

DISTOPIA: ATUALIZAÇÕES E PERMANÊNCIAS EM OBRAS AUDIOVISUAIS FICCIONAIS SERIADAS

Julia Maria Barroso da Silva¹
Rafael Sbeghen Hoff²

Resumo

As séries televisivas ficcionais apontam para marcas de um tempo reveladas por realidades distópicas e medos associados aos temas e ambiências representados nas obras audiovisuais. O gênero ficção científica atualiza as representações desses medos, mas também investe na permanência de imaginários associados à relação dos sujeitos com os dispositivos e artefatos da cultura digital. Este artigo procura explorar, pela análise do discurso, como se manifestam essas atualizações e permanências ficcionais distópicas em três obras acessíveis na plataforma de streaming Netflix: *Black Mirror* (2011), *3%* (2016) e *AlteredCarbon* (2018). As considerações finais apontam para a permanência do medo acionado pela substituição do humano pela máquina e para a atualização dos sentidos de aguçamento das diferenças sociais corroboradas pelos dispositivos tecnológicos.

Palavras-chave: Audiovisual. Ficção. Distopia. Séries. Web.

Introdução

Neste artigo abordaremos como as distopias em séries de ficções científicas audiovisuais utilizam tecnicidades como dispositivos de distinção, de pós-humanismo e de midiaticização como elementos de atualização ou permanência dos medos e marcas do tempo na terceira década do século XXI. De acordo com Michel Foucault, dispositivo é:

Um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos. (FOUCAULT, 1995, p. 244)

Giorgio Agamben faz uma interpretação bastante pertinente ao situar o sentido do conceito em uma leitura mais contemporânea da política ao afirmar que o dispositivo “passa a ser qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar,

¹ Estudante de Jornalismo da UFAM, bolsista PIBIC – CNPq. jukalinre@gmail.com

² Doutor em Ciências da Comunicação e Informação, Docente do curso de Jornalismo da UFAM, orientador do PIBIC. rafael.hoff@yahoo.com.br

determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (AGAMBEN, 2009, p. 12).

Assim, dispositivo é aquilo que, em uma sociedade irá, em algum grau, determinar as ações, as decisões, os modos de pensar e de agir das pessoas, estejam elas conscientes disso ou não. Isso é feito de maneira sutil, está presente nos detalhes de uma configuração social e igualmente na sua amplitude e no que ela representa, em como ela organiza os seus seres viventes através de suas instituições, de leis, da moral, etc.

O conceito de dispositivo é acionado no presente texto para refletirmos sobre como os discursos manifestam essa consciência sobre as relações de sociabilidade e de poder nas sociedades a partir das obras audiovisuais ficcionais distópicas. Então, nos parece pertinente apontar também o conceito de distopia adotado nesse artigo:

Mais do que oposto de utopia, compreendemos a distopia como um derivado, sua subversão ou perversão. Enquanto a utopia é a idealização de uma sociedade perfeita, o desejo por um estado de bem-estar, felicidade, harmonia e justiça, nas distopias, a busca pela perfeição utópica dá lugar ao medo e receio por uma realidade sombria e negativa – pior do que o presente. (BOCCA, 2020, p. 1-2)

A distopia ficcional audiovisual, mais do que mero entretenimento, carrega em seus discursos as marcas de um tempo, manifestadas pelos medos e inseguranças abordadas nas obras. Os produtos audiovisuais suscitam a reflexão sobre a realidade em que vive o espectador, não apenas pelos sentidos de real e realidade (AUMONT, 2002; JOST, 2012), mas pela capacidade de acionar afetos e mobilizar argumentos em torno de questões como as propostas nas obras aqui analisadas. Essas questões aparecem na forma de figurino, de fotografia, de interpretação, de arco narrativo dos personagens, de ambiência, de cenografia, de direção de arte e de dispositivos que compõem as narrativas.

Nosso objetivo aqui é analisar como as distopias apresentam permanências e/ou atualizações sobre tecnicidades e suas relações com a atualidade, bem como perceber a importância dos discursos reproduzidos pelo universo comunicacional — incluindo aí o jornalismo — na medida em que esses atuam como reprodutores de consensos acerca da sociedade contemporânea, sendo, muitas vezes, mediadores entre o mundo real e a interpretação dele.

Procedimento metodológico

Esse texto deriva de Pesquisa de Iniciação Científica junto à Universidade Federal do Amazonas, financiado com bolsa CNPq. A pesquisa toma como objeto empírico três obras audiovisuais seriadas de ficção científica acessíveis pela plataforma de *streaming* Netflix: *Black Mirror* (2011), *3%* (2016) e *AlteredCarbon* (2018). As três possuem, como elemento comum, a distopia em ambientes de ficção científica.

