

## **Mídia e Novas Tecnologias: A Sociedade em Queda Livre na Série Black Mirror<sup>1</sup>**

Bany Narondy Cabral LIMA<sup>2</sup>

Samir Magoya de Medeiros SANTOS<sup>3</sup>

Prof. Dra. Daiany Ferreira DANTAS<sup>4</sup>

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, RN

### **RESUMO**

No contemporâneo surgem insólitas práticas sociais que proporcionam bruscas mudanças nas relações e trazem consigo novas formas de comunicação através das telas. As novas tecnologias possibilitam diferentes formas de sociabilidade e a vivência em sociedade alcança um momento de existência através do espetáculo de si, na qual aparência e experiência contextualizam um cenário protagonizados pelo eu. A partir dessas elucidações, o presente artigo busca analisar o episódio Nosedive da série Black Mirror, em que é apresentada uma distopia de sociedade em queda livre, na qual as instâncias sociais se definem a partir de avaliações mediadas por uma rede social. Mediante análise da narrativa e revisão bibliográfica, constatamos que se trata de uma trama de ficção científica, porém é possível traçar um comparativo entre o episódio e as experiências já vivenciadas no real.

**PALAVRAS-CHAVE: espetacularização do eu; mídia; novas tecnologias; redes sociais.**

### **1. Novas tecnologias como mídias e a diferentes formas de mediação**

As tecnologias trouxeram inovações no modo como se vive a comunicação e a interação entre indivíduos. Tais mudanças podem ser notadas nas formas de consumo midiático, mediação, produção e recepção de conteúdos. Nesta direção, nos deparamos com o crescimento de redes sociais na internet, aliadas à popularização das tecnologias de mobilidade, que vem transformando a maneira como as pessoas se relacionam com a informação e como elas se enxergam no mundo.

Apesar das constantes inovações, vemos que a sociedade continua a existir não somente *através* da transmissão, entendemos que ela existe *na* transmissão e *na* comunicação. No livro *A Sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura*, Manuell Castells trata do modo como a sociedade atual passou a ter

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação e Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação do Curso de Ciências Sociais e Humanas da FAFIC-UERN, email: [bany.clic@gmail.com](mailto:bany.clic@gmail.com).

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social – Hab. Publicidade e Propaganda da FAFIC - UERN, email: [samirmagoya@gmail.com](mailto:samirmagoya@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Hab. Jornalismo da FAFIC - UERN, email: [daianyd@gmail.com](mailto:daianyd@gmail.com)

na informação sua principal fonte de poder e produção. O autor afirma que a revolução nas tecnologias de comunicação se intensificou nos últimos anos e como a comunicação consciente é a característica que distingue os humanos, foi nessa área que a sociedade sofreu sua modificação mais profunda” (CASTELLS, 1999, p. 15)”, e com isto entendemos que a comunicação passa a ser não apenas um reflexo, mas a própria extensão da sociedade. Em diálogo a esta constatação, lembramo-nos de Santaella quando propõe que os seres humanos vivem em uma comunidade em virtude das coisas que têm em comum; e a comunicação é o modo pelo qual eles vêm a ter coisas em comum. (SANTAELLA, LEMOS, 2010 p. 51). O acesso aos dispositivos móveis veio, portanto, como uma continuação destas transmissões que acontecem de maneira cada vez mais veloz, buscando virtualizar um número maior de dados.

McLuhan (1964) entende que a tecnologia em que a comunicação se estabelece não apenas forma a comunicação, mas determina também seu próprio conteúdo. Compreendemos que a linguagem está diretamente relacionada ao meio, pois a plataforma do meio condiciona não só a maneira como a mensagem será transmitida, mas também a própria mensagem. Assim, com o advento da realidade do mobile, acham-se novos meios, logo, novas mídias, novas intenções de linguagem e novas interpretações. O mobile promoveu “mudanças nas estruturas, interfaces e trouxe a realidade do *lifestreaming* (fluxo da vida)” (SANTAELLA, LEMOS, 2010 p.59).

