

Filosofia e distopia seriadas: sobre Black Mirror e suas relações entre humanos e técnicas

Patricia Azambuja, Cecília Perri
Universidade Federal do Maranhão

Resumo

Se pensarmos para além da sua propensão ao entretenimento puro, ou mesmo, das abstrações quase sempre irônicas acerca dos comportamentos sociais, não estaria a série britânica *Black Mirror* estabelecendo reflexões profundas sobre a nossa mais banal realidade? Norteada por estes questionamentos, através da análise de 4 episódios e de entrevistas concedidas pelo autor, esta pesquisa exploratória, de cunho histórico e descritivo, busca identificar na estrutura narrativa da série relações entre o audiovisual, sua propensão ao pensamento filosófico (*logos* e *pathos*), à experimentação do mundo através do *conceito-imagem*, assim, reflexões distópicas concernentes ao vínculo humano e tecnologia. A confirmação da base filosófica dessa produção audiovisual, que também inclui o cruzamento de referências de autores tais como Zygmunt Bauman e Jean Baudrillard, levanta uma segunda questão: sobre o reforço cognitivo operado pela vivência diegética proporcionada pelo cinema.

Palavras-chave:

Filosofia. Distopia. Netflix. Ficção. Conceito-imagem.

Charlie Brooker, idealizador e roteirista do seriado britânico *Black Mirror*¹, questiona o lado oculto e disfuncional do nosso amor por tecnologia. Para ele, é difícil não identificar uma única função humana a qual a tecnologia não tenha alterado, logo, essa passa a ser a premissa básica que alinhava os diversos episódios da série: quais seriam os efeitos colaterais do uso das tecnologias?²

Brooker não é o único a questionar isso, nem mesmo trata-se de uma questão recente. Simmel (1979), sobre o século XIX e o indivíduo com nervos saturados pelos estímulos das grandes cidades, constatou transformações do sistema perceptivo que passou da atenção constante ao desgaste nervoso evidenciado pela indiferença, comprovada pela atitude *blasé*. Charney e Schwartz (2004) descrevem essa mesma trans-

1 *Black Mirror* é uma série de televisão britânica antológica de ficção científica, transmitida a princípio pela emissora *Channel 4* (2011-2014) e, posteriormente, pela Netflix (desde 2015).

2 Entrevista concedida ao jornal *The Guardian*, disponível no link: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>

formação operada pela introdução da cinematografia, e Crary (2012), natureza das visualidades e suas reconfigurações radicais nos modos de representação. Algumas inovações no conjunto de estímulos introduzido pela modernidade fez crescer a produção de jornais sensacionalistas, publicações de ‘instantâneos’ de mortes de pedestres, parque de horrores e filmes com o máximo de tensão, tudo para proporcionar choques sensoriais cada vez mais intensos. Singer (2004, p.116) inclusive enfatiza a “conexão entre a experiência moderna e o apetite pelos ‘choques intensos’ no entretenimento”.

As referências citadas até aqui pontuam certas sujeições de nossos vínculos com o mundo social com as tecnologias de comunicação. Isto para que, ao partirmos dessa hipótese geral já bastante desenvolvida em estudos anteriores, possamos encadear correspondências entre algumas escolhas narrativas na série *Black Mirror* e abordagens de filósofos contemporâneos, inclusive interpelar certa aptidão do audiovisual à tendência reflexiva. Ao unir a descrição da estrutura narrativa de episódios com entrevistas concedidas pelos produtores da série, e levantamento bibliográfico referenciado na Filosofia, o presente trabalho, que utiliza metodologia exploratória (base histórica e descritiva), pretende tornar legítimos os vínculos destes no processo criativo para o vídeo. Ademais, refletir sobre implicações cognitivas da vivência diegética proporcionada pelo audiovisual, fator de complexificação dos temas das narrativas ficcionais do presente, neste caso, pautados por questões filosóficas voltadas a reflexões sociais envolvendo distopia tecnológica.

O recorte de 4 quatro episódios foi orientado pela justaposição das temáticas - a envolver virtualização e espetáculo - e definido proporcionalmente entre as 3 primeiras temporadas: 1 episódio nas duas primeiras (que possuíam apenas 3 no total) e 2 na terceira (composta de 6 no total), perfazendo a amostragem de 1/3 desse universo.

Em entrevista ao portal *El País Br* (RAMOS, 2016), o roteirista Charlie Brooker diz que sua inspiração para a escolha do formato foram programas de terror e ficção científica que chegaram à televisão nos anos 60, em especial, *The Twilight Zone* - série da TV americana de horror, mistério e suspense criada por Rod Serling. As histórias ambientavam situações sobrenaturais e inexplicáveis, tais como: viagens no tempo, mundos paralelos, *aliens*, fantasmas, vampiros e outros mistérios.

Brooker comenta como essa tradição se perdera na televisão atual e como histórias curtas, controversas e autoconclusivas podem ser mais eficientes para o gênero fantástico. “A motivação principal não foi criar algo para aterrorizar as pessoas com a tecnologia, e sim oferecer uma forma de entretenimento que não se via há muito tempo na TV” (RAMOS, 2016, s/p). Brooker descreve um futuro ameaçado pelo “e se”, o qual seja “igualmente sombrio e interessante, além de desconcertantemente plausível” (HARRISON, 2016, s/p). Apesar da orientação quase sempre pessimista dessas versões, encontramos nelas possibilidades concretas de questionar ideologias e compreender algumas dinâmicas para a vida em sociedade.