Para abordar a ideia de distopia, acionamos o conceito de utopia. No século XVI, precisamente em 1516, o filósofo Thomas More publicou o romance *Utopia*: nele existia uma ilha muito distante em que todos eram felizes e tudo era perfeito. O escritor utilizou-se do prefixo “u”, do grego, com sentido negativo, e “tópos” (lugar) para designar um “não lugar”, uma ilha que se encontrava sempre distante e impossível. Dessa maneira, distopia origina-se da ideia de utopia, porém, com sentido contrário, como um antônimo, uma antiutopia. Etimologicamente, “dus” significa doente, anormal, portanto, distopia seria um lugar ruim, distorcido, doente.

Em meados do século XVIII, o uso da palavra distopia veio a se tornar mais relevante, principalmente em conjunturas políticas e filosóficas motivadas pela Revolução Francesa. Consolidou-se como gênero literário no século XIX no contexto do darwinismo social, do socialismo, da industrialização e da extrema desigualdade acarretada pelo avanço das tecnologias da época. Popularizou-se no século XX com as produções *1984* e *A Revolução dos Bichos* de George Orwell, *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, e *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury. As distopias “expressam o sentimento de impotência e desesperança do homem moderno assim como as utopias antigas expressavam o sentimento de autoconfiança e esperança do homem pós-medieval” (FROMM, 2009, p. 269).

De modo geral, a configuração dessa ideia é a de que há sempre uma relação de submissão, de perseguição, de controle e de dominação por parte de um grupo alienado que perde sua individualidade em decorrência de um governo ou de uma liderança que ofusca qualquer chance de mobilidade social e de esperança, em um universo obscuro, orientado pela racionalidade e pela tecnologia.

Assim, o objetivo deste trabalho é investigar as atualizações e permanências em narrativas distópicas seriadas audiovisuais de ficção científica. Para tanto, faz uso da Análise do Discurso (PECHÊUX, 2002) e da Análise de Conteúdo (BARDIN, 1977), cruzada com a Análise Fílmica (PENAFRIA, 2009; JULIER; MARIE, 2009) sobre as primeiras temporadas de cada uma das séries. Os episódios foram assistidos por *streaming* e selecionados / destacados trechos fílmicos, que propomos equivalência às marcas discursivas e também aos signos de uma construção imagética e plástica da distopia, para discorrer sobre relações entre a obra e os conceitos acionados como categorias analíticas: biopoder e necropolítica, pós-humanismo e midiatização.

Biopoder e necropolítica

O biopoder, segundo o filósofo camaronês Achille Mbembe (2018) está relacionado ao Estado de Exceção e ao Estado de Sítio, duas situações de excepcionalidade que corroboram o uso da distinção e do poder estatal para determinar regimes de exclusão e morte àqueles que se opõe aos governantes, acionando a ameaça à soberania nacional como justificativa para suas implementações. Para que o Estado de Exceção se justifique e perdure dentro de uma sociedade, o que geralmente acontece é a criação de um inimigo ficcional que justifique o apelo à exceção e à emergência. É um sistema em que política e morte estão intrinsecamente relacionadas, pois o poder, nesses casos, decide quem deve viver e quem deve morrer. Como explica Mbembe (2018, p. 128) “Esse controle pressupõe a distribuição da espécie humana em grupos, a subdivisão da população em subgrupos e o estabelecimento de uma cesura biológica entre uns e outros.”

Através do biopoder, as mortes são distribuídas e reguladas. Um notório exemplo disso foi o partido nazista, que exerceu o direito soberano de matar ao colocar seus inimigos - judeus - como uma ameaça política estabelecendo-se, assim, como um “[...] Estado racista, Estado assassino e Estado suicidário” (MBEMBE, 2018, p. 19).

Essa distinção social regulada pelo biopoder é uma categoria analítica emergente do encontro dos pesquisadores com o objeto empírico e que, acreditamos, servirá para entender os processos distópicos narrados.

Pós-humanismo e a superação da morte

O movimento pós-humanista (RÜDIGER, 2007) nasceu no final dos anos 1980 após as ampliações das tecnologias *high-tech* no sistema capitalista e o surgimento da cibercultura, que defendia um posicionamento a favor da cibernética e do pensamento anárquico. Max More, um dos gurus — assim Rudiger o chama — do movimento pós-humanista, entende o futuro da humanidade como um resultado das dinâmicas empresariais e tecnológicas. Segundo More:

