alegria de viver”. Isso porque, segundo a autora, é uma cor conformista, que vai com tudo e não exprime um forte sentimento, sendo também a cor da solidão. Sensações colaboram com as principais características de uma distopia.

Apesar de certa mudança nas narrativas, o fato de o criador ser mantido preserva a unidade proposta ainda na pensata da série (conforme apontamos no capítulo

2). Ao realizarmos a análise dos 13 episódios que compõem as três primeiras temporadas de BM, buscamos observar a presença de personagens conceituais e qual traço está presente ou não no seriado. Diante desse campo compreendemos as temporadas como um plano de imanência em que o discurso distópico é a potência que faz com que os conceitos ali propostos articulem-se. Isto é, os personagens conceituais do seriado são as transformações distópicas que a cada novo episódio sofre modificações, nas mais diversas instâncias.

O episódio piloto, por exemplo, apresenta uma crítica à rapidez em que as informações são disseminadas por intermédio da *internet* e das diversas plataformas de conteúdo, além da facilidade de atrair e manter a atenção das pessoas. A narrativa conta a história da grande decisão que o fictício primeiro-ministro britânico Michael Callow (Rory Kinnear) precisa tomar para libertar a Princesa Susannah (Lydia Wilson) de um cativeiro. A única exigência do sequestrador é que o primeiro-ministro copule com um porco durante uma transmissão ao vivo em rede nacional.

Nesse episódio todas as tecnologias apresentadas são existentes em nosso cotidiano: canais de TV, jornal e *Youtube*. Na história, o vídeo contendo a ameaça do sequestrador e a possível tortura da princesa fica disponível por poucos segundos no *Youtube*, mas é o suficiente para que o serviço de inteligência britânica não conseguisse escondê-lo da população, que já havia baixado, *re-upado*⁵² e compartilhado diversas vezes. Assim como descrito por Baudrillard (1997, p.60), acerca da relação das pessoas com a informação na contemporaneidade, “a informação é mais verdadeira que o verdadeiro por ser verdadeiro em tempo real - por isso é fundamentalmente incerta”.

A ânsia de saber e comunicar primeiro ultrapassa o compromisso com a verdade da informação, pois a rapidez com que ela é repassada abre espaço para que erros sejam cometidos, uma vez que não há espaço para apuração correta do que está sendo disseminado e nem dos seus possíveis impactos. Debord (2016) defende que o espetáculo domina os homens vivos. O autor, explica que:

Boatos da mídia e da polícia adquirem de imediato, ou, na pior hipótese, depois de serem repetidos três ou quatro vezes, o peso indiscutível de provas históricas seculares. De acordo com a autoridade legendária do espetáculo do dia, estranhas personagens eliminadas no silêncio reaparecem como sobreviventes fictícios, cujo retorno sempre poderá ser evocado ou calculado e provado por um mero “dizem” dos especialistas. (DEBORD, 2016, p. 210).

⁵² *Up*ar é um termo muito utilizado nas tecnologias, em especial para fazer upload - ato de enviar uma informação, gerar um arquivo, para um computador remoto.

Em pouco tempo, além dos jornais habituais, em busca do furo de reportagem, vemos surgir no episódio programas especiais falando sobre o sequestro (imagem superior à esquerda da FIGURA 17), discutindo com especialistas de diversas áreas a melhor saída para o caso, erros da operação de resgate, especulação sobre a identidade do sequestrador etc. A expectativa da população em assistir tal ato repugnante, juntamente com o interesse da mídia em conseguir altos índices de audiência, atrapalharam a investigação fazendo com que vazassem todas as estratégias da inteligência britânica para evitar que o primeiro-ministro precisasse cumprir as exigências do sequestrador.

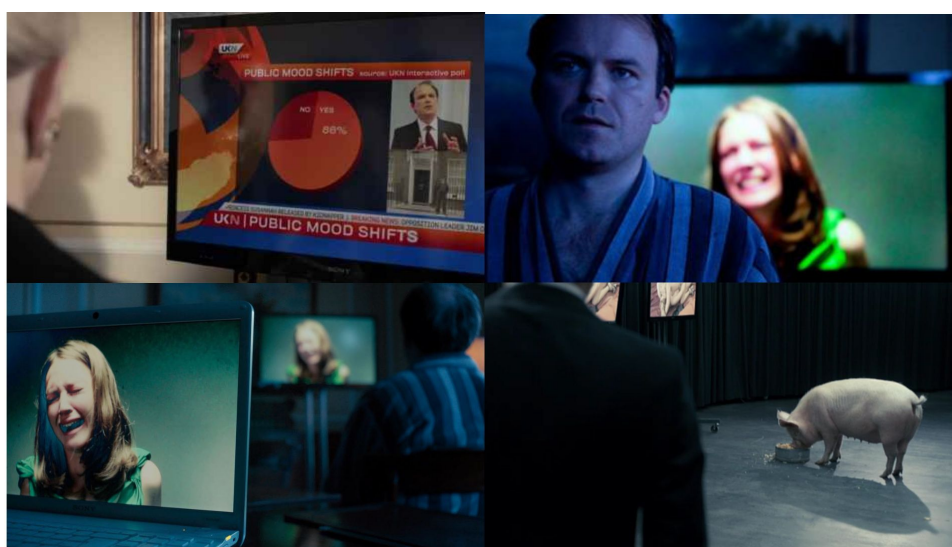


FIGURA 17 - capturas de tela do episódio *The National Anthem*.

O que demonstra que além do espetáculo há também um apreço pelo grotesco, que a partir da humilhação de uma figura pública gera entretenimento disfarçado de revolta, indignação ou curiosidade mórbida (FIGURA 18).



FIGURA 18 - capturas de tela do episódio *The National Anthem*. Cena da população assistindo a transmissão do ato do primeiro-ministro com o porco.

Esse fetiche pelo bizarro é descrito por Simmel (1998) como característica comum do homem moderno - e que podemos dizer que continua na contemporaneidade. Para ele, o indivíduo *blasé* é o indivíduo da cidade grande que em meio a tantos estímulos e tantas novidades se transforma em um ser indiferente e, desta forma, segundo autor, fica com os nervos saturados, sendo necessários estímulos ainda mais fortes para acabar com essa percepção *blasé*. De acordo com Singer (2001), a partir das considerações de Simmel (1998), é necessária uma “intensificação da estimulação nervosa” (p.116), com a exploração exacerbada do sensorial. Tal necessidade fez crescer, por exemplo, a produção de jornais sensacionalistas, parque de horrores e filmes com bastante tensões, tudo para proporcionar choques sensoriais cada vez mais fortes.