Em uma sociedade regida pela aceleração do tempo - dentro de um espaço em que nossa atenção é cada vez mais cooptada por imagens, informações massiva e global, novas formas de consumo, hábitos ou aplicativos que capturam e transformam esses hábitos -, diversificar as estratégias de acesso ao conhecimento é fundamental. Pensar-

do nisso, este artigo busca organizar referências que asseveram essa capacidade que o audiovisual possui de problematizar, desestruturar e refletir sobre a existência, para em seguida, depreender os vínculos entre o universo representado em *Black Mirror* - uma série de ficção televisiva multiplataforma - seus efeitos dramáticos e o impacto emocional promovido pela fundamentação filosófica dos conceitos-imagem (*logos-pathos*), pensados por Julio Cabrera (2006, p.9) como “um certo tipo de conceito compreensivo do mundo”. Os vínculos entre esta ficção científica e temáticas contemporâneas serão estabelecidos através de referências de outros filósofos, entre eles, Zygmunt Bauman (1995) e Jean Baudrillard (1997).

Distopia social, tecnológica e sub-gênero da ficção científica

O termo utopia foi citado pela primeira em 1516 por Sir Thomas More para seu livro sobre uma sociedade idealmente organizada (VIANNA, 2015). Ele juntou duas palavras gregas: *u*, “negação” e *topos*, “lugar”. Literalmente o termo significa “não lugar”, ou seja, um lugar maravilhoso, ideal, mas um lugar imaginário. Dessa maneira, a palavra distopia significaria o oposto de uma utopia, usando o prefixo do grego *dys*, “ruim”. Uma sociedade defeituosa, disfuncional e indesejável. O termo distopia ou utopia negativa surgiu com o filósofo John Stuart Mill, durante seu discurso, em 1868, diante ao parlamento Britânico: “O que é comumente chamado utopia é demasiado bom para ser praticável; mas o que eles parecem defender é demasiado mau para ser praticável” (p.1594).

O entendimento etimológico de distopia social é ajustado em obras literárias de ficção científica, utilizando como pano de fundo temáticas ligadas ao uso das tecnologias, de forma questioná-lo ou criar reflexão e resistência. Para Lawrence Person (1999, s/p), os personagens *ciberpunk* (subgênero do ficção científica de abordagem irreverente com acentuadas premissas filosóficas e estéticas) amiúde procuram derrubar ordens sociais corruptas ou criar novas maneiras de viver.

As influências confirmadas por Brooker, extraídas de séries televisivas criadas na década de 60, nos remetem a um gênero de raízes profundas e complexas, responsável pelo entrelaçamento de fatos científico-tecnológicos com profecias futuristas. A complexidade que envolve a ficção científica de modo geral, e como hipótese também uma *expertise* que passa a ser exigida dos roteiristas atuais, manifesta-se em seu atravessamento por diferentes linguagens, romances (séc. XVIII - XIX), revistas (dec. 20), televisão (dec. 60), ou, assim como, os desdobramentos no *cyberpunk* (dec. 80). Perpassado por conceitos advindos da cibernética e do universo *punk*, esse gênero da ficção científica aborda temas vinculados à alta tecnologia, compreendidos por seu viés distópico. Tem entre os seus maiores expoentes, os escritores Bruce Sterling (1954-) e William Gibson (1948-).

Aparatos digitais do presente e palavras como conexão, agilidade, mobilidade, *download*, *wi-fi*, *remix*, *streaming* conectam os corpos a extensões tecnológicas que atavam novos comportamentos decorrentes. A este contexto atual, tema contumaz em *Black Mirror*, vincula-se essa herança estética de estilo assumidamente *niilista*, que in-

corpora visões de distopia tecnológica sobre o mundo. Istvan Csicsery-Ronay (1996) apresenta o manifesto *cyberpunk* como um forma paradoxal de integrações de mundos antes separados: o reino da alta tecnologia e do pop *underground*.

Para a produção ficcional contemporânea, há de se considerar essas múltiplas inferências, de modo específico, sua herança no romantismo gótico que questionou a razão e introduziu o “sublime como o efeito estético que [inspirou] ao mesmo tempo o terror e a dor, provocando emoções e contrapondo-se à placidez da beleza” (AMARAL, 2005, p. 82). O *cyberpunk* é assimilado como modo de ser estético da cibercultura 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 ferramenta da Sociedade da Informação, por outro, também denunciam o paradoxo entre prazer e horror como forma de entrever condições de degradação, apatia e conformismo.

Pela abordagem mais crítica, toda obra distópica apresenta um futuro pouco convidativo, caracterizado pela violência banalizada, pelo poder opressor vindo do Estado, da arbitrariedade econômica, mau uso da técnica, estupidez ou ignorância coletivas e, principalmente, pelo discurso pessimista acerca do futuro da humanidade. Ao que parece, desenvolvemos muita curiosidade por distopias, provavelmente porque temos a sensação constante de estarmos caminhando para um “lugar ruim”, assim como afirma o filósofo e pesquisador, Alexey Dodsworth (LIMA, 2017, s/p): “a semente da distopia sempre existe e sempre existirá, pois a degeneração é um risco constante no mundo real. A existência é uma dança constante entre progresso, conservação e regresso”. Por isso nos traz tanta fascinação imaginarmos o futuro da humanidade, seja ele positivo ou negativo.

A polarização entre alegrias e angústias, potencializada por hábitos muito presentes em nossa vida diária, sugere o pior do humano: tecnologias incríveis que ao serem utilizadas inadvertidamente distanciam, deprimem ou escravizam. *Black Mirror* apenas retoma questões já bastante dramatizadas por outras experiências literárias/cinematográficas, em contrapartida, apresenta como diferencial uma abordagem ficcionalizada sobre técnica que desenvolve o tema com foco nas relações entre pessoas como organismos que representam uma coletividade, e não apenas entre homem e máquina.

Charlie Brooker, apreciador de ficção científica como crítica social, representa esse universo inspirado 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.