Nos próximos 50 anos, a inteligência artificial, a nanotecnologia, a engenharia genética e outras tecnologias permitirão aos seres humanos transcender as limitações do corpo. O ciclo da vida ultrapassará um século. Nossos sentidos e cognição serão ampliados. Ganharemos maior controle sobre nossas emoções e memória. Nossos corpos e cérebro serão envolvidos e se fundirão com o poderio computacional. Usaremos essas tecnologias para redesenhar a nós e nossos filhos em diversas formas de pós humanidade. (MORE, 1994, apud RUDIGER, 2007, p. 3)

Assim, o corpo humano e suas limitações: doenças, condições físicas, o envelhecimento, a morte, não serão mais um impedimento para a transcendência e realização dos desejos. Mais do que uma mera fantasia estúpida e escapista ou um interesse em um progresso científico que possa resolver todos os males da sociedade, o pós-humanismo, para Rudiger, é uma pista para o futuro da humanidade.

Esse mesmo progresso tecnológico, em 2022, pode ser considerado uma realidade ou, ao menos, algo bem próximo de sê-lo. A título de exemplo temos: as

tecnologias de realidade virtual³, engenharia genética⁴, nanotecnologia⁵, a exploração espacial em Marte⁶, as próteses humanas⁷ cada vez mais simbióticas, entre outras. Desse modo, o que antigamente parecia um discurso utópico e ingênuo, com o passar dos anos e desenvolvimento da ciência vem, assustadoramente, se concretizando ou, como propomos aqui, atualizando o conceito de distopia.

Midiatização, validação e existência social

Midiatização, de acordo com Martino (2019), é um conceito que pode ser explicado em três categorias: mídia enquanto articulação com a sociedade; mídia enquanto ambiente midiático — que se divide em instituição, tecnologia e linguagem; e mídia enquanto prática social.

A primeira categoria (articulação) seria uma espécie de negociação que as mídias fazem com a sociedade, não sendo mais possível falar em “mídia e sociedade” já que ambas estão em uma relação simbiótica. Portanto, o mais correto seria falar em “mídia na sociedade” ou “mídia com a sociedade”.

Já a mídia como ambiente se organiza em três perspectivas: a primeira são os dispositivos tecnológicos, os equipamentos que permitem a comunicação entre as pessoas a longa distância. A segunda dimensão refere-se à mídia enquanto instituição social, são

³ Exemplo de tecnologia de realidade virtual. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/06/20/reviews/mark-zuckerberg-mostra-prototipos-de-oculos-para-realidade-virtual-e-aumentada/>

⁴ Exemplo de engenharia genética. Disponível em: <https://pfarma.com.br/noticia-setor-farmaceutico/estudo-e-pesquisa/7001-engenharia-genetica-busca-maneiras-de-trancar-o-hiv-dentro-das-celulas-e-elimina-lo.html>

⁵ Exemplo de nanotecnologia. Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/especial-publicitario/tulipia-cosmeticos/noticia/2022/07/18/empresa-goiana-vem-revolucionando-o-mercado-da-estetica-com-nanotecnologia.ghtml>

⁶ Exemplo de exploração marcial. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/internacional/noticia/2022-07/superficie-de-marte-e-totalmente-fotografada-por-sonda-chinesa>

⁷ Exemplos de próteses simbióticas. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/10/cientistas-criam-protese-de-braco-controlada-por-cerebro-mais-avancada.ghtml>

as empresas de comunicação que transmitem mensagens e informações. Por fim, a terceira dimensão é a mídia enquanto linguagem, que são as características próprias de cada mensagem a depender do meio em que ela é veiculada. Esse conjunto de tecnologias, instituições e linguagens cria o ambiente midiático. De acordo com Martino (2019), esse ambiente existe quando a presença da mídia se torna imperceptível.

E, finalmente, a terceira categoria: a mídia enquanto prática social, demonstra a maleabilidade, tal como explica Sá Martino:

[...] não existe prática social sem referência a um contexto social que ao mesmo tempo a produz e a legitima. Esse contexto “social”, no entanto, não existe enquanto entidade abstrata, mas se materializa no conjunto de relações cotidianas. A prática social implica, nesse sentido, uma relação de comunicação. (SÁ MARTINO, 2019, p. 19)

Quando as pessoas se encontram pessoalmente, face a face, elas precisam estabelecer um código social, regras de interação a depender do contexto e dispõem mais dinheiro, atenção e investimento pessoal. Nas relações midiáticas é possível dispender menos esforços e ter um controle maior sobre as informações que são passadas, forjando avatares e ambiências digitais para as interlocuções.

Segundo Hajvard (2008, p. 31), é daí que “a virtualização das instituições sociais caminha lado a lado com uma domesticação dessas instituições.” A mediação também configura uma categoria analítica aplicada sobre os objetos empíricos.