Na contemporaneidade para Byung-Chul Han (2017, p. 32-67) trata-se de uma sociedade em exposição, “uma sociedade pornográfica”, em que “tudo está voltado para fora, desvelado, despido, desnudo, exposto”. O que para Christoph Türcke (2010, p.243) é um sintoma do que ele chama de *sociedade excitada*: “[...] a compulsão por reproduzir o horror foi sublimada num sentimento mais elevado de pertença a um coletivo que consegue, por meio de um esforço em conjunto, transformar o horror em prazer”.

Os comportamentos aqui apresentados levam ao desfecho do episódio. Enquanto todos estavam ansiosos para assistir se o primeiro-ministro iria cumprir ou não a exigência (imagens inferiores da FIGURA 9), as ruas de Londres ficaram vazias e ninguém percebeu que a princesa foi liberada meia hora antes do previsto. Como dito

por um dos personagens dentro do episódio: "ele [o sequestrador] sabia que todos estariam ocupados olhando para as telas" (HINO NACIONAL, #1x01 temporada, 39min59s). No enquadramento das cenas é possível ver pessoas enojadas, horrorizadas e outras em êxtase, todas não desviam o olhar das telas.

Ao final do episódio, e com os entendimentos citados acima, compreendemos que o objetivo do sequestrador foi criticar o envolvimento das pessoas com os dispositivos digitais (as telas) atrelados a satisfação mórbida intensificada pelas imagens. Como apresentado por Debord (2016) como sendo o efeito hipnótico que as imagens exercem sobre as pessoas. E aquilo que deveria ser uma crítica aos meios de comunicação de massa, torna-se mais um produto dela: o rosto do sequestrador/artista estampa as telas enquanto um apresentador anuncia a "primeira grande obra do séc. XXI" (HINO NACIONAL, #1x01, 42min11s). A sociedade do espetáculo permanece a mesma.

Diante da contextualização da narrativa do episódio, entendemos que dentro do episódio-piloto é o açougueiro/sequestrador/artista que desempenha a função de personagem conceitual. Uma vez que os personagens conceituais são seres em transformação, é o próprio devir que no ponto de vista do audiovisual faz toda a história se desenvolver. Um devir-açougueiro. Esse personagem se virtualiza ao longo da história - é apenas nos últimos minutos do episódio que passamos a conhecer a face desse indivíduo e descobrimos sua profissão - na narrativa ele deixa de ser um açougueiro vivendo uma vida pacata para assumir o papel de sequestrador que almeja *ensinar uma lição à sociedade* a fim de provocar alguma mudança social, mas no final da narrativa, essa mesma sociedade passa a enxergá-lo como um grande artista criador.

É esse personagem que articula todo o viés distópico apresentado no episódio. Na tentativa de lançarmos um olhar macro sobre este produto audiovisual, percebemos que o personagem conceitual em BM é a própria distopia que no episódio piloto é ressaltado na forma do açougueiro, mas a cada novo episódio essa potência se transforma e articula-se de outra maneira, assumindo contornos distópicos ora nomeados em figura de personagem audiovisual ou só percebidos a partir dos conceitos articulados (ver APÊNDICE).

Os enredos em BM mostram uma sociedade em que o raciocínio lógico altamente desenvolvido põe fim ao prazer, ao desejo individual, o que podemos vincular a forma como Deleuze e Guattari entendem o desejo - conforme abordado no primeiro capítulo ao pensarmos o seriado como um espelho rizomático. Para eles o desejo não é

falta, mas sim produção. O indivíduo que deseja inquieta-se e é capaz de modificar, transformar o real. Logo, o que observamos em todos os episódios de BM é uma sociedade em que o desejo em si é tolhido, no máximo estimula-se a sedução mercadológica, mas o desejo como potência é sempre aniquilado para se manter a estrutura em ordem.

Se o desejo produz, ele produz real. Se o desejo é produtor, ele só pode sê-lo na realidade, e de realidade. O desejo é esse conjunto de sínteses passivas que maquinam os objetos parciais, os fluxos e os corpos, e que funcionam como unidades de produção. O real decorre disso, é o resultado das sínteses passivas do desejo como autoprodução do inconsciente. Nada falta ao desejo, não lhe falta o seu objeto. É o sujeito, sobretudo, que falta ao desejo, ou é ao desejo que falta sujeito fixo; só há sujeito fixo pela repressão. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p.43).

Nos 13 episódios é o desejo dos protagonistas/anti-herói que funciona como força que altera aquela sociedade. O desejo de apontar o modo alienado da sociedade, o desejo de ajudar a pessoa que gosta a realizar um sonho e depois querer resgatá-la, o desejo de descobrir se houve traição, de ter de volta a pessoa que morreu e depois de querer livrar-se dela, o desejo de punir em igual medida um crime hediondo, de manipulação das massas a partir da identificação com discursos de ódio, desejo de organização/ automaticidade de funções e aprisionamento/ exclusão de criminosos, desejo de aceitação e sucesso, desejo de desenvolvimento a todo custo de tecnologias mais eficazes, desejo de proteger-se de uma exposição no ambiente virtual, desejo de vida eterna, de libertar-se dos domínios da alienação e o desejo pelo controle social. Todos estão presentes em pelo menos um de cada episódio.

Visualizamos sempre a vontade do protagonista em romper com aquilo, mas em quase todos os vemos serem absorvidos por aquela estrutura. Verificamos que nos 13 episódios de BM os protagonistas passam por um processo de tomada de consciência que, mesmo que de modo involuntário, os conduzem, na maioria das vezes, a um final infeliz⁵³.

Compreendemos, portanto, a distopia do seriado como um personagem conceitual, que representa um mundo de desordem em que a tecnologia se torna uma força opressiva, que restringe a liberdade e a privacidade dos indivíduos. Dentro do seriado a distopia teria o traço de personagem conceitual existencial, uma vez que sua

⁵³ Como abordado no item 1.2.

construção e manutenção estão intrinsecamente relacionadas ao repertório criativo de Charlie Brooker - abordado ainda no primeiro capítulo deste trabalho.

Episódios como *Nosedive* (terceira temporada) e *The Entire History of You* (primeira temporada), são exemplos de como a tecnologia pode ser usada para controlar e julgar as pessoas, levando à fragmentação social e à perda de valores humanos fundamentais. Além disso, a distopia em BM também apresenta personagens que são forçados a viver em mundos opressivos e desumanos. Por exemplo, em episódios como *White Bear* (segunda temporada) e *Fifteen Million Merits* (primeira temporada), os personagens são submetidos a um ambiente de constante vigilância e controle, o que leva a um estado de alienação e desesperança. A distopia, portanto, seria um personagem conceitual que a partir das imagens distópicas e o sentir diegético representam a falta de sentido e a perda de valores humanos em um mundo opressivo e controlado pela tecnologia.