Neste fluxo, o foco está constantemente no usuário e em suas interações. Essa atuação e interação do homem digital nos faz pensar nas ações de ver e ouvir, adaptadas ao ambiente de rede, com características multimidiáticas digitais, criando novos sentidos nas produções simbólicas experimentadas no contexto da web.

Dado este panorama, percebemos uma sociedade em que as relações humanas são mediadas pela tecnologia num nível extremo, e nos perguntamos como será o desdobramento de todas essas questões tão atuais. Pensar sobre a realidade dos recursos tecnológicos contemporâneos aplicados numa realidade de ficção científica é a proposta da série *Black Mirror*. Criada em 2011 por Charlie Brooker, toma, em seu título, a expressão utilizada para representar a tela dos *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, televisores. Para provocar reflexão sobre as relações humanas diante da constante incorporação tecnológica a vida dos indivíduos, *Black Mirror* utiliza seu universo distópico para falar de dispositivos não existentes, mas inspirados em ideias reais e atuais, gerando a sensação de terror e o pensamento de que a situação descrita poderia

acontecer. Dessa forma, alcança o objetivo de impulsionar uma reflexão acerca da mediatização das práticas sociais contemporâneas e o lugar que isso ocupa num cotidiano que por vezes surge como assombrosamente distópico, no modelo que as relações sociais adquirem mediante a tecnologia.

Como objeto de análise, observamos o episódio *Nosedive*, que mostra um mundo regido por uma rede social que avalia todas as pessoas em um ranking de zero a cinco estrelas. A trama mostra o quanto a interação e aceitação na mídia digital se tornaram decisivas para obter benefícios na sociedade, que se organiza tendo estas avaliações como base para divisão de classes, qualificação para emprego, relacionamentos e até comércio. A crítica mora na supervalorização do elemento da rede social, mostrando um povo escravo do status. Assim, nesse contexto, é possível discutir sobre mídia, mediação e tecnologia usando Thompson (1995) e Silverstone (2005), sobre a construção da experiência num mundo mediado por uma mídia social com Lipovetsky (2009), e o modo como estes elementos se tornaram extensões do próprio ser-humano com Castells (1999).

## **2. O enredo de *Nosedive*: vivendo em um mundo cinco estrelas**

*Nosedive* (Perdedor), é o primeiro episódio da terceira temporada de *Black Mirror*, lançado em Outubro de 2016. Após negociações, e vendo a potencialidade da ficção científica que carrega o toque de terror quase cotidiano, a série foi comprada e passou a entrar integrar a categoria de “Originais da *Netflix*”<sup>5</sup>, migrando totalmente para TV Digital. A transição trouxe ampliou a audiência das as narrativas, que saindo do reduto britânico, puderam ganhar espectadores no mundo todo e contar com contribuições de editores e diretores norte-americanos.

Com roteiro de Charlie Brooker, Michael Schur & Rashida Jones, e direção de Joe Wright, a trama do referido episódio se passa em uma perspectiva futurista, como já é proposta da obra. “*Nosedive*” foi traduzido como “Perdedor”, porém se seguirmos uma significação mais aproximada da expressão, teremos “queda livre” como tradução. E “queda livre” é um perfeito resumo do grande e súbito mergulho em direção à ruína social, que é o que se passa na vida da jovem Lacie, protagonista dessa história.