Da filosofia à imagem-conceito no audiovisual

A conformação entre distopia social e tecnológica, assim como, a movimentação do tema por entre gêneros, subgêneros, linguagens e meios deslocou a atenção do trabalho através de múltiplas questões, entre elas, a postulada por Julio Cabrera (2006, p.11), sobre o audiovisual que *pensa*, e como “conseguimos saber acerca da própria

filosofia através do confronto com o cinema”. Para tanto, formula o termo *conceito-imagem* como um meio para conhecermos o mundo, e indaga o que de cinematográfico e imagético existem na filosofia, sobretudo o afetivo, o imaginativo e o não argumentativo.

Essa tendência *logopática* da imagem em movimento - para o pesquisador, não central para sua reflexão cine-filosófica e confluência do analítico e do existencial - na verdade, vincula a fruição de produtos comunicacionais a certas abordagens filosóficas que problematizam “a racionalidade puramente lógica (*logos*) com a qual o filósofo encarava habitualmente o mundo, para fazer intervir também, no processo de compreensão da realidade, um elemento afetivo (ou ‘pático’)” (p.16). Isto é, o *pathos* se transforma em uma forma de sentir na pele o que antes necessitava apenas ser entendido. Para os filósofos ditos “páticos (ou cinematográficos)” (p.16) não se deve apenas colocar o afetivo como tema, mas incluí-lo como elemento essencial para a racionalização sobre o mundo. Um meio apto “a expressar a verdade do ser” (p.19), como por exemplo a poesia.

Cabrera (2006, p.20) sustenta na relação entre *conceito-ideia* e *conceito-imagem* o potencial transformador para as imagens em movimento, quando dimensões essenciais da realidade não podem simplesmente ser ditas ou compreendidas de forma lógica, “devem ser apresentadas sensivelmente, por meio de compreensão ‘logopática’, racional e afetiva ao mesmo tempo”. *Conceito-imagem* trata do potencial filosófico que só a situação de assistir a um filme produz, em outras palavras, o impacto emocional cognitivo de *ver* existe para além do *relato objetivo do fato*, na verdade, tem potencial de instaurar experiências correspondentes através das imagens com força emocional capaz de estabelecer diferentes dimensões compreensivas do mundo.

Produções como *Black Mirror* - com tom conspiratório pouco realístico, metafórico, irônico e, em certo sentido, pessimista - são como discursos herméticos que divagam sobre abstrações impalpáveis, o que para boa parte da audiência pode dificultar o entendimento da mensagem. A compreensão de questões concretas passa pelo uso de narrativas estáveis, objetivas, racionais e com encadeamento lógico. Para Julio Cabrera (2006, p.49), esse julgamento ampara-se em uma tradição filosófica que “acreditava que o princípios de todas as coisas se encontravam exclusivamente no domínio da matéria [...] a definição não deve se referir ao sensível e sim a outro tipo de realidade”, isso porque as “coisas sensíveis” estão em contínua transformação e portanto fora do plano das ideias universais. Para ele, a cinematografia permite acrescentar através da emoção, ou seja, para além da materialidade do conceito, as reverberações psicológicas envolvidas, ou o que acontece quando os conflitos acabam.

Através de Heidegger, observa a necessidade pensarmos o humano também por sua condição existencial, das percepções do nada (do ser) ou “não suscetível a definições fixas” (CABRERA, 2006, p.312), e confirma a velha máxima: não é por que a ideia não está aí, expressamente dada, que ela não exista. Duvidar passa a ser uma condição para compreendermos as múltiplas dimensões do *humano*. “Ao se perguntar a respeito do ser, o filósofo se pergunta ao mesmo tempo pelo não ser, pelo nada, sendo que a pergunta pela nada é tão abrangente e geral quanto a pergunta pelo ser e no fundo trata-se

da mesma pergunta” (p.313). A referência essencial retirada da filosofia heideggeriana é a compreensão do *ser* em suas numerosas existências. Ou ao menos o entendimento que a existência não esteja resumida a uma condição tão objetiva que nos possibilite pensar que temos todas as respostas.

É no distanciamento da racionalidade puramente lógica da ciência (*logos*) que Cabrera (2006, p.38) estabelece a herança do cinema como verdadeira fábrica de ilusões, pois o particular, o acaso, a emoção ou o inesperado permitem que o cinema proponha abertura ao múltiplo da existência do ser, assim como, dúvida para questões solucionadas por um único ponto de vista. O mérito da imagem cinematográfica é que sua “pretensão de verdade e universalidade se dá por meio de um impacto emocional [...] suas imagens entram pelas entranhas e daí vão ao cérebro, e precisamente por isso têm maior probabilidade de ir direto ao ponto principal”.

Portanto, essa mediação do *sentir diegético* - dentro do qual o cinema coloca o espectador como partícipe do processo de representação - talvez seja indispensável para entender verdadeiramente questões sobre a vida. Não se trata da ideia que a imagem mostra de forma especular a verdade, ou que a emoção exerça esse papel. “Mas o sentido de uma imagem, como o sentido de uma proposição, é anterior à sua verdade ou falsidade. O componente pático da imagem ‘abre’ uma esfera de sentido, nos obriga a considerar o que não tínhamos considerado» (p.41).

Pondera-se sobre como o cinema consegue através de impacto emocional maior eficácia cognitiva em torno de abordagens filosóficas contemporâneas. No universo distópico de *Black Mirror*, por exemplo, estão claras abordagens do pensamento de filósofos pós-modernos como Zygmunt Bauman (1995) e Jean Baudrillard (1997). Essas relações aparecem nos depoimentos dados pelo criador da série, e nos desdobramentos das *storylines*, que envolvem conceitos de pureza, demônios interiores, espetáculo da execução, sedução mercadológica e virtualização do homem. Para Bauman (1995, p.27), todas “as sociedade produzem estranhos. Mas cada espécie de sociedade produz sua própria espécie de estranhos e os produz de sua própria maneira, inimitável”. Baudrillard (1997, p.147), sobre máquinas, afirma que elas só produzem elas mesmas. “Num certo nível maquinal, de imersão na maquinaria virtual, não há mais distinção homem/máquina: a máquina situa-se nos dois lados da interface”.