Para nós as imagens remetem a narrativas e vice-versa, a função fabuladora desencadeada com as imagens, implica, como sugerem Gonçalves e Head (2009), o devir-imagético dos próprios pesquisadores e dos demais praticantes. Assim, o devir-imagético ao qual nos referimos não é o devir da imagem (em si), mas o devir de todos nós, engendrado quando nos pomos a imaginar, a ficcionar sobre os outros, sobre o vivido e sobre nós mesmos, nos reinventando e reinventando o mundo. (SOARES, 2013, p.742).

Podemos pensar também a distopia como um devir-imagético, o que significa que a distopia é uma imagem que está em constante transformação e evolução, refletindo as mudanças no mundo e em nossas percepções. Ao explorar a distopia como um devir-imagético, é possível identificar como essa imagem se transforma ao longo de BM, assumindo diversas formas, desde mundos visivelmente em destruição/pós-apocalípticos; sociedades opressivas controladas por governos totalitários ou até mesmo um aprisionamento realizado por si próprio, diante da ubiquidade midiática⁵⁴.

Em BM vemos a ubiquidade midiática sendo materializada pela onipresença dessas telas no cotidiano, sejam elas móveis (*tablets, smartphones, iPods touch*, etc.) quanto fixas, como: monitores, vídeos de câmeras de segurança, *outdoors* em telões, televisores, etc. Trazendo para a sociedade em que vivemos, segundo Treske (2013),

⁵⁴ Poder computacional presente em ambientes físicos a partir de objetos diversos do dia a dia. Em vez de um computador estático, por exemplo, cada vez mais espaços, objetos e até elementos do vestuário passam a ter mecanismos de computação móvel a eles incorporados.

esses elementos interagem entre si e entre os indivíduos, formando um ecossistema maquínico-orgânico:

[...] sit in front of one screen, there is a virtual multiplicity of screens surrounding us, and therefore multiple videos around these screens, forming a world viewed under the specific conditions of that very instance. These screens construct a complex system. This system could be called an 'ecosystem', or an 'artificial sphere of existence'; it is ecological because objects or 'beings' interact with each other. Such a system is built out of complex relationships and conditions, similar to other human-built communities, habitats or even biological systems. These complex relations rely on having a shared space. (TRESKE, 2013, p. 30)⁵⁵.

Tais dispositivos onipresentes em nosso cotidiano passam a serem também formas de vigilância e controle. Segundo Foucault (1987), a sociedade disciplinar é marcada pela subordinação a práticas ideológicas e discursos ditados por certo número de instituições (igrejas, escolas, fábricas, etc.) que trata de normatizar os sujeitos e aplicar mecanismos de vigilância semelhantes a uma estrutura panóptica⁵⁶. Que para Foucault (1987, p. 173) faz com que “o exercício do poder seja mais rápido, mais leve, mais eficaz, um desenho das coerções sutis para a sociedade que está por vir”. Deleuze retoma tal conceito e o apresenta da seguinte maneira:

Félix Guattari imaginou uma cidade onde cada um pudesse deixar seu apartamento, sua rua, seu bairro, graças a um cartão eletrônico (individual) que abriria as barreiras; mas o cartão poderia também ser recusado em tal dia, ou entre tal e tal hora; o que conta não é a barreira, mas o computador que detecta a posição de cada um, lícita ou ilícita, e opera uma modulação universal. (DELEUZE, 1992, p. 265).

Como se inspirado nesta inquietação de Deleuze, ao recorrer a Guattari, BM nos apresenta a cada episódio esta modulação universal que ao passo que abre portas, também as fecha por infinitas possibilidades que tem como cerne reprimir qualquer ato que possa ser compreendido como rebeldia. Cada episódio/mundos são compostos por uma multiplicidade de imagens, símbolos e metáforas, que se combinam em constante

⁵⁵ Mesmo quando estamos fisicamente sentados em frente de uma única tela, existe uma multiplicidade virtual de telas nos cercando, e portanto muitos vídeos em redor dessas telas, formando um mundo visto sob as condições específicas dessa instância. Essas telas constituem um sistema complexo. Esse sistema pode ser denominado um 'ecossistema', ou uma 'esfera artificial de existência'; é ecológico porque objetos ou 'seres' interagem uns com os outros. Um sistema como esses é construído por relações complexas e situações similares a outras comunidades construídas pelo homem, habitats ou até mesmo sistemas biológicos. Essas relações complexas apoiam-se em um espaço compartilhado. (TRESKE, 2013, p. 30) (Tradução livre).

⁵⁶ Estrutura prisional em que todos poderiam ser vistos por um guardião sem que nenhum deles visse o prisioneiro do lado ou os guardas.

mudança, refletindo a evolução da tecnologia e suas implicações para a sociedade. Conforme a tecnologia avança e se torna mais presente em nossas vidas, nossa percepção da distopia também muda. BM tenta ao seu modo demonstrar como a sociedade contemporânea está presa em uma espécie de labirinto de espelhos que causa angústia por seu reflexo disforme do futuro que é agora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Minha alucinação é suportar o dia a dia e meu delírio é experiência com coisas reais”.
(BELCHIOR, Alucinação).

As distopias não se encerram em seu caráter negativo, por mais que assim pareçam ou sejam interpretadas. O distópico nos incomoda, causa angústia. O motivo talvez seja porque está carregado de exageros em suas descrições - intervenção genética para a criação de castas em *Admirável Mundo Novo*, o controle da *teletela* e do partido em *1984* e a exigência de uma ignorância cultural em *Fahrenheit 451* são apenas alguns exemplos daquilo que consideramos atrocidades de um mundo muito distante. Por mais que os autores dessas obras sempre tenham dito que se tratavam do presente, suas obras sempre foram entendidas como um agouro do futuro. Mas da primeira publicação dessas obras até hoje já se passaram cerca de 90⁵⁷ anos. Então, que futuro nefasto é esse que nunca chega?

Bem que gostaríamos que fosse verdade, mas não há tanta ficção quando se trata do distópico. O gênero apenas acentua condições que já existentes e estão presentes no cotidiano de nossas vidas, asseguradas pela carga de banalidade que o hábito projeta sobre elas. Mas apesar de toda a violência, do condicionamento estatal, da remoção de aspectos que julgamos humanos ou mesmo de uma barbárie generalizada, as distopias nos mostram a eclosão de novas formas de vida, seus sucessos e seus fracassos. Percebemos sempre uma tomada de consciência, algo sempre escapa, algo sempre permanece irreduzível à captura do Estado. Sempre uma nova formação possível.