A estética utilizada para retratar este mundo é pautada na artificialidade. Retrata

---

<sup>5</sup> A *Netflix* é um serviço de *streaming* de filmes e séries na qual o assinante pode assisti-los a partir do celular, tablet, notebook e televisão que tenham acesso à internet. O serviço funciona como uma espécie de catálogo de séries e filmes *online*. Disponível em < <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/netflix.html> > Acesso em 3 de maio de 2017.

a falta de vida de um mundo plástico e de colorimetria dessaturada, reforçada pelo figurino quase uniformizado e pelas ambientações sem personalidade. A história tem início em um mundo onde todos estão conectados por um aplicativo, presente em seus *smartphones* e na retina. É possível ver, por meio desta plataforma, todas as informações compartilhadas pelo indivíduo, e atribuir a estes uma nota de 0 a 5 estrelas, o que serve para construir a reputação pessoal de cada um. Os reflexos dessas avaliações estão em todas as relações, não apenas no âmbito social ou de relacionamentos, mas no universo do trabalho e também de compra e venda. Essa pontuação passa a pautar a vida dos cidadãos, de maneira que uma pessoa com nota 4.5 é beneficiada na sociedade, enquanto alguém com menos de 3 estrelas é praticamente marginalizado.

Seguindo o jogo dos números, Lacie é uma jovem que leva um padrão de vida mediano, possuindo no *ranking* do aplicativo, com muito esforço, bajulação e abdução, suados 4.2. O riso é ensaiado na frente do espelho, o comportamento é espontaneamente forjado, a naturalidade é montada com precisão e todas as atitudes são baseadas no retorno e status que é possível conquistar por meio do *ranking*. Através do monitoramento da rede social via retina e distribuindo simpatia e cinco estrelas para todos, Lacie consegue adequar-se a um mundo de aparências baseado na aceitação e educação exagerada, acessando a todo instante as informações da rede social para conseguir manter diálogos, ser agradável, e assim conseguir melhorar sua avaliação. Neste universo, a sociabilidade é transformada em métrica, tornando-se moeda de troca, e tudo que envolve ou internet tem reflexos no *ranking*. Neste caminho, Lacie, busca status e uma sensação de satisfação pessoal que ela acredita ser alcançável através da exibição de um estilo de vida admirável na rede, e neste objetivo, a protagonista se verá na obrigação de morar em um condomínio luxuoso. O problema é que esta opção não é financeiramente viável para Lacie, e para conseguir ter acesso a um clube de descontos, ela deve ter uma média de no mínimo 4.5, que representa entrar no nível dos “*influencers*”, influenciadores digitais beneficiados por sua alta popularidade no *ranking*.

A personagem procura, então, especialistas da rede social, que garantem que ela poderá chegar até a sonhada média de 4.5, trabalhando duro na sua notoriedade, num prazo de 18 meses. Mas Lacie tem pressa, e é neste conflito que aparece a salvação. Uma colega de infância com altíssima média e atividades de interação invejável a

convida para ser madrinha de seu casamento. A festa condensa todo o núcleo seletivo da alta classe dos bem ranqueados, comparecer e ser madrinha nesse evento se torna a obsessão de Lacie para alavancar a sua média e ter acesso aos bens de consumo que tanto sonhou. Seu deslumbre, no entanto, torna-se o trampolim para a sua queda livre, uma trajetória de desespero, fracasso, angústia e decepção, causados pelo excesso e dependência do poder oferecido pelo status da rede social.

Na véspera do casamento, sobrecarregada e obcecada por sua missão, Lacie discute com o irmão que a questiona sobre até que ponto a busca por esta ascensão é necessária. A briga termina em uma avaliação negativa no aplicativo. Na saída de casa, a jovem esbarra em uma desconhecida derrubando acidentalmente café em sua roupa, mais uma avaliação negativa. No táxi até o aeroporto para enfim, viajar até a festa, Lacie recebe mais uma avaliação negativa, dessa vez do motorista do veículo. Ao chegar no balcão de embarque, descobre que todos os vôos foram cancelados, e só resta um acento para clientes com pontuação acima de 4,2. Lacie tem, depois da sua sucessão de pequenos conflitos, 4,1. Enfurecida, ousa sair do tom, e é convocada a se retirar pela polícia do local, e como punição civil a personagem recebe menos um ponto no *ranking* social.