Cápsulas de filosofia a cada episódio de *Black Mirror*

A narrativa seriada, ganhadora de dois *Emmy* em 2017 e disponibilizada pelo serviço de *streaming* da *Netflix* desde 2015, apresenta um futuro distópico no qual a tecnologia se faz presente em todos os espaços, facilitando nossa vida; em contrapartida, submete-a a interfaces mecânicas e autômatas, que passam a programar nossos comportamentos e interferir de forma negativa nas relações sociais.

O nome da série faz referência aos “espelhos negros” que carregamos - celulares, televisores, tablets - e para os quais olhamos o tempo todo. Brooker, em entrevista concedida à Debra Birnbaum e Andrew Wallenstein³, afirma que mídias sociais são como

3 Em entrevista para o *podcast Remote Controlled* do portal *Variety*, disponível no link: <http://varie->

um novo membro que cresce na espécie, com o qual precisamos aprender a lidar. Por isso, é comum, ao final de muitos episódios, percebemos que o problema não está na tecnologia, mas no mau uso que fazemos dela.

A história-base de *Black Mirror* é difícil de ser definida, pois cada episódio é autônomo. Em contrapartida, a sua pensata, ou seja, seu princípio moral - “algo que salta aos olhos quando se examina de perto” (RODRIGUES, 2014, p. 292) - é facilmente detectada, por ser o fio que une todos os episódios. Uma crítica social muitas vezes sarcástica à (des)humanização pela dependência excessiva das tecnologias, ou apenas uma forma de fazer o público entender como suas próprias vidas estão sendo conduzidas? O elo seria: em uma sociedade futurista (ou nem tanto), na qual as tecnologias ocupam um espaço superdimensionado, as pessoas começam a perder o controle sobre suas próprias vidas ao tentar contrariar o sistema.

Partindo da amostragem escolhida, percebemos ao analisar os temas a evidência desses estranhos mundos nos quais pessoas em algum momento passam por experiências com as tecnologias, tais como superexposição, ou a fugir das regras - “os estranhos são as pessoas que não se encaixam no mapa cognitivo, moral ou estético do mundo. Eles poluem a alegria com a angústia [...], geram a incerteza, que por sua vez dá origem ao mal-estar de se sentir perdido” (BAUMAN, 1995, p.27). Esses seres desconcertantes vivem experiências emocionais que os fazem (ou nos fazem) indagar sobre seus (nossos) próprios comportamentos.

O primeiro episódio, *The National Anthem*⁴ apresenta a reflexão em torno da rapidez com que as informações são disseminadas em nossa sociedade, por intermédio da internet e as novas ferramentas de acesso, além da facilidade de atrair e manter a atenção das pessoas. A narrativa conta a história da grande decisão que o primeiro-ministro britânico precisa tomar para libertar do cativo a Princesa Susannah, duquesa de Beaumont e amada por seu povo. A única exigência do sequestrador é que o primeiro-ministro copule com um porco durante uma transmissão ao vivo em rede nacional.

Apesar de gerar repulsa em muitos espectadores, o maior diferencial deste episódio em relação aos demais é o fato das tecnologias apresentadas estarem todas disponíveis nos dias de hoje: TV, telejornal, plataformas de compartilhamento de vídeo caseiros, assim como, conceitos já conhecidos tais como espetacularização e viralização. O vídeo da ameaça do sequestrador fica disponível no *Youtube* o tempo suficiente para que a inteligência inglesa não conseguisse escondê-lo do público, que foi baixado e multiplicado pela rede em poucos segundos. Jean Baudrillard (1997, p.19), acerca da relação entre informação e velocidade, já se perguntava no final do século passado “se já não ultrapassamos esse limiar e se a catástrofe da informação já não ocorreu, na medida que a profusão multimidiática de dados se auto-anula e que o balanço em termos de substância objetiva da informação já é negativo”. Para ele, a velocidade da informação parece querer ultrapassar o limiar crítico.

ty.com/2017/tv/news/remote-controlled-black-mirror-season-4-episode-sequels-1202507135/

4 *Black Mirror. O hino nacional*, #1x01, Charlie Brooker (dirigido por Joe Otto Bathurst), Netflix, 2011.

Essa fundamental incerteza apontada pelo filósofo francês é acentuada no desenrolar desse episódio. A ânsia da população em assistir ato repugnante, juntamente com o interesse da mídia em conseguir altos índices de audiência, apenas tornam inúteis e caricatos os esforços da inteligência britânica em manipular a gravação para que o primeiro-ministro não precisasse de fato realizar a exigência do sequestrador, que liberou a princesa meia hora antes do previsto, ironizando ainda mais a situação. Como dito por um dos investigadores: “Ele [o sequestrador] sabia que todos estariam ocupados olhando para as telas”, tamanha a ansiedade pela aparição do primeiro-ministro, que acabou por cumprir fielmente as exigências.

Outro episódio também demonstra a fascinação pela tortura. Em *White Bear*⁵, somos apresentados a uma sociedade que pune os crimes a altura do delito cometido. “Proporcional e adequada”, conforme afirma o juiz em determinado momento do episódio. Para tanto, cria-se um presídio/parque de diversões para torturar psicologicamente prisioneiros, nessa narrativa representada por Victoria Skillane. O presídio funciona como um grande espaço de espetáculo que permite visitantes - pessoas indignadas com a criminalidade geral ou com aquele crime específico - aterrorizar a detenta fazendo com que a mesma revise seu crime, sendo julgada e condenada, todos os dias. Esses visitantes tornam-se meros espectadores e, com celulares na mão, registram a dor da protagonista.