Análise dos dados empíricos

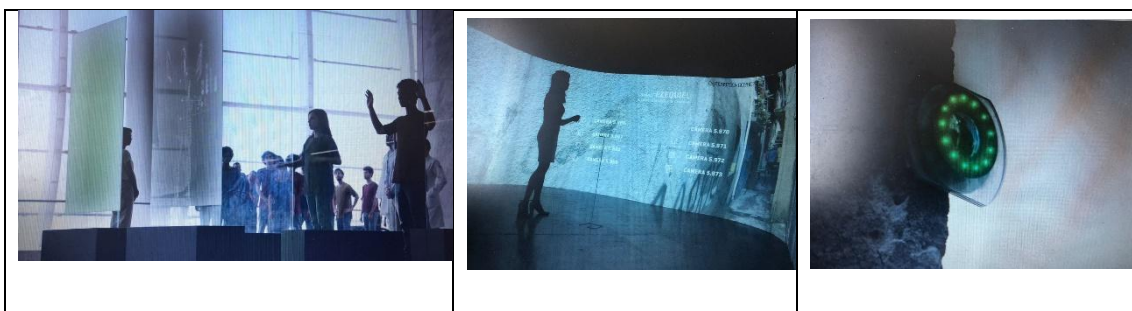
Série 3%

3% é uma série de ficção científica brasileira do serviço de *streaming* Netflix. A obra possui 4 temporadas, mas para essa pesquisa foi selecionada apenas a primeira, com oito episódios. O universo da narrativa é ambientado em um futuro distópico, um mundo devastado, com a natureza destruída e recursos naturais escassos. O mundo é dividido em dois: “os de lá”, que é como se denominam os que vivem no Maralto, uma ilha com recursos fartos, tecnologia e acesso à qualidade de vida; e “os de cá”: moradores do

Continente, um lugar onde as pessoas vivem na miséria e em condições de sub-humanidade.

Os jovens, ao completarem 20 anos, têm uma única chance de adentrar o Maralto ao passarem pelo Processo, uma espécie de grande prova com várias etapas que testam conhecimentos como raciocínio lógico, agilidade física, controle emocional, testes de resistência, sociabilidade e de personalidade. Mas desses jovens apenas três por cento devem passar, daí o título da obra. Desse modo, a tecnologia em 3% organiza, vigia e separa a sociedade entre o Maralto e o Continente.

Figura 1 – Frames de 3% com vigilância e controle por dispositivos digitais



Fonte: netflix.com

Em 3% existe essa política do biopoder, porém, a divisão não é racial e sim social, tal como propõe Arendt (apud MBEMBE, 2018). Na série, por exemplo, nos espaços do Continente as pessoas estão com roupas gastas, sujas, remendadas, a comida é escassa, as tecnologias são precárias, sucateadas ou contrabandeadas, as pessoas têm temperamentos raivosos e coléricos. No Maralto e nas instalações onde ocorrem o Processo, as tecnologias são mais avançadas, as roupas e os ambientes têm um design *clean* e minimalista no qual predominam cores frias como o azul. Os indivíduos parecem ser mais racionais, controlados e robóticos. De acordo com Stamato, Staffa e Zeidler, (2013), as cores frias são muito utilizadas em filmes de ficção científica, como o azul, por exemplo, que passa a ideia de tranquilidade, ambientes assépticos e frieza. Já as cores quentes dão a ideia e a sensação de calor; o vermelho, exemplificando, pode representar perigo, violência, alerta.

Quando finalmente os 3% dos jovens conseguem passar em todas as provas eles precisam — antes de adentrar o Maralto — receber uma vacina que os esteriliza e os impede de terem filhos na nova ilha. Nesse lugar não existem crianças ou bebês. De acordo com a ideologia do Maralto, é a hereditariedade que permite a desigualdade social, eles (os governantes desse mundo) acreditam que somente aqueles que respondem aos critérios do Processo merecem uma vida melhor. Os que não conseguem, são vistos como o inimigo ficcional; nesse caso, os perdedores são a ameaça política.

Os cidadãos do Continente são, dessa maneira, separados da sociedade ideal e controlados biologicamente, além de serem, igualmente, vigiados. Os jovens precisam também, ao entrarem nas instalações do Processo, apresentarem seus registros, uma espécie de *chip* implantado atrás da orelha. É um dispositivo digital usado a serviço do biopoder.

Os policiais que exercem o poder coercitivo entre os dois mundos controlam, a distância, as várias câmeras espalhadas entre os cortiços, becos e vielas do Continente. Durante as entrevistas e etapas das provas os funcionários, ao fazerem perguntas na intenção de desestabilizar os candidatos, têm acesso — sem que os candidatos saibam — a informações como: batimento cardíaco, histórico familiar, ficha criminal e detalhes da vida pessoal de cada jovem. É um tipo de atualização do Panóptico de Foucault (1999).