Mas, o acontecido não foi o suficiente para fazê-la desistir de seu objetivo, como solução aluga um carro velho (com uma pontuação de 3,1 é o máximo que pode conseguir). Pega a estrada, mas não consegue abastecer. Pega caronas que não a levam até o local, e em sua odisséia de tentativas sua média chega a um terrível 2. A noiva entra em contato afirmando que a aparição de alguém com tal média seria um vexame sem igual, e dispensa sua presença. Lacie, no auge de suas frustrações, insiste com o resto de suas forças, e vai até o casamento, mesmo arruinada física e moralmente. No local, causando medo e espanto por sua aparência, discursa sobre a realidade daquele momento, revelando que ambas nunca foram próximas, a relação era de puro interesse e exploração, e em meio a lágrimas narra as várias vezes que havia sido ridicularizada e humilhada pela amiga durante a infância.

A cena que se segue é devastadora, Lacie é retirada pelos seguranças, enquanto sua pontuação é reduzida por todos no local. Presa por invasão de domicílio e agressão, recebe a punição: perda de acesso à participação ou atividade social por meio do aplicativo, com pena de reclusão física, mas essencialmente digital. Da sua mão é retirado o smartphone, e de seus olhos a lente especial que a permitia ter acesso à

superficialidade da vida de todos. Na cela, ela passa a viver um novo momento, encarando o choque de constatar que ali, paradoxalmente, estava livre. Não há ninguém para impressionar, não há status para conquistar, é possível finalmente ser verdadeira com os outros e consigo mesma, sem temer avaliações.

### **3. O “eu” em rede , mediações tecnológicas e múltiplas telas**

Por meio de narrativas como as do episódio, à luz das teorias contemporâneas sobre sociabilidade virtual, constatamos que a realidade transmitida pela trama não se faz distante.

Não iremos longe em nosso interesse pela mídia sem inquirir a tecnologia. Nossa interface com o mundo. Nossa confrontação com a realidade. As tecnologias de mídia, pois elas são tecnologias, tanto hardware como software, vêm em diferentes formas e tamanhos, agora em rápida mudança e de maneira atordoante. Elas estão impulsionando muitos de nós ao nirvana da chamada ‘era da informação’. (SILVERSTONE, 2005, p. 45).

A análise que fazemos se relaciona com Silverstone (2005), quando o autor explica que somos mediadores no processo comunicativo quando contribuímos para a produção de sentidos novos ou diferentes, considerando que o processo de mediação envolve, além de grupos e instituições de poder, a tecnologia. Esta produção de sentido se evidencia quando o conteúdo gerado pela audiência ganha dimensões e atinge repercussões tais quais as dos conteúdos produzidos pela indústria televisiva. Fazendo circular outros significados, gerando novos sentidos, diferentes interpretações e valores para o mesmo produto. Na trama, a personagem Lacie busca produzir conteúdos e interações relevantes sobre si mesma para poder alcançar mais pessoas, logo, obter mais avaliações positivas. Para isso, a comunicação utilizada era o próprio meio da rede social, por meio do *share* de fotografias montadas para parecerem naturais. É claro o quanto todas as esferas da vida da jovem passam a girar em torno do deslumbre que ela possui. Sobre esse fascínio, Silverstone comenta que:

A tecnologia da mídia são tecnologias de encantamento. Essa sobredeterminação lhes confere um poder considerável, para não dizer aterrador, em nossa imaginação. Nosso envolvimento com elas é impregnado pelo sagrado, mediado por ansiedade e, de quando em quando, arrebatado por alegria. Nossa dependência delas é substancial. O desespero que nos invade quando somos privados do acesso a elas é completo (2005, p. 50).

Em paralelo ao relacionamento e autoimagem que Lacie busca construir, temos outro ponto alto, que é sua interação e necessidade de aceitação. Sobre isso, Thompson ao falar sobre a experiência do eu num mundo mediado, afirma:

O desenvolvimento da mídia não somente enriquece e transforma o processo de formação do self, ele também produz um novo tipo de intimidade que não existia antes e que se diferencia em certos aspectos fundamentais das formas de intimidade características da interação face a face. Para Thompson, a interação face a face implica certa intimidade. Já na interação mediada, os sujeitos se veem livres na obrigação da recíproca (THOMPSON, 1995, p.181).