Ao deslizarmos a fronteira do plano de composição de *Black Mirror* a um plano de imanência filosófico, verificamos os blocos de sensações que se expressam como *afecto* de conceito ou conceito de *afecto*. Temáticas como as implicações das práticas de aprovação e exclusão em uma cultura de *likes*, linchamentos virtuais, emergência de políticos explicitamente caricatos, a dificuldade de lidar com frustrações, perdas e morte, promessa de paraísos virtuais e de novos corpos sintéticos e imortais,

⁵⁷ *Admirável Mundo Novo*, publicado em 1932; primeira publicação de 1984 foi em 1949 e a primeira de *Fahrenheit 451*, 1953.

temáticas/questões presentes em nossa atualidade que nos força a pensar. Isto é, pensar a partir de; não sobre.

Ao aproximarmos os estilhaços do espelho distópico do seriado ao conceito de rizoma - termo tomado da botânica e transmutado por Deleuze e Guattari como forma de conceber a realidade, o pensamento, a linguagem etc - compreendemos o produto como forma de agenciamento contemporâneo, crítico e político. Contendo caráter de vidência e resistência que faz emergir a criação de uma realidade impensada e impensável. Abrindo brechas e fissuras nas representações que nos impedem de pensar.

É o incômodo com o mundo atual que possibilita a criação do universo de BM, em que a ampliação dos problemas objetiva alguma transformação no hoje. Recortar o caos e mostrá-lo no real. É o desejo como potência que leva a este fim. Verificamos com Deleuze e Guattari que todo desejo é revolucionário, porque investe no real, o rearranja, o desestrutura. A relação entre figuras estéticas e personagens conceituais é, portanto, essencial para a criação de narrativas que possuem um significado mais profundo e abrangente. Por meio das figuras estéticas, os personagens se tornam representações de conceitos e ideias mais amplas, permitindo que a obra revele aspectos ocultos da realidade.

Observamos que o filósofo é aquele que olha para o caos da realidade e dá a ele certo sentido que se apresenta a partir dos conceitos que não necessariamente são respostas irrefutáveis e absolutas, mas recursos que nos auxiliam a enxergar o real, a vida. A filosofia não lê o mundo, ela o cria, assim como a arte. Criações do homem que tem exclusivamente a ver com aquele momento histórico, aquela realidade material que se impõe.

Os 13 episódios de modo geral (ver APÊNDICE) levantam questões sobre privacidade, liberdade e identidade. Ao apresentarmos a distopia como um personagem conceitual, remetemos a importância de manter uma perspectiva crítica em relação à tecnologia e suas implicações para a sociedade. O que nos encoraja a pensar sobre como podemos equilibrar o uso da tecnologia com a preservação dos valores humanos fundamentais.

Desse modo, a partir da distopia, podemos pensar BM como algo que possibilita pensar o que existe ao nosso redor, potencialização do olhar a partir dos olhos do outro que revelam um mundo inteiro a ser descoberto, promovendo uma criação, imaginação, reinvenção de muitos possíveis imaginários e inúmeros devires. Não buscando a verdade, mas criações.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- AGENCIAMENTOS. *José Benedito Almeida - As dimensões da jornada do herói: da subjetividade à política*. YouTube, 29 de março de 2021. Disponível em: <<https://youtube.com/live/tnMBimhVLZM?feature=shares>>. Acesso em: 14 de dezembro de 2022.
- AMARAL, A. (2005). *Visões perigosas. Uma arque-genealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas*. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Tese de Doutorado do PPGCOM/PUCRS. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/81>. Acesso: 11 de dezembro de 2022.
- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Editora 34, 2017
- AUMONT, J. *A imagem*. Ed.7. Campinas: Papirus, 2002.
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M. *A estética do filme*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1995.
- BARROS, J. *Metrópolis – a distopia urbana do Cinema Expressionista Alemão e sua influência nos filmes de ficção científica*. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, v.15. n. 39. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/15918/pdf>>. Acesso: 14 de maio de 2022.
- BACHELARD, G. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BACCOLINI, R.; MOYLAN, T. *Dystopia and histories*. In: BACCOLINI, Rafaella; MOYLAN, Tom (Org.). *Dark horizons: science fiction and the dystopian imagination*. London: Routledge, 2003.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- _____. *Tela Total*. Ed.1. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- BAUMAN, Z. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. 3. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- _____. *Estética e sociologia da arte*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- BOOKER, M. K. *The Dystopian Impulse in Modern Literature*. London: Greenwood Press, 1994.
- BORDWELL, D. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: U of California P, 2006.
- _____. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Campinas: Papirus, 2008.

BROOKER, C. *The dark side of our gadget addiction*. Jornal The Guardian: Inglaterra, 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>>. Acesso: 23 de março de 2023.

CABRERA, J. *O cinema pensa*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

COUTO, C. S. C. *O design do filme*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. 2004. Disponível no link: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/VPQZ-73BKFS>>. Acesso em: 27 de junho de 2020.

DAMASCENO, V. *Personagens conceituais e personagens estéticos em Gilles Deleuze*. Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência – 3º quadrimestre de 2015 – Vol. 8 – nº 3 – pp.138-151. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/tragica/article/view/26835>>. Acesso: 27 de abril de 2021.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto. 2016.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O que é a filosofia?* Ed.3. São Paulo: Ed. 34 letras, 2020.

_____. *O Anti-Édipo*. São Paulo: Editora 34, 2011.

_____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34 letras, 1997.

DELEUZE, G. *O abecedário de Gilles Deleuze*. Realização de Pierre-André Boutang, produzido pela Éditions Montparnasse, Paris. No Brasil, foi divulgado pela TV Escola, Ministério da Educação. Tradução e Legendas: Raccord [com modificações]. A série de entrevistas, feita por Claire Parnet, foi filmada nos anos 1988-1989.

_____. *O atual e o virtual*. In: Éric Alliez. Deleuze Filosofia Virtual. (trad. Heloísa B.S. Rocha) São Paulo: Ed.34, 1996.

_____. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007 - (Cinema 2).

DOURADO, Tatiana. *Fake news na eleição presidencial de 2018 no Brasil*. 2020. Tese (Doutorado) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31967/1/Tese_Tatiana%20Dourado.pdf>. Acesso: 01 de março de 2023.