Em um sistema assim não há respeito à liberdade, não há respeito à privacidade. Outra analogia possível ao Estado de Exceção é o fato de as pessoas do Continente não poderem ser consideradas uma comunidade visto que, por definição, “a comunidade implica o exercício do poder de fala e do pensamento” (AGAMBEN, 2018, p. 27); elas são inviabilizadas, realmente excluídas de qualquer direito humano. As únicas possibilidades existentes são a rebelião — ou um tipo de resistência — a evasão ou o suicídio.

Na série há dois exemplos disso: no primeiro episódio da primeira temporada, um dos candidatos, na primeira etapa da prova, não consegue passar no teste e é eliminado automática e permanentemente. Inconformado com o resultado, se suicida ao jogar-se de um dos andares das instalações. O segundo exemplo é o da rebelião: existe na série um

grupo denominado A Causa, que reúne pessoas subversivas e lidera um grupo clandestino e secreto, o qual planeja se infiltrar no sistema para destruir o Processo.

Nessa série, pelas marcas discursivas e signos acionados no conteúdo visual proposto, vemos a permanência dos medos (acionados pelo gênero ficção científica) associados à vigilância e invasão de privacidade por dispositivos e artefatos da cultura digital. É perceptível também a permanência do medo vinculado à falta de controle do indivíduo sobre os processos de distinção social.

AlteredCarbon

A série *AlteredCarbon* (Carbono Alterado, em português) possui duas temporadas, sendo a primeira com 10 episódios. Ela se passa em um futuro em que a consciência do ser humano é armazenada em um tipo de cartucho — produzido com o carbono alterado — implantado na região da nuca, podendo o objeto ser conservado e instalado em qualquer “capa”, nome dado aos corpos humanos sinteticamente produzidos.

O universo ficcional da série propõe uma realidade na qual todas essas possibilidades (do pós-humanismo) se concretizaram. As pessoas podem “morrer” biologicamente várias vezes mantendo viva sua consciência. Os corpos tornaram-se, assim, apenas artefatos ou invólucros para uma espécie de “essência” humana, armazenada digitalmente ou, em última instância, um acoplamento definitivo (SIMONDON, 2007).

Figura 2 – Dispositivos digitais de aperfeiçoamento corpóreo



Fonte: netflix.com

Esse fenômeno se assemelha com o momento em que o trans humanismo, convicção de que o ser humano pode ultrapassar suas barreiras biológicas de maneira universal e perpétua (RÜDIGER, 2007) propõe a transformação da essência humana em objeto informacional, em uma analogia ao digital, sendo o elemento maquinístico apenas um artefato que carregaria a consciência humana. É a substituição de células cerebrais biológicas por circuitos eletrônicos, como diz Rudiger:

[...] a pessoa, com efeito, não passa de um processador de informações, cujo centro de dados é o cérebro [...] O corpo se torna algo com pouca ou nenhuma relevância [...]. Você viverá, portanto, enquanto ele puder ser copiado e posto em operação em algum maquinismo. (RÜDIGER, 2007, p. 9-10)

Há, também, outros dispositivos digitais de aperfeiçoamento das “capas”, como uma espécie de computador que pode ser instalado no olho, tal qual uma lente de contato. A partir disso, o usuário tem acesso a uma rede de informações, podendo acessá-la e compartilhá-la dentro de um sistema de realidade virtual.

É interessante notar que a série reflete sobre outra perspectiva do pós-humanismo: o avanço tecnológico e o “desenvolvimento” da humanidade não significa uma “evolução” do ponto de vista ético ou empático. Essa perspectiva é representada na narrativa ficcional pela desigualdade social. Em *AlteredCarbon* existem os bilionários que vivem acima das nuvens, chegam a ter 350 anos de idade, têm milhares de clones de si próprios, possuem as melhores capas e ficam cada vez mais ricos ao passar dos anos. Abaixo das nuvens está a cidade de Alcatraz, onde os indivíduos menos favorecidos, que não podem pagar por capas novas, e recebem-nas do Estado. Geralmente as capas são precárias e deterioradas ou recondicionadas.

Rüdiger (2007, p. 15) afirma que o avanço da tecnologia “também pode se tornar, como é fato constatado na história, uma das formas de obtermos poderio político sobre os outros, impormos privilégios econômicos e praticarmos todo o tipo de violência

contra a natureza e nossa própria espécie.” No sétimo episódio da primeira temporada, aos 45 minutos, há uma fala de um personagem que resume bem essa conjuntura: “A vida eterna, para quem pode pagar, significa controle eterno sobre os que não podem”.