O que observamos, no entanto, é que dentro do contexto do universo narrado na série *Black Mirror*, mesmo as interações presenciais não possuíam pessoalidade. Elas revelam uma experiência mediada, em que mesmo estando no mesmo local e interagindo com o outro, só existe uma conexão baseada no interesse por melhorar o ranking.

Seguindo a discussão proposta por Silverstone, “não iremos longe em nosso interesse pela mídia sem inquirir a tecnologia. Nossa interface com o mundo. Nossa confrontação com a realidade” (SILVERSTONE, 2005, pág. 48). No episódio abordado, temos um aspecto interessante e futurístico que é a presença de uma espécie de “lente de contato *tech*”, que permite ter acesso as informações da rede social dominante, para provocar, contraditoriamente, interações intimistas baseadas na superficialidade. E ainda se mantém a presença do *smartphone* para lançar as pontuações, com sonorização para avaliação positiva e negativa. Mesmo que todo o sistema seja intangível, a necessidade do elemento físico de hardware ainda é uma constante. Levanta-se aqui a importância da mídia e do meio para a mensagem, pois a presença do aparelho é um lembrete constante de como se comportar e agir. Silverstone (2005), neste sentido, conversa com Marshall McLuhan (1964), afirmando que o autor queria que víssemos a tecnologia como física, como extensões de nossa capacidade humana de agir, física e psicologicamente no mundo. Nossa mídia, especialmente, ampliou a sua extensão e seu alcance, conferindo-nos imenso poder, mas também modificando o ambiente em que é exercido. Este aspecto nos leva também a colocar a “tela” como extensão do humano, num sutil hibridismo.

Em “A Tela Global”, Lipovetsky expõe que já estamos vivendo um estado generalizado de tela, possibilitado pelas novas tecnologias da informação e da comunicação. Segundo ele,

Estamos no tempo da tela-mundo, do tudo-tela, contemporâneo da rede das redes, mas também das telas de vigilância, das telas de informação, das telas lúdicas, das telas ambiente. (...) Na vida inteira, todas as nossas relações com o mundo e com os outros são cada vez mais mediatizadas por uma quantidade de interfaces nas quais as telas não cessam de convergir, de se comunicar, de se interconectar (LIPOVETSKY, 2011, p. 23).

Na vida da Lacie, a tela é a vigilância, o lazer, a ascensão, e o encantamento baseado na aspiração e desejo de ser aceita e reconhecida, a tela não faz parte somente da sua vida no sentido metafórico ou externo, ela está acoplada ao corpo e a subjetividade da personagem. Interessante notar que sobre isso, Silverstone comenta sobre nossa aceitação e dualidade de relacionamento com a tecnologia:

A mídia e as tecnologias da informação são onipresentes e invisíveis. (...) Em nossa dependência, e em nosso desejo de tecnologia, nós, usuários e consumidores, somos coniventes com isso. Nós compreendemos. Talvez até precisemos disso. Não precisamos ver a máquina ou compreender suas operações. Nessa atividade há lógica e magia. Segurança e insegurança. Confiança e medo (SILVERSTONE, 2005, p. 59 e 60).

Outro aspecto a ser analisada na trama, é a ideia de “vida virtual” e “vida real”. Para Castells, “Culturas consistem em processo de comunicação. E em todas as formas de comunicação (...) são baseadas na produção e consumo de sinais” (CASTELLS, 1999, p. 459). Com isso entendemos que não há separação entre realidade e representação simbólica, sempre nos comunicamos por meio deste sistema, e que é específico ao novo sistema de comunicação não é a indução à realidade virtual e sim a construção da virtualidade real. Castells (1999) afirma que a realidade como é vivida é virtual, pois é concebida através dos símbolos que são revestidos por uma definição. Quando os críticos das mídias eletrônicas dizem que não representa a “realidade” eles estão ignorando o fato de que tudo que conhecemos, estudamos e comunicamos está codificado por meio de uma adaptação visual codificada, pois “todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos” (p.459), portanto percebida de forma virtual. Neste ponto, a reflexão que fazemos é sobre a separação vivida por Lacie entre o que demonstrava e almejava ser, e o contexto em que se encontrava. Inicialmente, a postura da protagonista parece divergir, indo de contra a constatação de Castells que o comportamento *online* é uma extensão do presencial, porém se analisarmos o desdobramento do roteiro percebemos que o que Lacie expunha na sua rede social é algo inerente ao seu “eu” *offline*.

A sua dedicação, empenho e preocupação em obter status, em nenhum momento deixaram de fazer parte da sua atuação virtual, estava presente todo o tempo, refletindo a busca por melhoria no *ranking*. Nesta direção, Castells (1999) apresenta, enfim, uma definição para sistema de comunicação:

É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência (p.459).

Com isso entendemos que vão se constituindo novas formas de expressão coletiva e individual em rede, através de relações simbólicas produzidas no meio digital que vão formando extensões onde não há separação entre ‘realidade’ e representação.

#### 4. Considerações Finais

Mesmo classificada como gênero da ficção científica, quando relacionada à análise teórica, notamos que a história contada na série *Black Mirror* no episódio *Nosedive* é mais uma projeção da contemporaneidade, e o toque de susto ou terror é causado por justamente estarmos tão próximos desta realidade “aumentada” pela série. Assim, a trama oferece, em suas inúmeras formas de imaginar o futuro, uma possibilidade de crítica do presente, em sua dimensão midiática, social e tecnológica.

Tal construção nos remete ao questionamento feito por Thompson (1998) sobre como os indivíduos encaram o afluxo de experiências mediadas em suas vidas diárias. Para o autor, “não é incomum encontrar indivíduos perdidos na tempestade de informações, incapazes de ver alguma saída, e paralisados pela profusão de imagens e opiniões mediadas.” (p. 182). A realidade exibida no episódio nos leva a refletir a respeito de um cenário que se desenha em nossos dias, e mais uma vez a comunicação tem papel fundamental de trazer à pauta as temáticas consideradas desimportantes para as formas de ciência tradicional ou sem projeção, como possível potencialidade, pois apresentam sim relevância em seu caráter de desenvolvimento.

No contexto das novas tecnologias midiáticas, e com a valorização do consumo de estilos de vida fomentado nas mídias e redes sociais, não estamos distantes da constatação do autor: envolvidos em um turbilhão de informações.

Ao analisarmos toda esta conjuntura, percebemos que o elemento condutor entre relações entre mídia e sociedade é o sujeito, que mesmo num contexto de avanço

tecnológico é o real protagonista dessa discussão que perpassa tantas esferas. As questões que colocamos neste breve texto são múltiplas e ainda sem respostas, mas acreditamos ser um interessante ponto a ser aprofundado. Por fim, não tratemos o futuro como algo distante, mas sim concreto baseado nas emergências de hoje, cabendo ao pesquisador estar atento e substituir um futuro “longínquo” baseado no tempo linear, por um futuro de possibilidades plurais e concretas, que se vão construindo no presente.

### **Referências Bibliográficas:**

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura – A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. 2009. **A Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

SANTAELLA, Lucia. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Paulus – Coleção Comunicação, 2010.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 2ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

THOMPSON, John B. **A mídia e o desenvolvimento das sociedades modernas**. IN: THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

### **Referência Audiovisual:**

Nosedive. Direção: Joe Wright. Roteiro: Charlie Brooker, Michael Schur & Rashida Jones In: **Black Mirror: the complete second series**. Netflix, 2016