Coincidência ou não, Zygmunt Bauman (1995, p.49) discorre sobre o crescimento da população carcerária na Grã-Bretanha e alguns de seus desdobramentos nos EUA. No texto *Os estranhos da era do consumo*, ele faz uma reflexão acerca do aumento da criminalidade e do consumo, além de abordar o interesse das pessoas “puras” - pessoas bem-sucedidas que vivem de acordo com as regras do jogo - acerca daquilo que ele chamou de “o espetáculo da execução”, com destaque às características do sistema prisional: «depósito onde se armazenam fracassados e rejeitados da sociedade consumidora» (BAUMAN, 1995, p.59).

Consumidores insatisfatórios são excluídos porque «recusam a oportunidade de vencer [ou participar do] jogo de acordo com as regras oficiais» (p.57), são como “encarnação dos ‘demônios interiores’ peculiares à vida do consumidor” puro (p.57) e, por esse motivo, precisam ser isolados em guetos, ou queimados, como forma de exorcismo dos temores daqueles que se julgam justos. Como o próprio autor afirma, essa é uma metáfora para o fenômeno crescente da carceragem. Para ele, assim como nos apresenta o episódio da série, “quanto mais poderosos se tornavam os ‘demônios interiores’ mais insaciável se fazia o desejo daquela maioria de ver o ‘crime punido’ e a justiça distribuída” (BAUMAN, 1995, p.58).

Segundo Bauman (1995, p.14), a pureza é uma visão da ordem: “não há nenhum meio de pensar sobre a pureza sem ter uma imagem da ‘ordem’, sem atribuir às coisas seus lugares ‘justos’ e ‘convenientes’ - que ocorre serem aqueles lugares que elas não preencheriam ‘naturalmente’, por sua livre vontade”. Logo, aqueles que, de uma forma ou de outra, não respeitam a ordem são considerados sujos, ou seja, seres humanos

5 Black Mirror. *Urso Branco*, #2x02, Charlie Brooker (dirigido por Carl Tibbetts), Netflix, 2013.

considerados obstáculos para a organização do ambiente.

‘Se aos desempregados, na Europa, se paga compensação, nos Estados Unidos os colocamos nas prisões [Richard Freeman, economista de Harvard]. Cada vez mais, ser pobre ‘encarado como um crime: empobrecer, como um produto de predisposição ou intenções criminosas - abuso de álcool, jogos de azar, drogas, vadiagem e vagabundagem. Os pobres, longe de fazer jus a cuidado e assistência, merecem o ódio e condenação - como a própria encarnação do pecado (BAUMAN, 1995, p. 59).

A narrativa ficcional representa bem o que a ideia de espetáculo da execução exorta: sob alegação de que o preso não merece piedade, a grande maioria deixa transparecer inconscientemente sua própria forma de sujeira quando aplaude e filma o terror cometido contra a presidiária. A resposta à pergunta da protagonista sobre porque as pessoas ao seu redor não são mais capazes de se solidarizar com o seu sofrimento, confirma: eles sempre foram assim por dentro, só precisavam que as regras mudassem para ninguém fizesse nada. Em outras palavras, é sempre mais fácil julgar o outro, punir e logo apagar aquilo que consideramos um pecado, do que nos colocarmos também como pessoas propensas ao erro.

Como se também inspirado pelo mesmo temor de Bauman (1995), *Black Mirror* ambienta a narrativa do episódio *White Bear* exacerbando o potencial agressivo e desumano por intermédio das novas tecnologias, na Inglaterra e no mundo. Importante destacar que Bauman (1995), ao escrever o referido texto, espera que esses problemas relacionados a leis mais severas e execução sirvam de advertência para a Europa, e não como apologia.

Outro episódio que trata sobre os “demônios interiores” ou a “sujeira da sociedade”, é *Men Against Fire*⁶, que apresenta em seu enredo o trabalho do exército em uma sociedade pós-guerra. Nele acompanhamos a história do soldado Stripe que em sua primeira operação contra as *baratas* - humanos que sofreram uma mutação genética e viraram animais perigosos - apresenta um dano no seu *sistema de visor* - tecnologia moderna implantada nos olhos de todos os militares que transforma a percepção cerebral dos inimigos em deformações monstruosas. Neste roteiro identificamos uma das estratégias alternativas mais comuns na sociedade moderna, segundo Bauman (1995, p.29): “expulsar os estranhos para além das fronteiras do território administrado ou administrável, ou quando nenhuma das duas medidas [seja] factível, destruir fisicamente os estranhos”.

Assim vemos ocorrer no episódio: os soldados são treinados para exterminar esses “monstros”, e à medida que o defeito do sistema de visor agrava-se, descobre-se que os inimigos perigosos que estão sendo destruídos teoricamente para o alívio da

6 *Black Mirror. Engenharia reversa*, #3x05, Charlie Brooker (dirigido por Jakob Verbruggen), Netflix, 2016.

humanidade não são de fato mutantes, mas imagens distorcidas de pessoas consideradas fracas, propensas a doenças ou com desvios sexuais. Essas projeções apenas mentais (e não reais) existem no sentido justificar as operações militares, tornando-as “justas” e fáceis para os soldados, que não questionam a ordem ou sentem remorso com as ações de extermínio. Como bem descreve o psicólogo do exército: é mais fácil puxar o gatilho quando o inimigo é o bicho-papão.

A ideia de tecnologia implantada propicia ao Estado domínio completo dos agentes militares, ou trazendo para nossos dias, a virtualização da realidade através dos meios de comunicação que tudo “nos fala [e tudo] nos pensa” (BAUDRILLARD, 1997, p.148). No episódio, a ferramenta é descrita como a maior arma de guerra, pois atua de forma a automatizar o exército, eliminando cansaço, tristeza, percepção olfativa e visual, para que nada seja capaz de tirá-los do foco da operação. Baudrillard (1997, p.140) examina a minúcia do fato do “humano ter-se tornado um não-corpo, máquina neuronal e operacional”. Negar diferenças sociais evidentes, muitas vezes desumanas, criminalizar o desconhecido com base em conceitos genéricos, naturalizar percepções sem perceber nuances e deformidades possíveis estão entre os defeitos do nosso sistema de visor contemporâneo, e tudo baseado em fatos reais.

Por fim, o episódio que mais se aproxima de experiências recorrentes em nossa época é *Nosedive*⁷, a partir do qual questiona-se a função social dessas pessoas ditas “puras” - aquelas que seguem as regras. O roteiro descreve a trajetória de Lacie Pound, jovem que vive a expectativa constante de subir de *status* em uma sociedade que valoriza o capital social contabilizado pelas mídias sociais digitais. Dentro de um cenário futurista, vive-se dinâmicas de relações interpessoais ou profissionais mediadas por um aplicativo instalado em aparelhos celulares que mais parecem extensões dos corpos, com os quais as pessoas avaliam e são avaliados em uma escala de 1 a 5. Quanto mais próximo do número 5, melhor será a reputação da pessoa e maiores privilégios ela terá.

A protagonista, que no início do episódio habita e está integrada a um mundo plasticamente cor de rosa e estável, ao precisar trocar de casa, procura o melhor condomínio disponível no momento, acessível apenas para *status* acima de 4.5. Lacie, uma usuária 4.2, resolve fazer tudo que está a seu alcance para atingir a nota necessária e, ao contrário, vê sua ansiedade aumentar e sua reputação cair ao nível abaixo do digno para os padrões daquela sociedade.

A terceira temporada como um todo faz referência ao mundo dos *games*, nesse sentido, Brooker (MALLETT, 2016) afirma que o conceito de *gamification* hoje é muito mais abrangente e está introduzido em muitas das nossas ações cotidianas: quase nunca percebemos que estamos jogando. No caso de *Nosedive*, e seu enredo a envolver um mundo no qual a dinâmica de funcionamento da sociedade é orientada por um software que contabiliza a quantidade de curtidas, comentários e avaliações como referência e princípio de organização social, este conceito está aplicado. A protagonista

7 Black Mirror. *Queda Livre*, #3x01, Charlie Brooker, Rashida Jones e Mike Schur (dirigido por Joe Wright), Netflix, 2016.

vive um número de experiências que demonstra a sua necessidade pessoal de aprovação e satirizam suas altas expectativas fundamentadas em relações fúteis e frágeis.

Segundo Carolina Giovanelli (2016, s/p), “*Black Mirror* angustia as pessoas porque as histórias contadas ali explicitam justamente o quanto a vida pode ser artificialmente formatada a partir das redes virtuais”. Estas e outras considerações evidenciam um aspecto central nas narrativas da série, seu direcionamento mais sobre a existência que sobre a matéria. “De fato, a principal inserção do homem no mundo é existencial, e não cognitiva, e consiste no que Heidegger chama de ‘cura’, algo como ‘tomar cuidado’ com relação ao mundo” (CABRERA, 2006, p. 312). Cabrera (2006, p.314) 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 sobre esta questão filosófica apontada por Heidegger sua absoluta afinidade com nossos tempos, em especial, quando doenças da alma se instalam como uma epidemia moderna.

Ao contrário do que pode-se imaginar, *Nosedive* não faz uma crítica direta à cultura do compartilhamento ou ao uso de tecnologias digitais. De acordo com o próprio Charlie Brooker, a tecnologia não o assustar. “Me preocupo mais com coisas como guerra, intolerância e mudanças climáticas [...] com o estado do mundo. Porque se alguma coisa vai nos ajudar [a resolver esses problemas] é a tecnologia” (MALLETT, 2016: s/p). A moral da história coloca os dispositivos móveis ou as tecnologias de ficção futurista apenas como pano de fundo para as relações humanas. A narrativa específica de Lacie Pound - que vai de 4.2 a praticamente 0 em menos de um dia - satiriza alguns comportamentos (com ironia fina para alguns ou exagerada para outros) e ridiculariza a supervalorização dos sistemas de aferição de popularidade, mérito ou felicidade, assim como, a apatia e as falsas necessidades.

Mais amplo e mais profundo é o hiato entre os que desejam e os que podem satisfazer seus desejos, ou entre os que foram seduzidos e passam a agir do modo como essa condição os leva a agir e os que foram seduzidos mas se mostram impossibilitados de agir do modo como se espera agirem os seduzidos. A sedução do mercado é, simultaneamente a grande igualadora e a grande divisora (BAUMAN, 1995, p. 55).

Dentro de uma sociedade mobilizada pelas métricas, os padrões idealizados como referências as serem seguidos são o que em teoria deveriam nos aproximar, no entanto, por nossa natural impossibilidade de sermos indivíduos iguais, nos distanciam progressivamente, ao ressaltar não as diferentes características humanas, mas as desigualdades no convívio social. Nossos hábitos de comunicação ao invés seguir na contramão da superfície das relações, ao contrário, passam de forma exaustiva a

definir padrões de consumo e estabelecê-los como necessidades indispensáveis. Assim «tornamo-nos não mais espectadores alienados e passivos, mas figurantes interativos, gentis figurantes mumificados desse imenso *reality show*» (BAUDRILLARD, 1997, p. 124).

É a sedução do mercado que projeta em Lacie a necessidade de morar no melhor condomínio, descrito por ela como “um estilo de vida”. Termo também utilizado por Bauman (1995, p.56) “eles [consumidores] aprendem que possuir e consumir determinados objetos e adotar certos estilos de vida, é a condição necessária para felicidade, talvez até para dignidade humana”. De fato, este é o objetivo da protagonista, ter “o bastante para ser feliz”. 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).