Outro estudioso que contribui para a reflexão aqui proposta é Georges Bataille citado por Achille Mbembe em seu livro *Necropolítica*: “Para Bataille, a soberania tem muitas configurações. Mas, em última análise, é a recusa em aceitar os limites a que o medo da morte teria submetido o sujeito” (BATAILLE, 1985, p. 94-95 apud MBEMBE, 2018, p. 15). Ou seja, é um mundo em que os limites antes impostos pela morte ficam, agora, borrados.

Um dos motivos que explicam esse mundo — ainda que ficcional — é o fato de o progresso técnico e a pesquisa científica serem mais influenciados pela produção de valor e produtos, pela exploração econômica e vantagens mercadológicas do que pela busca de conhecimento a respeito da vida e a procura de uma existência livre de sofrimentos, de violência, de repressão, de submissão e de desigualdades (RÜDIGER, 2007).

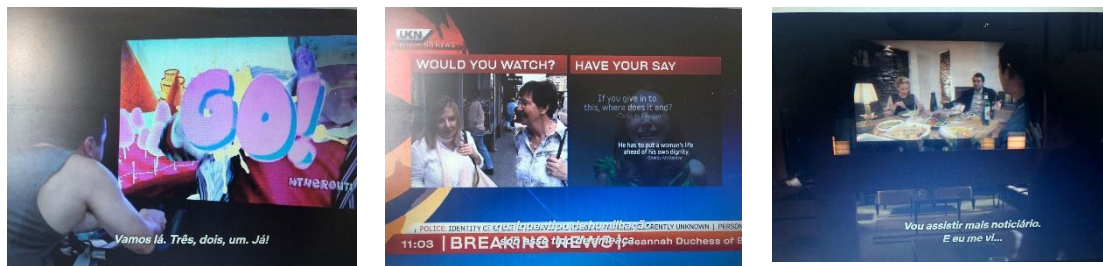
A análise discursiva da primeira temporada de *AlteredCarbon* (2018) aponta para a permanência do pós-humanismo como elemento chave, associado diretamente aos dispositivos e aos artefatos da cultura digital. A vida transformada em informação armazenada por sistemas e dispositivos artificiais (ou não naturais) já foi tratada em diversas obras literárias, cinematográficas, audiovisuais, tais como as *Frankenstein* (Marie Shelley, 1818) e *Eu, Robô* de Isaac Asimov (1950), o que sinaliza a permanências nessa série audiovisual. Como atualização, há na obra uma proposta de discussão ética sobre a morte como elemento humanístico, essencial à reflexão sobre o que, afinal, se torna imortal se parte elementar de nossa essência é o próprio medo da morte e a constatação de nossa finitude?

Black Mirror

Black Mirror é uma série britânica de ficção científica distópica criada por Charlie Brooker que suscita reflexões acerca das consequências — negativas e

pessimistas — das tecnologias infocomunicacionais nas relações em sociedade. De 2011 a 2014 a emissora original que transmitia a obra era a Channel 4, mas, a partir de 2015 os direitos de reprodução da série foram comprados pela plataforma de *streaming* Netflix, que passou a encomendar os novos episódios. Nesse texto iremos trabalhar com a primeira temporada, composta por três episódios: The National Anthem (Hino Nacional), Fifteen Million Merits (15 milhões de méritos), The Entire History of You (Toda a sua História), percebendo como a série utiliza as tecnologias como dispositivo de mediação.

Figura 3 – Existência mediada por telas e dispositivos digitais em Black Mirror



Fonte: netflix.com

O primeiro-ministro britânico é acordado no meio da madrugada por seus assessores após a publicação de um vídeo no Youtube no qual uma princesa (Susannah) é sequestrada e o criminoso exige como recompensa para sua soltura que o ministro transmita, em rede nacional, um vídeo seu fazendo sexo com uma porca. Essa trama resume o enredo do primeiro episódio, intitulado Hino Nacional.

A partir do conflito exposto, o líder político tenta conter de diversas formas a informação do sequestro e a exigência dos bandidos. Começam enquetes nas redes sociais sobre o que o ministro deve fazer e, ao longo do desenvolvimento da trama, tudo é televisionado e comentado nas redes sociais e em telejornais. As decisões do líder político são pautadas de acordo com a reação do público. Ao final, ele acaba se sentindo obrigado pela opinião pública a realizar o ato e transmiti-lo em rede nacional para salvar a princesa.