ECO, U. *D'Aristotele à Poe*; in: CASSIN, Bárbara (org.). *Nos Grecsetleurs Modernes*. Paris: Seuil, 1992.

FELÍCIO, E. *A interdisciplinaridade entre a série Black Mirror e a sociedade do espetáculo*. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas) –

Universidade Santo Amaro, 2018. Disponível em: <<http://dspace.unisa.br/handle/123456789/365>>. Acesso: 4 de dezembro de 2022.

FERRAZ, M.;CLAIR, E. *Para além de Black Mirror: estilhaços distópicos do presente*. Ed.1. São Paulo: N-1 edições, 2020.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis, Vozes, 1987.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa: ensaio de método*. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega, 1995.

GIL, A. *Como elaborar projetos de pesquisa*. Ed.4. São Paulo : Atlas, 2002.

GIOVANELLI, C. *A dimensão psicológica de 'Black Mirror', a série que angustia*. Revista Veja, São Paulo, 2016. Disponível no link: <<https://vejasp.abril.com.br/blog/terapia/a-dimensao-psicologica-de-8216-black-mirror-8217-a-serie-que-angustia/>>. Acesso em: 27 de abril de 2021.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena*. São Paulo: Senas, 2014.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Editora Vozes, 2017.

_____. *Sociedade da Transparência*. Petrópolis:Vozes, 2017.

HARAWAY, Donna. *Manifesto ciborgue*. In: TADEU, Tomaz. (Org.) *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

JACOBY, R. *A imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

KANT, I. *Crítica da razão pura*. Tradução de Valério Rohden e Udo Balduur Moosburger. 2ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

LACEY, H. *Valores e atividade científica*. São Paulo: Discurso Editorial/Fapesp, 1998.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?* Ed.2. São Paulo: Ed.34 letras, 2011.

LIMA, Helder. *Distopia atual é achar que o autoritarismo é normal, diz escritor de ficção científica*. Revista do Brasil, 2013. Disponível em: <<http://www.redebrasilatual.com.br/revistas/133/a-distopia-segundo-o-escritor-alexey-dodsworth>>. Acesso: 20 de abril de 2018.

LIRA, B. *Luz e Sombra: significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

LOPES, J. "Is there any way out? Black Mirror as a critical dystopia of the society of the spectacle." *Via Panoramica: Revista de Estudos Anglo-Americanos*, série 3, vol. 7, nº 2, 2018. Disponível em: <<https://ler.letras.up.pt/>>. Acesso: 10 de agosto de 2021.

MACHADO, A. *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: Senac, 2000.

MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. *Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, v. 8, 2007. Disponível no link: <<http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/123/124>>. Acesso: 27 de junho de 2020.

MAILLET, A. *The Claude Glass: Use and Meaning of the Black Mirror*. in Western Art. New York : Zone Books, 2005.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

MATOS, A. S. M. C. *Utopias, distopias e o jogo da criação de mundos*. Revista UFMG. Belo Horizonte, v. 24, 2017. Disponível no link: <https://www.ufmg.br/revistaufmg/downloads/24/03_Andityas_UtopiaDistopia_pags_40a59_Revista_UFMG_24.pdf>. Acesso: 27 de junho de 2018.

METCALFE, T. 'Magic' mirror in Elizabethan court has mystical Aztec origin. National Geographic, 2021. Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.com/history/article/magic-mirror-elizabethan-court-mystical-aztec-origin>> Acesso em: 11 de maio de 2022.

METZ, C. *A significação do cinema*. Trad. Jean-Claude Bernardet. 1972.

MINAYO, M. C. S. *Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade*. Ed.18. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOYLAN, T. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia* (Cultural Studies.). Boulder: Westview Press, 2000.

MORIN, E. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

NYREN, Erin. 'Black Mirror' Creators Tease Season 4, Episode Sequels. Podcast Remote Controlled. Variety, 2017. Disponível no <[link:http://variety.com/2017/tv/news/remote-controlled-black-mirror-season-4-episode-sequels-1202507135/](http://variety.com/2017/tv/news/remote-controlled-black-mirror-season-4-episode-sequels-1202507135/)>. Acesso em: 27 de abril de 2021.

O ESPELHO NEGRO: INDAGAÇÕES SOBRE O LADO OBSCURO DO REFLEXO. Conferência de Arnaud Maillet. 2014. (Congresso).

ORWELL, G. 1984. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

PACHECO, F. *Personagens conceituais: filosofia e arte em Deleuze*. Belo Horizonte: Relicário, 2013.

PLATÃO. *República*. Introdução, Tradução e notas de Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001, 511p.

PUTRI, S.A.; NAFISAH, N. *Construction of dystopia in Black Mirror: Hated in the nation*. Passage, 2020. Disponível em: <<https://ejournal.upi.edu/index.php/psg/article/view/22994>>. Acesso: 13 de maio de 2021.

RAMOS, Ángel. "Acho ótimo que 'Black Mirror' provoque terror. É disso que se trata". El País Brasil, 2016. Disponível no link:

<https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/cultura/1476445649_428143.html>. Acesso em: 27 de abril de 2021.

RAMOS, E.; GUEDES, F. *As produções originais Netflix, nostalgia e safe returns: o revival de Gilmore Girls*. Revista Temática, n. 6. Ano XV, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/46391/22763>> Acesso: 15 de março de 2023.

RICOEUR, P. *Tempo e narrativa (tomo 1)*. Trad. Constança Marcondes Cesar. São Paulo: Papirus, 1994.

_____. *Do texto à ação: ensaios de hermenêutica*. Trad. de Alcino Cartaxo e Maria José Sarabano). Porto-Portugal: Rés-editora, 1989.

RODRIGUES, Sônia. *Como escrever séries*. Ed. 1. São Paulo: Aleph, 2014. Ebook.

SCHNOOR, M. *Uma entrevista com o criador de 'Black Mirror' sobre tecnologia, política e o futuro*. Portal Vice US, 2016. Acesso em: 27 de abril de 2021.

SIMMEL, Georg. *A metrópole e a vida mental*. IN: VELHO, Otávio Gilberto. O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SOARES, M. *Pesquisas com os Cotidianos: devir-filosofia e devir-arte na ciência*. Revista Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 38, n. 3, p. 731-745, jul./set. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade> Acesso: 22 de fevereiro de 2023.

SINGER, Ben. *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*. IN: CHERNEY, Leo; SCHWARTZ, Roberto (org.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

TRESKE, Andreas: *The Inner Life of Video Spheres. Theory for the YouTube Generation*. Amsterdã, Holanda: Institute of Network Cultures, 2013.

TÜRCKE, C. *Sociedade Excitada: filosofia da Sensação*. Campinas: UNICAMP, 2010.

VANDERWERFF, Tod. *Black Mirror season 3: creator Charlie Brooker discusses political polarization, artificial intelligence, and his new season*. Vox, 2016. Disponível no link: <<https://www.vox.com/culture/2016/10/17/13279528/black-mirror-season-3-netflix-preview-interview>>. Acesso em: 27 de abril de 2021.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. *Ensaio sobre a análise filmica*. Tradução: Marina Appenzeller. 2ª ed. Campinas: Papirus, 2002.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Trad. Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

BLACK Mirror. *O Hino Nacional*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Otto Bathurst. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (44 min), color. Título original: *The National Anthem*.

_____. *Quinze milhões de méritos*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Euros Lyn. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (1h 2 min), color. Título original: *Fifteen Million Merits*.

_____. *Toda a sua história*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Brian Welsh. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (49 min), color. Título original: *The Entire History of You*.

_____. *Volto Já*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Owen Harris. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (49 min), color. Título original: *Be Right Back*.

_____. *Urso Branco*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Carl Tibbetts. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (42 min), color. Título original: *White Bear*.

_____. *Momento Waldo*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Bryan Higgins. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (43 min), color. Título original: *The Waldo Moment*.

_____. *Natal*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Carl Tibbetts. Inglaterra: Endanol, 2011. Netflix (1h 14 min), color. Título original: *White Christmas*.

_____. *Queda Livre*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Joe Wright. Inglaterra: Netflix, 2017. Netflix (1h 3 min), color. Título original: *Nosedive*.

_____. *Versão de Testes*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Dan Trachtenberg. . Inglaterra: Netflix, 2017. Netflix (57 min), color. Título original: *Playtest*.

_____. *Manda quem pode*. Criação: Charlie Brooker. Direção: James Watkins. Inglaterra: Netflix, 2017. Netflix (52 min), color. Título original: *Shut Up and Dance*.

_____. *San Junipero*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Owen Harris. Inglaterra: Netflix, 2017. Netflix (1h 1 min), color.

_____. *Engenharia Reversa*. Criação: Charlie Brooker. Direção: Jakob Verbruggen. Inglaterra: Netflix, 2017. Netflix (1h), color. Título original: *Men Against Fire*.

_____. *Odiados pela nação*. Criação: Charlie Brooker. Direção: James Hawes. Inglaterra: Netflix, 2017. Netflix (1h 29 min), color. Título original: *Hated in the Nation*.

JANELA da alma. Direção: João Jardim e Walter Carvalho. Europa Filmes, 2001. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GJUA0Oqtloc>>. Acesso: 28 de janeiro de 2023.

APÊNDICE - lista de episódio das três primeiras temporadas de *Black Mirror*

1ª TEMPORADA - PRODUZIDA PARA O CHANNEL 4
Título original (tradução): <i>The National Anthem</i> (O Hino Nacional) Direção: Otto Bathurst Número do episódio: 1º Discussão apresentada: A discussão presente no episódio se concentra em questões relacionadas à ética, moralidade e política. O principal tema de discussão é se o primeiro-ministro deve ceder às exigências dos sequestradores ou não. Também é debatido o papel da mídia na sociedade, ao mostrar como a mídia - por meio de programas sensacionalistas - pode transformar a tragédia em um espetáculo, explorando a tragédia para aumentar a audiência e ganhar dinheiro. O episódio também aborda questões relacionadas à privacidade e ao papel do governo na proteção dos cidadãos. Os sequestradores exigem que o primeiro-ministro use sua influência para garantir que nenhuma imagem do ato seja transmitida pela internet ou por outras formas de mídia. Isso levanta questões sobre como o governo pode proteger a privacidade dos cidadãos em uma era de tecnologia avançada, onde as informações podem ser compartilhadas instantaneamente em todo o mundo. O episódio apresenta também temas como a manipulação da mídia, a falta de privacidade e a responsabilidade do governo. A mídia se torna uma ferramenta nas mãos do sequestrador, que usa a atenção da mídia para controlar o governo e a opinião pública e nos leva a questionar a qualidade da democracia e as instituições políticas.
Título original (tradução): <i>Fifteen Million Merits</i> (Quinze Milhões de Méritos) Direção: Euros Lyn Número do episódio: 2º Discussão apresentada: Aborda temas como a sociedade de consumo, a exploração do trabalho, a alienação e a perda de individualidade. A história se passa em um futuro distópico em que as pessoas são obrigadas a pedalar em bicicletas ergométricas para gerar energia e ganhar "méritos", a moeda utilizada na sociedade. As pessoas são constantemente expostas a anúncios e programas de televisão, e têm poucas opções de escape. O protagonista começa a questionar o sistema após se apaixonar por uma cantora que deseja participar de um programa de talentos na televisão. Ele utiliza todos os seus méritos para inscrevê-la no programa, mas descobre que a indústria do entretenimento é tão exploradora e manipuladora quanto a indústria de energia. O protagonista também se torna participante do <i>reality show</i>. No entanto, ele descobre que, mesmo que ele ganhe, sua vida continuará a ser controlada e comercializada. O episódio critica a sociedade consumista e a perda de individualidade, em que as pessoas são reduzidas a meros produtores de energia e consumidores passivos de conteúdo. Além disso, destaca a exploração do trabalho e a ilusão da meritocracia, em que as pessoas são levadas a acreditar que o sucesso é alcançado apenas através do esforço individual, ignorando as desigualdades estruturais e os privilégios que existem na sociedade. O episódio traz uma crítica contundente sobre a sociedade atual, que

busca cada vez mais a satisfação imediata e superficial. Além disso, mostra como a tecnologia pode ser usada como uma forma de controle e opressão sobre as pessoas.

Título original (tradução): *The Entire History of You* (Toda a sua história)

Direção: Brian Welsh

Número do episódio: 3º

Discussão apresentada: A história retrata uma sociedade em que as pessoas têm um implante ocular que lhes permite gravar e reproduzir todos os momentos de suas vidas, mas ao em vez de tornar a vida mais fácil ou feliz, essa tecnologia se torna uma fonte de ansiedade, ciúme e paranoia. O personagem principal usa a tecnologia para revisitar uma festa que ele frequentou e acaba descobrindo uma traição de sua esposa. A partir daí, a vida do protagonista se torna uma espiral descendente de obsessão à medida que ele revê as memórias de sua esposa com seu amante e começa a questionar tudo em seu relacionamento. O episódio aborda os efeitos da tecnologia na vida humana e como ela pode nos afetar emocionalmente. Ele nos faz questionar o valor da privacidade e como o conhecimento excessivo pode afetar nossos relacionamentos. Além disso, *The Entire History of You* também faz uma crítica à cultura da vigilância e ao papel que as empresas de tecnologia podem desempenhar em nossa vida privada. O episódio é um alerta sobre as consequências não intencionais do progresso tecnológico e nos convida a refletir sobre como podemos proteger nossa privacidade e segurança pessoal em um mundo cada vez mais conectado.

2ª TEMPORADA - PRODUZIDA PARA O CHANNEL 4

Título original (tradução): *Be Right Back* (Volto Já)

Direção: Owen Harris

Número do episódio: 1º

Discussão apresentada: A história segue a personagem principal, Martha, que está em luto pela morte de seu namorado, Ash. Ela descobre um serviço que usa inteligência artificial para criar uma cópia digital de Ash, que pode conversar com ela por meio de mensagens de texto e mais tarde, através de uma versão física em forma de androide. O episódio aborda questões profundas sobre a natureza da consciência e da existência, bem como a relação entre tecnologia e humanidade. A versão virtual de Ash é tão realista que Martha é levada a acreditar que é realmente ele. A tecnologia permite que ela se conecte com a memória de seu amado, mas também levanta questões sobre o que é real e o que não é, e como a tecnologia pode ser usada para controlar as emoções e a percepção das pessoas. Também apresenta uma crítica social sobre o papel das redes sociais e da tecnologia na vida moderna. A dependência de Martha em sua vida online e a falta de conexão emocional real que ela sente com as pessoas ao seu redor são pontos importantes da história. O episódio

levanta questões importantes sobre a vida, a morte e a tecnologia. Sobre o que realmente significa estar vivo e o que nos torna humanos, nos levando a questionar até que ponto a tecnologia pode nos ajudar a lidar de forma saudável com a morte e a perda de entes queridos.

Título original (tradução): *White Bear* (Urso Branco)

Direção: Carl Tibbetts

Número do episódio: 2º

Discussão apresentada: Victoria, que acorda em um mundo estranho e confuso, sem memória de quem ela é ou como ela chegou lá. Ela logo descobre que é um participante em um parque temático sombrio, onde ela é perseguida por um grupo de pessoas com máscaras e armas. À medida que a história se desenrola, descobrimos que Victoria é na verdade uma assassina que foi condenada a uma punição cruel e incomum. Ela é forçada a reviver o trauma de sua vítima todos os dias, enquanto é filmada e perseguida por turistas curiosos. O episódio aborda questões profundas sobre a natureza da punição e da justiça, em que punição de Victoria é uma forma extrema de retribuição e vingança, onde ela é submetida a um processo de tortura psicológica diária, enquanto é filmada por visitantes que assistem sua dor como um espetáculo de entretenimento, coloca-se em discussão também a forma como a sociedade moderna se tornou obcecada com a junção da violência e o entretenimento. Os visitantes do parque temático são retratados como pessoas que buscam emoções fortes, mas que são cegas ao sofrimento que inflige diariamente a Victoria. *White Bear* aborda questões importantes sobre a natureza da empatia e do sofrimento. A tortura de Victoria é retratada como um espetáculo público, com pessoas filmando e se divertindo com sua dor. Isso nos faz refletir sobre a forma como a sociedade trata os criminosos e como a empatia pode ser perdida quando estamos diante de um crime hediondo, nos fazendo questionar se a punição cruel e incomum que ela recebeu é justa ou se a sociedade está apenas perpetuando um ciclo de violência e crueldade.

Título original (tradução): *The Waldo Moment* (Momento Waldo)

Direção: Bryan Higgins

Número do episódio: 3º

Discussão apresentada: Apresenta uma discussão sobre a relação entre a política e o entretenimento bem como sobre a natureza da democracia e do poder. A história gira em torno de uma animação chamada Waldo, que é usada como uma ferramenta satírica na política local. A discussão levantada pelo episódio aborda o uso de personagens de entretenimento para promover campanhas políticas, questionando até que ponto a política pode ser influenciada pelo entretenimento e como a mídia pode moldar a opinião pública. A trama mostra como Waldo se torna um instrumento de poder para os interesses de pessoas influentes, que usam a popularidade do personagem para manipular as massas. O episódio também provoca o questionamento da validade do sistema democrático em um mundo em que a opinião pública é facilmente influenciada pelas redes sociais que pode até mesmo prejudicar a democracia, em virtude do excesso de informações falsas e manipuladas.

Título original (tradução): *White Christmas* (Natal)

Direção: Carl Tibbetts

Número do episódio: 4º

Discussão apresentada: O episódio especial de Natal traz diversos enredos que mais lá na frente são conectados, essa forma de narrativa traz maior complexidade para a trama. A história segue dois homens, Matt e Joe, que trabalham juntos em uma instalação tecnológica que lhes permite reproduzir cópias digitais de pessoas reais e colocá-las em uma realidade virtual. Eles usam essa tecnologia para ajudar as pessoas a superar a solidão, criando cópias de si mesmos para fazer companhia a elas. No entanto, à medida que a história se desenrola, descobrimos que nem tudo é o que parece e que os personagens principais têm segredos obscuros e motivos ocultos para usar essa tecnologia. A trama é cheia de reviravoltas e surpresas, mantendo o espectador em constante suspense. E aborda temas como a privacidade, a identidade e a justiça. A tecnologia usada na história também levanta questões sobre até que ponto nossa privacidade pode ser violada e se a identidade digital é realmente uma extensão de quem somos. O episódio apresenta uma abordagem sobre a justiça e a punição, mostrando como a tecnologia pode ser usada para criar uma forma de tortura eterna para aqueles que cometem crimes terríveis. Isso nos faz questionar até que ponto a vingança é justa e se a tecnologia pode ser usada de forma ética para punir os criminosos.

3ª TEMPORADA - PRODUZIDA PELA E PARA *NETFLIX*

Título original (tradução): *Nosedive* (Queda Livre)

Direção: Joe Wright

Número do episódio: 1º

Discussão apresentada: Ao apresentar uma sociedade obcecada em manter uma imagem pública perfeita e em aumentar sua classificação social, o episódio discute questões ligadas à natureza da felicidade, uma vez que os personagens acreditam que a manutenção da imagem é o que trará felicidade. No entanto, o episódio sugere que essa busca por uma imagem perfeita pode levar à infelicidade e ao isolamento. Os personagens no episódio frequentemente sacrificam sua verdadeira personalidade e autenticidade para manter uma imagem pública perfeita. Isso levanta questões sobre a importância da autenticidade na vida e como a pressão social pode nos levar a agir de maneiras que não são verdadeiras para nós mesmos. O enredo também levanta questões sobre como a tecnologia (mídias sociais), pode afetar a dinâmica social e a hierarquia social. Além de como a busca por status e aprovação social pode afetar nossa vida e nossas relações com os outros. O que levanta questões sobre como a tecnologia pode afetar nossas vidas de maneiras profundas e imprevisíveis.

Título original (tradução): *Playtest* (Versão de Testes)

Direção: Dan Trachtenberg

Número do episódio: 2º

Discussão apresentada: O episódio levanta discussões sobre os limites da tecnologia e a relação do ser humano com o ambiente virtual. A trama gira em torno de um jovem que se voluntaria para testar um jogo de realidade virtual extremamente avançado, que usa seus medos mais profundos para criar uma experiência de jogo mais realista. Uma das principais discussões presentes no episódio é sobre a ética de testar tecnologias que afetam profundamente a psique humana. A empresa que desenvolveu o jogo não está preocupada com os efeitos colaterais que podem ocorrer na mente do jogador, e isso levanta questões sobre responsabilidade e segurança em relação ao uso de tecnologias tão poderosas. Outra discussão é sobre a linha tênue que separa a realidade física da realidade virtual. O personagem principal se perde na experiência do jogo, a ponto de não conseguir distinguir mais o que é físico e o que é virtual. O que levanta questões sobre a capacidade da mente humana de fazer tal distinção e o quanto a tecnologia pode nos influenciar a ponto de nos fazer questionar nossa própria percepção da realidade. Outro fator de importância é que o protagonista é confrontado com seus medos e traumas mais profundos no jogo, e a tecnologia parece se alimentar dessas emoções para criar uma experiência ainda mais aterrorizante. Isso levanta questões sobre como podemos proteger nossa saúde mental quando estamos lidando com tecnologias que podem explorar nossas emoções e vulnerabilidades.

Título original (tradução): *Shut Up and Dance* (Manda quem pode)

Direção: James Watkins

Número do episódio: 3º

Discussão apresentada: Explora a temática da vigilância, privacidade e como a tecnologia pode ser usada para manipular e controlar as pessoas. A história começa com um jovem sendo hackeado enquanto estava em frente ao seu computador. Ele é forçado a executar uma série de tarefas que envolvem roubo e violência extrema, sob a ameaça de ter sua vida pessoal exposta para sua família e amigos, caso ele não siga as ordens. O episódio discute a vigilância em massa e a invasão da privacidade através da tecnologia. Além disso, *Shut Up and Dance* também aborda a temática da culpa e da vergonha, e como elas podem ser usadas para manipular as pessoas. Tanto Kenny quanto Hector são forçados a realizar ações que vão contra suas morais e seus valores, em nome de proteger seus segredos e evitar a exposição pública. Uma das principais questões do seriado é apresentada quase no fim da narrativa, ao descobrir que o protagonista é consumidor de pornografia infantil, repugnante e ilegal que nos leva a questionar empatia que desenvolvemos com o protagonista ao longo da narrativa. Desse modo, o episódio também aborda a questão da justiça e punição, uma vez que o hacker que chantageia os participantes do jogo cruel parece estar procurando uma forma de justiça, já que todos são pegos em atos imorais ou ilegais. No entanto, a justiça que o hacker impõe é altamente violenta e desproporcional em relação ao crime cometido. Levantando questões sobre a legitimidade da justiça de vigilantes e sobre o papel do sistema judicial em relação à punição de crimes. No final, o episódio revela que as tarefas dadas

pelo hacker eram na verdade para entretenimento de outros hackers e espectadores que assistiam aos eventos através de uma transmissão ao vivo na internet. A revelação chocante mostra como a privacidade e a segurança das pessoas podem ser comprometidas em troca de uma audiência sensacionalista e sádica que usa a dor e o sofrimento como entretenimento.

Título original (tradução): *San Junipero*

Direção: Owen Harris

Número do episódio: 4º

Discussão apresentada: Um universo virtual que desafia a barreira do tempo e da morte onde seus habitantes são extraídos da consciência das pessoas do mundo físico. San Junipero é uma espécie de vida eterna em que as pessoas podem experimentar uma versão idealizada da vida após a morte. A série levanta questões éticas acerca da finitude da vida e sobre como isso poderia mudar a nossa compreensão da morte e da vida. O episódio aborda também questões sobre liberdade sexual e o amor, especialmente o amor entre pessoas do mesmo sexo. Yorkie e Kelly se apaixonam, apesar de terem crescido em épocas diferentes em que a homossexualidade não era tão aceita socialmente. A série mostra como o amor pode transcender barreiras culturais e temporais e como a tecnologia pode ser usada para criar um ambiente em que o amor pode florescer sem preconceitos. Outra discussão interessante presente no episódio é sobre a memória e como ela pode ser manipulada. Na cidade de San Junipero, as pessoas podem experimentar diferentes vidas passadas e, como resultado, podem escolher apagar ou reter memórias. O episódio discute as possibilidades de a tecnologia mudar nossa compreensão de vida e como esta pode afetar nossas experiências virtuais e reais.

Título original (tradução): *Men Against Fire* (Engenharia Reversa)

Direção: Jakob Verbruggen

Número do episódio: 5º

Discussão apresentada: Episódio que aborda o controle social e desumanização a partir de um implante cerebral que impossibilita que as pessoas tenham capacidade de tomar decisões conscientes, elas são transformadas numa espécie de máquina que as forçam a seguir as vontades de um sistema externo. O que levanta questões importantes sobre a privacidade e a liberdade individual, uma vez que as pessoas perdem o direito de controlar seus próprios pensamentos e ações. Quanto a desumanização, o episódio alerta para os riscos de se colocar a tecnologia acima da humanidade. Ao permitir que a tecnologia controle nossos pensamentos e comportamentos, corremos o risco de perder nossa humanidade e nossa conexão uns com os outros. Embora o episódio de Black Mirror não faça uma conexão explícita é possível traçar algumas analogias entre os temas abordados no episódio e as dificuldades enfrentadas por refugiados e imigrantes. No episódio visualizamos uma operação do exército para eliminar certo tipo de pessoas que segundo a narrativa não são mais humanas, trazendo para nossa realidade muitas vezes os refugiados/imigrantes são vistos como uma massa anônima e desumanizada, em vez de indivíduos com histórias, sonhos e desejos próprios. Muitos governos ao invés de dar