Segundo a psicóloga Soraya Rodrigues de Aragão⁸, as redes sociais são locais ideais nos quais podemos medir a insatisfação e insegurança das pessoas consigo mesmas. Para ela, essas redes “caíram como uma luva» (s/p), uma vez que nós, humanos, necessitamos da constante aprovação do outro, e esses espaços trazem em seu âmago mecanismos para sermos avaliados (*likes*), o que causa um aprisionamento e nos leva a “criar muitas vezes uma personalidade fictícia, uma realidade muitas vezes mascarada para satisfazermos as nossas fantasias e necessidades profundas” (s/p).

Essa estrutura ficcional é percebida ao longo do episódio, presente não só na protagonista, mas em todos os personagens que tentam se encaixar. Uma vez que, para manter o padrão de popularidade e ser bem avaliado, as pessoas precisam aparentar simpatia e de forma alguma expor opiniões de desagravo, caso contrário, correm o risco de serem *negativadas*: “a mais odiosa impureza da versão pós-moderna da pureza não são os revolucionários, mas aqueles que ou desrespeitam a lei, ou fazem a lei com suas próprias mãos” (BAUMAN, 1995, p. 26). Esse comportamento resulta em uma sociedade apática que não reclama, não grita e nem se posiciona em público.

Cada época e cada cultura tem um certo modelo de pureza e um certo padrão ideal a serem mantidos intactos e incólumes às disparidades. Varrer o assoalho e estigmatizar traidores ou expulsar os estranhos parecem provir do mesmo motivo de preservação da ordem, de tornar ou conservar o ambiente compreensível e propício a à ação sensata (BAUMAN, 1995, p. 16).

8 Opinião publicada no artigo disponível no link: http://obviousmag.org/transmutacao_psicologica_do_ser_e_alquimia_da_vida/2015/08/carencia-afetiva-e-necessidade-de-auto-afirmacao-nas-redes-sociais.html

O idealizador Charlie Brooker traz para seus episódios elementos ou comportamentos em certo sentido triviais, e potencializa-os no sentido de expor limites ou indícios de degradação humana, inclusive, ao considerarmos o caso de termos acesso a tecnologias mais avançadas, tais como, nanotecnologia, microchips implantados, dispositivos de bloqueio a terceiros, memórias armazenadas em HDs cerebrais e revisitas a cada comando, enfim, algo próximo do que acontece na distopia retratada pelo episódio *Queda-livre*, que apesar de desenvolver o tema em torno das redes sociais, circunstância totalmente possível na atualidade, estabelece a situação “futurista” em que o perfil de cada indivíduo é determinante para posicioná-la socialmente através de um *ranking* utilizado como referência para tudo. Os que mantêm pontuação alta têm privilégios: filas especiais, salas VIP, descontos no aluguel e são “rodeados” de amigos. Já pontuações baixas afastam oportunidades e, curiosamente, pessoas.

Reflexões sobre imagem-conceito e filosofia em *Black Mirror*

Como o próprio Charlie Brooker afirma, ele não é antitecnologia, mas se preocupa com coisas banais do dia-a-dia. Para o roteirista, simplesmente criticar certos comportamentos, nos colocando fora da situação, é de fato “alienante e redutivo”. Por esse motivo, após correlacionarmos os enredos desenvolvidas em alguns episódios da série e abordagens filosófica acerca do contemporâneo, fica perfeitamente claro que *Black Mirror* não tem como propósito central ridicularizar as pessoas através das situações vividas pelos personagens, mas apresentá-las como humanas, com falhas, vulneráveis, suscetíveis e cercadas de ameaças travestidas de novidades tecnológicas.

Todos os episódios trazem em seu argumento o modo como nós interagimos nas mais diversas situações (até mesmo nas absurdas), principalmente, considerando aspectos ligados à intolerância com o diferente, à violência, à exposição individual excessiva, além dos perigos que a automação dessa interação podem gerar. Referências que o próprio Alexey Dodsworth (Lima, 2017, s/p) destaca: a série demonstra “tecnologias incríveis sendo utilizadas para viabilizar nossa mesquinha, nossa capacidade de oprimir, nossa priorização de coisas ridículas».

O curioso foi que ao relacionar os tópicos - cujas premissas partilhadas tratavam da representação do lugar comum imperfeito ou dos perigos da superficialidade e virtualidade do cotidiano mais prosaico -, a aptidão eficiente do audiovisual para discorrer sobre tais temas, muitas vezes de difícil assimilação, nos aparece como a grande descoberta do trabalho.

Sobre a sociedade contemporânea, os filósofos procuram ultrapassar os limites das representações perfeitamente reconhecíveis, para além do senso comum, discorrer acerca de questões nem sempre compartilhadas socialmente. De uma forma mais abstrata, ou em algumas vezes caricatural, distorcem a descrição da realidade no sentido de alertar sobre pormenores enrustidos pelas rotinas naturalizadas. Assim, a abordagem de Julio Cabrera (2006) acerca da *imagem-conceito* aclara a faceta cinematográfica e estratégica do sentimento (*pathos*) como traço da realidade, e sua autoridade em colocar o espectador na cena, que passa a duvidar de sua própria existência ou a experimentar

o impacto emocional de vivenciar outros conhecimentos. A forma mediada do cinema em particular, e do audiovisual no geral, a envolver emoção e afetação, apresenta a ideia filosófica dentro de um universo diegético que não é impositivo, pois não nos obriga aceitar ou concordar com os fatos narrados, mas certamente nos emociona de algum modo (mesmo que pelo choque). Assim, a situação passa adquirir existência reflexiva, com isso, pretensões universais e de potencial no mínimo reverberativo.

O cinema pensado filosoficamente não perde seu caráter de entretenimento, nem pretende uma coerência intelectual e objetiva que não possui, no entanto, traduz sem a pretensão de verdade absoluta o mundo na sua complexidade: a “abertura ao ser” ao existencial e reflexivo, necessários em momentos em que tudo parece já ter sido tido, ou quando tudo parece muito bem resolvido.

A eficácia emocional e cognitiva do *conceito-imagem*, obviamente, encontra-se nas peculiaridades da própria estrutura dramática da cinematografia. *Black Mirror* adquire mérito ao mergulhar nas práticas cotidianas e fazer emergir metáforas filosóficas e impactos na sensibilidade humana. O entretenimento, nesse caso, não como desvio mas como a que conquista pelo coração, utilizando para isso um gênero abrangente das séries multiplataforma. Assim como, as articulações desse universo aos aparatos técnico e plástico são da ordem do aprimoramento crescente que a produção audiovisual vem apresentando como ferramenta de comunicação. Seja face ao maior potencial de distribuição, seja pela suscetibilidade entre empatia e sedução, quesitos indispensáveis para produções contemporâneas.

Referências

- AMARAL, A. *Visões perigosas*. Uma arque-genealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas. Tese de Doutorado do PPGCOM/PUCRS, 2005.
- BAUMAN, Z. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- BAUDRILLARD, J. *Tela Total*. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- CABRERA, J. *O cinema pensa*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- CHARNEY, L.; SCHWARTZ, R. (org.) *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- CRARY, J. *Técnicas do observador*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- CSICSERY-RONAY, I. *Cyberpunk and Neuromanticism*. Mississippi Review, The Cyberpunk Project, 1996. Disponível no link: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_and_neuromanticism.html. Acesso em: 15 junho. 2018.
- 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: 15 junho. 2018.
- HARRISON, A. *Black Mirror' sobre tecnologia, política e o futuro*. Entrevista de Charlie

- Brooker ao portal Vice UK, 2016. Disponível no link: https://www.vice.com/pt_br/article/z4b5px/entrevista-charlie-brooker-criador-black-mirror. Acesso em: 2 junho. 2018.
- LIMA, H. *Distopia atual é achar que o autoritarismo é normal, diz escritor de ficção científica*. Entrevista com Alexey Dodsworth para a Revista Rede Brasil Atual, 2017. Disponível no link: <http://www.redebrasilatual.com.br/revistas/133/a-distopia-segundo-o-escritor-alexey-dodsworth>. Acesso em: 2 mai0. 2018.
- LÖWY, M., SAYRE, R. *Revolta e melancolia*. Petrópolis: Vozes, 1995
- MALLETT, W. (2016). *O criador de 'Black Mirror' diz que a atual temporada é toda sobre gamification*. Entrevista de Charlie Brooker ao portal Vice US. Disponível no link: https://www.vice.com/pt_br/article/qkd5db/black-mirror-terceira-temporada-gamification. Acesso em: 3 maio. 2018.
- PERSON, L. *Notes towards a post-cyberpunk manifesto*. Slashdot, 1999. Disponível no link: <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>. Acesso em: 15 junho. 2018.
- RAMOS, Á. *“Acho ótimo que ‘Black Mirror’ provoque terror. É disso que se trata”*. Entrevista com Charlie Brooker para El País Br, 2016. Disponível no link: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/cultura/1476445649_428143.html. Acesso em: 4 março. 2018.
- RODRIGUES, Sônia. *Como escrever séries*. São Paulo: Aleph, 2014.
- SIMMEL, G. *A metrópole e a vida mental*. in: VELHO, O. G. O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- SINGER, B. *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*. in: CHARNEY, L. e SCHWARTZ, V. (org.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- VIANNA, M. et. al. (org.) *O historiador e as novas tecnologias*. II Encontro de Pesquisas Históricas – PUCRS, Rio Grande do Sul, 2015. Disponível no link: https://iiephispuccs.files.wordpress.com/2015/11/ii_ephis_livro_final.pdf. Acesso em: 15 junho. 2018.

Sobre os autores

Patrícia Azambuja é doutora em Psicologia Social pela UERJ, mestre em Artes Visuais pela UNESP e pesquisadora vinculada ao Observatório de Experiências Expandidas em Comunicação - ObEEC/ UFMA. Autora do livro *Televisão Híbrida: recepção de TV sob a perspectiva sociotécnica da Teoria Ator-rede* e coordenadora do projeto de pesquisa *Mise-en-scène plástico: culturalmente construído ou pela imaginação subvertido?* patriciaazambuja@yahoo.com.br

Cecília Perri é graduanda de Rádio e Televisão pela UFMA e bolsista do projeto de pesquisa *Inovação em Tela*, vinculado à TV UFMA (Financiamento FAPEMA). ceciliadudaperri@gmail.com

Serial philosophy and dystopia: about Black Mirror in its relationships between humans and techniques**Abstract**

If we think beyond its propensity for pure entertainment, or even the almost always ironic abstractions of social behavior, would not the British series Black Mirror be drawing deep reflections on our banal reality? Based on the questioning, and through the corpus of analysis to consider 4 episodes, besides interviews granted by the author, this exploratory research, both historical and descriptive, seeks to identify in the narrative structure of series relationships between the audiovisual, its propensity for philosophical thought (logos and pathos) , the experimentation of the world through the concept-image, thus, dystopian reflections concerning the human bond and technology. The confirmation of the philosophical basis of this visual audio production also includes the cross-referencing of authors such as Zygmunt Bauman and Jean Baudrillard, and raises a second question: the cognitive reinforcement operated by diegetic validity provided by cinema.

Keywords

Philosophy. Dystopia. Netflix. Fiction. Concept-image.