Todos assistem — ainda que horrorizados — em estado catártico. Há, aqui, a articulação (MARTINO, 2019) da mídia quando esta representa a sociedade coagindo

uma figura pública. Isso é feito tanto através das instituições (empresas de comunicação) como das tecnologias e dispositivos, celulares e computadores. O episódio deixa claro como já não há distinção entre ambos e demonstra, igualmente, o poder das mídias, já que no episódio o ministro se vê refém e obrigado a fazer o que não queria apenas para agradar a opinião da maioria e para manter sua imagem de herói da pátria. A ação política pautada pelas abordagens midiáticas se mostra como um elemento de verossimilhança ao contexto atual, porém abordado com traços de exagero e escatologia, provocando no espectador um sentimento de horror (repulsa, revolta) em detrimento do terror (medo, susto).

O segundo episódio, 15 Milhões de Méritos, é ambientado em um lugar que se parece com uma usina geradora de energia por dispositivos mecânicos. Nesse lugar todos vivem em quartos rodeados por telas e o personagem Bin decide vender todos os seus créditos - uma espécie de moeda adquirida ao pedalar durante horas — para Abi, na esperança de que essa consiga uma vida melhor através de um concurso de talentos. Contudo, no meio de sua apresentação, os jurados fazem uma proposta e ela precisa decidir entre voltar para sua vida antiga, como uma trabalhadora moderna em condições insalubres, ou se submeter a situações humilhantes em um programa pornográfico de TV. O conflito, de ordem ética, discute a privacidade e a relação estímulo-recompensa, transformadas em espetáculo midiático, como forma de mobilidade social – algo muito próximo dos sites de fofoca e programas de TV que transformam subcelebridades e anônimos em atrações “circenses” nos *reality shows* contemporâneos.

Nesse mundo parece não haver natureza ou liberdade, os personagens têm pouco contato físico e a maior parte da interação se dá por telas que virtualizam a realidade. O espaço físico entre as pessoas é substituído pelo ciberespaço (LEMOS, 2008), porquanto elas interagem através de avatares virtuais. As pessoas são obrigadas por esse sistema a consumirem publicidade e programas de TV para adquirirem créditos (moedas). São, por vezes, também, produtoras desses conteúdos ao atuarem nos *reality shows*, seja como uma atração ou como plateia que avalia os candidatos. Isso se assemelha com o que Hajvard fala sobre as novas mídias:

O principal serviço das novas mídias é produzir relações sociais entre as pessoas, e os usuários são cada vez mais estimulados a gerar o conteúdo por si próprios. Dessa forma, os meios de comunicação contemporâneos são orientados por uma lógica de duas faces: profissionalismo e o conteúdo gerado por usuários (HAJVARD, 2008, p. 22).

O terceiro episódio dessa temporada, *Toda a Sua História*, mostra um futuro em que as pessoas possuem um implante neurológico capaz de gravar as memórias, incluindo tudo o que elas veem e ouvem. Na trama, um casal se vê diante de uma crise depois que Liam começa a desconfiar que sua esposa o está traindo e passa a ficar obsessivo ao analisar suas memórias e a buscar uma resposta para essa fixação. A obra suscita uma reflexão sobre como as relações sociais são afetadas por dispositivos que mediatizam a vida. Os indivíduos podem mostrar suas memórias para qualquer um ao projetá-las em uma tela. Tal qual um filme, é possível acelerar e voltar nas cenas e até mesmo revivê-las — pelo menos virtualmente.

Existe aqui, também, uma perda da privacidade e a presença da vigilância constante pelos dispositivos das outras pessoas. No episódio, instituições (como a polícia, por exemplo) podem fiscalizar e monitorar as memórias, uma atualização do Panóptico de Foucault. É interessante observar como ocorre uma fragmentação, esfacelamento e perda de confiança nas relações humanas pelo acesso irrestrito às memórias alheias. Assim explica Hajvard a respeito da virtualização das instituições,

A virtualização das instituições implica em que o lar perca um pouco da sua capacidade de regular o comportamento dos membros da família, e cabe ao indivíduo decidir de qual instituição está participando e ajustar seu comportamento de acordo com isso. Os contextos institucionais não são mais definidos pelo seu locus, mas, sim, são cada vez mais uma questão de escolha individual (2008, p. 31).

A análise discursiva empregada em *Black Mirror* nos sensibiliza à atualização dos medos acionados pela presença ubíqua de tecnologias digitais no cotidiano das pessoas e o quanto isso se reflete em mudanças comportamentais e relacionais entre os indivíduos. É também significativa a forma como as estratégias de estímulo-recompensa, tão ricas ao modo de vida pregado pelo capitalismo contemporâneo, representa uma forma naturalizada de “escravidão moderna”, em que os sujeitos ficam assujeitados pela biopolítica às representações e às imagens de si, aos mecanismos de produtividade como

elemento de validação da existência social e aos processos de mediação como acoplamentos tecnológicos naturais da sociedade que está por vir.

Considerações finais

Esse artigo pretende esboçar alguns exemplos de como as obras audiovisuais seriadas de ficção científica atualizam ou corroboram a permanência de ideias de distopia no imaginário social. Essa atualização é perceptível, justamente, no momento em que os limites entre ficção e realidade se tornam borrados. As séries 3% (2016), AlteredCarbon (2018) e Black Mirror (2011) conseguem fazer isso ao estabelecerem uma ponte entre tecnologias já existentes e uma possível evolução desses dispositivos na sociedade e relações humanas, levando em conta toda a complexidade de contextos sociopolíticos e econômicos, do passado e do presente da humanidade.

Um futuro distópico, o qual é normalmente construído a partir de uma ótica um tanto pessimista e distorcida, pode ser equivocadamente interpretado como algo impossível ou inalcançável. Contudo, é exatamente nesse ponto que séries como as apresentadas neste artigo geram uma reflexão ou provocação em seus telespectadores. E se esse futuro nefasto, temeroso — característico de distopias — já estiver sendo construído no presente? E se ele já estiver em seu estado embrionário no agora?

As maneiras e os recursos narrativos, estéticos, audiovisuais, discursivos etc. que estas obras audiovisuais utilizam para suscitar tais questionamentos são diversos e estão em constante mudança, pois, geralmente, andam de “mãos dadas” com a própria evolução da humanidade e suas tecnologias. A ubiquidade de dispositivos e artefatos da cultura digital implica a necessidade de leituras críticas e de elaboração de dispositivos de controle suscitadas por reflexões a respeito da ética, da vigilância, da privacidade, da segurança de dados, da performance dos sujeitos em ambiências digitais, entre outros tantos.

A cultura das mídias, em especial tratando sobre séries audiovisuais e plataformas de streaming para consumo desses produtos, atença a curiosidade e a investigação a respeito do mercado, das atividades desenvolvidas por profissionais no

campo da comunicação e por espaços de trabalho para além das vagas em empresas jornalísticas ou agências publicitárias. Dado que formatos e gêneros audiovisuais, circulação e consumo também são áreas correlatas a esses produtos, faz-se necessário relacionar o sucesso das obras e seu impacto sobre imaginários com as estratégias estéticas e narrativas utilizadas por seus produtores.

A partir desta exploração e considerações provisórias, a pretensão é realizar, futuramente, novas pesquisas que se aprofundem a respeito dos diferentes discursos, tecnologias e dispositivos acionados por essas obras quando estas reproduzem permanências ou atualizam o conceito de distopia.

Referências

3%. Criação de Pedro Aguilera. Brasil: Netflix. 2016-son, color.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Unichapecó, 2009.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 7. São Paulo: Papyrus, 2002.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BOCCA, Jean Pierre. Distopia, Imaginário e Mídiatização: experimentações de novas questões de horizonte. In Anais do **IV Seminário Internacional de Pesquisas em Mídiatização e Processos Sociais**, Vol.1, N. 4. 2020. Disponível em: <https://midiaticom.org/anais/index.php/seminario-midiatizacao-resumos/article/view/1242>

CARBON Altered. Criação de LaetaKalogridis. Estados Unidos: Netflix. 2018-son., color.

FOUCAULT, Michel. Sobre a história da sexualidade. In: FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, p. 243-276, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. 27ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

HAJVARD, Stig. Mídiatização: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. **Matrizes**, Vol. 29, n.2, p.105-134, 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38327/41182>

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintomas?** Tradução de Elizabeth B. Duarte e Vanessa Curvelho. Porto Alegre: Sulina, 2012

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Editora Senac, 2009.

LEMOS, André. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 4. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MARTINO, Luís Mauro de Sá. Rumo a uma teoria da midiatização: exercício conceitual e metodológico de sistematização. **Intertexto**, Porto Alegre, n, 45, p. 16-34, maio/ago, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/77889>

MBEMBE, Achille. **Necropolítica:** biopoder. n-1 edições, 2018.

MIRROR, Black. Criação de Charlie Brooker. Reino Unido: Netflix. 2016-son., color.

PECHÊUX, Michel. Discurso: **O discurso:** estrutura ou acontecimento. 3ª ed. Campinas: Pontes, 2002.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes** – conceitos e metodologia(s). VI Congresso SOPCOM, abril de 2009. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf> . Consultado em 02/08/2015.

RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo. **E- compós.** Abril, 2007. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/145>

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos.** Buenos Aires: Prometeo, 2007.

STAMATO, Ana Beatriz Taube.; STAFFA, Gabirela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. A Influência das Cores na Construção Audiovisual. In Anais do **XVIII Congresso de Ciências da Comunicação** -Intercom da Região Sudeste. São Paulo. 2013. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf>