

Uma estética do real e a narrativa de ficção no episódio *Nosedive* de *Black Mirror*

An aesthetic of the real and the fictional narrative *Black Mirror*'s *Nosedive*

César Biégas FAQUIN¹

Resumo

Cinema e audiovisual têm um poder representativo muito significante, pois, com obras ficcionais, é possível abordar e retratar de forma crítica temas do cotidiano e da realidade. O presente artigo objetiva identificar as impressões de realidade produzidas pela série *Black Mirror*, em especial no episódio *Nosedive* (Queda Livre), que se caracteriza como um retrato de cotidianos ficcionais que estabelecem argumentos críticos de questões socioculturais na tentativa de promover um debate e suscitar o pensamento crítico de assuntos contemporâneos. Buscando evocar conceitos estéticos e estilísticos, percebemos que as características constituintes da série contribuem para uma percepção de realidade, fato que se dá principalmente por sua intenção crítica em relação aos meios de comunicação e à sociedade. Assim, *Nosedive* explora uma narrativa que reconfigura uma faceta do real, não sendo meramente uma exposição de um contexto que não suscita um debate ou uma impressão crítica da realidade.

Palavras-chave: Audiovisual. Ficção seriada. Estética do real. *Netflix*. *Black Mirror*.

Abstract

Cinema and audiovisual have a very significant representative power because, with fictional works, it is possible to approach and portray critically daily life and reality. This present article aims to identify the impressions of reality produced by the television series *Black Mirror*, especially in the episode *Nosedive*, which is characterized as a portrait of fictional daily life that establishes critical arguments of sociocultural issues in an attempt to promote a debate and elicit a critical thinking on contemporary matters. Seeking to evoke aesthetic and stylistic concepts, we have perceived that the constituent characteristics of the series contribute to a perception of reality, a fact that is mainly due to its critical intention in relation to the media and to society. Therefore, *Nosedive* explores a narrative that reconfigures a facet of the real, not being merely an exposition of a context that does not provoke a debate or a critical impression of reality.

Keywords: Audiovisual. Serial fiction. Aesthetic of the real. *Netflix*. *Black Mirror*.

¹ Mestrando em Comunicação e Linguagens. Universidade Tuiuti do Paraná (UTP).
E-mail: biegas.faquin@gmail.com

Introdução

Neste artigo propomos uma análise da narrativa audiovisual do episódio *Nosedive* (Queda Livre) de *Black Mirror* para tentar compreender o âmbito da representação audiovisual e suas correlações com o mundo cotidiano. Tal produção caracteriza-se como um retrato de um cotidiano ficcional que se aproxima do que vivenciamos a fim de problematizar questões socioculturais, suscitando a crítica e um possível debate. Assim, propomos uma estética do real que lida com questões de reinvenção e reconstrução estratégica da realidade por meio de uma produção ficcional, seja ela literária, cinematográfica ou televisual.

Partimos da indagação sobre em que medida uma obra ficcional com um contexto relativamente disperso do qual vivenciamos pode funcionar como uma representação de nossos cotidianos para suscitar, ao menos inicialmente, uma discussão sobre realidade e ficção. Para tanto, é preciso dialogar com autores que lidam com a questão do realismo e com a estética fílmica, que conta com a narrativa como aporte principal para tal retrato do real e apreensão de mundo.

Assim, utilizamos de vários autores para construir a ideia central do artigo. Começamos com os estudos de Barthes (1971) sobre a representação do real na literatura realista, passando para uma releitura desses estudos em Rancière (2010) aplicado à política e ao cinema, para em seguida utilizar de um construto de Andacht (2005) sobre os *reality-shows* e tentar aplicá-lo no discurso cinematográfico ficcional.

No que diz respeito à narrativa do cinema, utilizamos de Bordwell (1985) para falarmos sobre o cinema de ficção, articulando com a impressão do real no cinema em Metz (2014) e em Vernet (1995). Para fechar o percurso teórico, encerramos com Gunning (1995) que aborda o cinema a partir de uma perspectiva do espectador, que pode ser crédulo ou não diante da imagem em movimento. A metodologia de análise fílmica escolhida foi a partir de Aumont e Marie (2009) sobre a análise da imagem e do som a fim de identificar no episódio inaugural da terceira temporada de *Black Mirror*, intitulado de *Nosedive* (ou Queda Livre), quais são as suas relações com a impressão de real.

Uma estética do real

Falar sobre representação de real no discurso audiovisual é um assunto complexo que envolve diversos atores no processo: desde a construção das personagens, passando pela ambientalização e contextualização da narrativa, até inferir na capacidade interpretativa do público espectador, que conta com suas próprias experiências pessoais e vivências de mundo. Quando Barthes (1971) analisa os excessos de descrição no realismo literário, ele indaga se as minúcias aparentemente insignificantes têm sua relevância no desenrolar da história. Sua tese é de que a partir do real, deriva-se um efeito de ilusão, e apesar de o autor se pautar na literatura, é possível fazer uma correlação com o cinema e audiovisual por ambas se tratarem de linguagens.

Para o autor, a linguagem literária ocultaria a sua estrutura e faria uma referência e uma alusão à exterioridade, tentando, mediante palavras, dizer o mundo. A apreensão de determinada realidade configura-se como uma representação crível que dialoga não com uma verdade absoluta, mas sim com suas formas congruentes e singulares que contribuem com a verossimilhança. Disso deriva-se o incômodo de Barthes (1971) ao tratar da extensa descrição da estrutura narrativa, que denota certa objetividade no detalhamento a fim de confundir a *coisa* com a *representação da coisa*. Consequentemente, Barthes (1971) infere que não há um significado imediato na narrativa realista.

Em primeiro momento, tem-se uma alusão a um objeto que desenvolve uma *forma do significado*, mas não uma realidade, o qual o autor chama de uma ilusão referencial. Para usar o exemplo de Barthes (1971), o barômetro descrito por Flaubert expressa que é real, e é essa categoria que posteriormente é significada. O efeito do real proposto pelo autor surge mediante esse referente desassociado de seu significado (o barômetro é apenas um barômetro) que se torna um próprio significante na estrutura realista (a importância da descrição ou colocação daquele objeto para contextualizar a narrativa).

Rancière (2010) propõe uma releitura ou uma adaptação dos estudos do real em Barthes no âmbito da ficção. Primeiro, o autor aponta que a ficção se caracteriza como uma ordenação de eventos, mas que também se relaciona com um mundo referencial e

um mundo alternativo. Isso é apontar para as possibilidades de experiência estética e sensorial que os indivíduos podem apreender, inaugurando uma relevância dos fatos. Para o autor, o barômetro interpretado em Barthes (1971) não está descrito meramente para confirmar que o real é de fato o real, mas sim para assumir uma posição de eventos sensorialmente aplicáveis que requerem uma notoriedade.

A contribuição de Rancière (2010) para Barthes (1971) é a de que o efeito do real não é um efeito de ilusão, mas sim um efeito de igualdade, significando que qualquer descrição pode produzir eventualmente um evento estético que permite o leitor compartilhar dessas sensações. Em se tratando de arte, em especial a pintura, o autor aponta que uma imagem não é mais do que uma expressão de intensidade, não atingindo o patamar de descrição do visível. Um sentimento, por exemplo, pode não ser bem representado por palavras ou imagens, mas essa capacidade de intensificar algo instaura uma redistribuição sensorial semelhante à literária, que possibilita uma experiência estética.

Em relação especificamente ao cinema, Rancière (2010) afirma que não se trata de uma arte de representação fiel ao público, mas sim uma forma de conectar operações, práticas e comportamentos, como a ação de sair de casa, de trabalhar, de pentear os cabelos, de comunicar e *ad infinitum*. Assim, essa própria rede de ações, e significações, configura um desaparecimento ou entrelaçamento de realidade e representação, criando no cinema uma pluralidade de vozes e experiências que são capazes de expressar amplamente todas as intensidades da vida, e não apenas uma como faz a imagem estática. É importante lembrar que o cinema é também um produto tanto dos realizadores da obra cinematográfica, que irão fazer um recorte e um detalhamento de uma realidade, quanto de um imaginário coletivo, que irá assimilar as ideias e conceitos a partir de suas bagagens.

Andacht (2005) sobre a representação do real em *reality shows* aponta para a existência do que ele chama de Efeito Arcimboldo, em alusão ao pintor italiano Giuseppe Arcimboldo que desconstruía rostos por meio da representação pictórica de frutas, vegetais e flores. O autor defende a ideia de que no gênero televisivo *reality show*, os participantes passam por um processo de potencialização, fragmentação e combinação que enfatizam ou evidenciam aspectos grotescos dos envolvidos, tendendo

ao chistoso e à sátira. Parece haver uma estética própria do gênero em representar a partir de uma imagem exagerada e transformada dos participantes.

Fazemos um parêntesis na análise de Andacht (2005) para tentar agregar valor à interpretação do Efeito Arcimboldo. Em primeira instância, temos tais personagens representados ou desconstruídos e compostos em um discurso televisivo que tenta entregar fragmentos de realidade. A partir disso, apropriamo-nos de tal conceito para enfatizar uma possível direção do olhar por parte do produtor que, de certa forma, dirige a narrativa, o tom e a ênfase dada a essas supostas personagens. Analogamente à Arcimboldo, temos as opções de composição pictórica a partir das naturezas escolhidas.

Com isso, emprestamos o termo utilizado para *reality shows* para evidenciar que mesmo nas obras de ficção há uma escolha de como a narrativa é construída a partir do olhar do escritor, roteirista, adaptador e outros envolvidos, além é claro, daqueles que serão expostos a essas produções: o público. Assim, por mais que haja um excesso na narrativa realista, por exemplo, as descrições que em primeiro momento parecem ser insignificantes, configuram-se como relevantes para ambientar o processo de construção da linguagem narrativa. Em se tratando de narrativas ficcionais, é interessante analisar pela perspectiva de uma *arcimboldização* de um recorte de mundo justamente por englobar características do real que são compostas de forma análoga, expressiva e intensificada.

Dessa forma, transpomos a estética de representação de *reality shows*, ou o Efeito Arcimboldo, para uma análise no contexto audiovisual de ficção que também engloba uma escolha e recorte do escritor ou roteirista até a apreensão do real pelo público. Para isso, recorreremos aos estudos de Bordwell (1985) que analisa a estrutura narrativa ficcional como um *processo*, a partir de uma atividade de seleção, arranjo e disposição dos materiais filmados e coletados que geram efeitos de sentido no espectador.

Bordwell (1985) também afirma que há duas outras abordagens que se relacionam com a narrativa como *processo*: narrativa como *estrutura* e narrativa como *representação*. O primeiro diz respeito à forma estrutural da narrativa, em referência às análises de Vladimir Propp sobre os contos de fada que apresentam uma construção de começo, meio e fim, com clímax e moral que contribuem para o entendimento da história. No segundo caso, considera-se uma apreensão do mundo que retrata determinada realidade sobre um contexto

estabelecido previamente ou não. O foco do autor, entretanto, é a partir da análise como um *processo*, que gera o que conhecemos como narrativa e narração e abrange também a recepção do público.

Em relação a isso, Metz (2014) aponta para uma fenomenologia da narração e desenvolve um amplo escopo de quais seriam as possíveis abordagens para se compreender o processo narrativo. Sua contribuição para a área do cinema, e de outras linguagens que possam se apropriar, é de que a narração se constitui como um “discurso fechado que irrealiza uma sequência temporal de acontecimentos” (METZ, 2014, p. 42). O autor desenvolve o raciocínio na premissa de que se consolida como um discurso por precisar de uma *instância-narradora* capaz de atribuir significado às imagens em movimento.

Assim como em Bordwell (1985) que temos a disposição dos materiais filmados a fim de criar sentido, Metz (2014) aponta para um efeito semelhante: o espectador se vê diante de imagens selecionadas, as quais poderiam ser outras, que foram claramente dispostas no tempo e espaço, que também poderiam ter sido arranjadas de outra forma. Além disso, trata-se de um discurso fechado por contar com eventos previamente estabelecidos e concluídos, independente se acontecerem no plano do real ou não.

No que diz respeito à irrealidade, é interessante observar como o autor desconstrói esse conceito para aplicar na narração. Não se trata de meramente falar que o discurso não existe ou é fantasioso, mas sim que deriva de uma aplicação real estabelecida no campo da possibilidade e da materialidade. É irrealizado, então, porque o real supõe a presença, o físico, enquanto que na narração, temos uma disposição cronológica de eventos que aconteceram ou não e que estão sendo representados no plano fílmico.

Metz (2014) também fala de uma impressão de realidade no cinema já que o filme é capaz de passar a sensação de credibilidade, dirigindo-se em um tom de evidências para argumentar a ocorrência e relevância dos fatos narrados e apresentados, além de apresentar-se como altamente crível. Segundo o autor, diferente da literatura (que conta com a presença do imaginário), do teatro (que é evidentemente real e encenado nos palcos) e de uma pintura (que faz um recorte espaço-temporal), o cinema tem uma ênfase voltada para o factual, dando-nos o sentimento de estarmos vivenciando o real por meios das imagens em movimento apreendidas e percebidas.

Usando da Retórica da Imagem, também de Barthes², que argumenta sobre a impressão de realidade que a fotografia produz, Metz (2014) constrói seu próprio argumento para o efeito no cinema. Barthes aponta para o fato de que uma fotografia se constitui de um *ter-sido-aqui*, caracterizando um local e tempo prévio ao registro fotográfico que une o *atual* com o *anterior*. Assim, temos novamente o que Metz (2014) já falava sobre a irrealidade da narrativa: o real requer uma presença, enquanto que na imagem temos a representação de um espaço físico. Porém, a limitação da fotografia se dá por uma baixa capacidade projetiva, já que a imagem é capaz de registrar e permanecer-se como uma referência à exterioridade, em especial de eventos passados.

O cinema, por sua vez, constitui-se de diversas fotografias que, unidas, reproduzem a sensação de movimento e fluidez, contribuindo para um grande poder projetivo e por isso se consolida como um *ser-aqui vivo*, justamente pela sua capacidade de apreensão do mundo. Metz (2014) prossegue defendendo que a impressão de realidade é sempre de caráter duplo: de um lado, fala-se do objeto percebido, e por outro, pelo viés da percepção. Na primeira instância, temos uma duplicação do objeto que carrega consigo indícios de sua realidade, enquanto que na outra, temos uma construção ativa capaz de atualizar sempre a percepção de realidade.

Além disso, o que garante ao cinema um maior grau de impressão de realidade seria sua característica primária: o movimento. Isso se dá porque caracteriza-se como um índice de realidade ainda maior, uma vez que a vida é constituída de espaços constantemente em movimento. Metz (2014) afirma que o movimento garante também uma corporalidade aos objetos, tirando-os meramente do plano superficial e atribuindo-lhes espaço e relevo. Disso, o autor infere que o movimento contribui para a impressão de realidade de forma indireta por dar uma consistência aos objetos representados, assim como de modo direto, uma vez que ele mesmo constitui-se como um movimento aparente e real.

Vernet (1995) também vai comentar sobre essa questão do real e apontar que essa impressão de realidade é devido à riqueza de detalhes dos materiais fílmicos, tanto da imagem quanto do som. O autor reconhece que isto está ligado à definição da imagem capturada, que é capaz de apresentar objetos com muito mais detalhes, e também à entrega do movimento, como citado anteriormente. Fazemos dois destaques para o argumento do

² Em Communications n° 4, *Recherches sémiologiques*, 1964. p. 40-51.

autor: o primeiro é que ele afirma que reproduzir o movimento é reproduzir a sua própria realidade, tornando-se assim, um movimento verdadeiro e real.

O segundo destaque diz respeito a uma posição psíquica em que nos encontramos diante da projeção cinematográfica: enquanto conscientes de estarmos em uma sala de exibição, inconscientemente suspendemos a nossa percepção do real. Isso significa que estamos mais suscetíveis a não questionar a veracidade da informação que estamos recebendo. Concomitante a isto, somos bombardeados de impressão visuais e sonoras que contribuem para a riqueza perceptiva do cinema e disso, resulta-se um maior grau de impressão de realidade.

Se lembrarmos das primeiras exposições de cinema em salas de projeção, retomaremos a vários historiadores que apontam que os espectadores pularam, gritaram ou saíram da sala por medo de que a projeção não fosse meramente uma exibição. Gunning (1995) aponta que os espectadores, diante de um novo e complexo sistema de significação, não contavam com nenhuma experiência prévia que lhes permitisse entender o funcionamento de tal aparato, o seu conjunto estético. O cinema instaurava um realismo tal que conseguia convencer os espectadores de que a imagem em movimento se constituía como a presença do físico.

Assim, a imagem em movimento ganha vida e impacta diretamente no imaginário, que a percebe como real. Mas o espectador pós-cinema das origens, segundo Gunning (1995), está ligado a uma consciência da imagem cinematográfica que de alguma forma desperta a curiosidade no espectador. A condução do cinematógrafo evoca especial atenção ao público para manter sua atenção ao enfatizar o ato da exibição, criando uma expectativa no observador que está ligado ao momento de observar e apreender a imagem em movimento. A estética do cinema se vincula assim com um estímulo de curiosidade que é satisfeita por uma sucessão de impactos visuais.

E, além disso, o cinema deve ser capaz de ambientar suficientemente uma narrativa extremamente fantástica com algum vínculo de realidade, suscitando conexões e associações com o mundo real que serão interpretadas. É dessa forma que um filme de ficção pode fazer tanto sentido quanto um que se encaixa como documentário ou cinema realista, porque ele parte de conceitos iniciais que de alguma forma tange a nossa realidade. De outra forma não entenderíamos os propósitos ou a motivação do filme.

Assim, após essa discussão inicialmente levantada a respeito da representação de real na arte cinematográfica, partimos para uma análise do episódio inaugural da terceira temporada de *Black Mirror*: o capítulo intitulado de *Nosedive*, ou Queda Livre. O episódio foi produzido pela rede NETFLIX com o idealizador da série Charlie Brooker³ e teve seu lançamento em outubro de 2016⁴.

***Black Mirror* e sua narrativa de ficção**

Para Aumont e Marie (2009) não há um método universal de análise fílmica, mas maneiras de se explicar fenômenos observados nos filmes em diálogo com outras teorias. Cabe aos analistas construírem o seu próprio modelo a partir das proposições iniciais dos autores. De toda forma, a análise do filme leva em consideração os seguintes pressupostos: parte-se de um filme para refletir sobre um campo mais amplo, que seria o cinematográfico; e tem sempre uma ligação com o estudo da estética, que por mais que não seja enfatizada, revela-se na própria escolha do objeto analisado.

Ainda é importante ressaltar que a análise de um filme é uma atividade interminável: não se pode concluir uma interpretação sobre o filme, sempre haverá algo de analisável ou um viés interpretativo distinto. Sabendo disso, recorreremos ao recorte proposto neste artigo de identificar a representação de real em um episódio do seriado televisivo *Black Mirror*, o capítulo *Nosedive* (ou Queda Livre). Adotamos como modo de partida o modelo de Aumont e Marie (2009) de análise fílmica da imagem e do som, analisando em conjunto com uma descrição fílmica que permite entender a suposta impressão de realidade no episódio.

O capítulo *Nosedive* é o episódio que inaugura a terceira temporada da série televisiva *Black Mirror* e foi escolhido para essa análise por evocar elementos de uma narrativa ficcional que se estabelecem em pressupostos do real: as redes sociais como

³ Charlie Brooker é crítico de mídias e responsável pela criação do seriado britânico *Black Mirror*. Sua carreira profissional de certa forma reflete em sua autoria na produção de televisão, já que vem de um percurso da crítica à televisão: por dez anos foi colunista do jornal *The Guardian* em que semanalmente publicava análises críticas sobre os conteúdos televisivos.

⁴ É importante ressaltar que o seriado *Black Mirror* foi produzido inicialmente com a parceria do canal televisivo britânico *Channel 4*, tendo episódios lançados em duas temporadas e um especial de natal no período entre os anos 2011 e 2014. Somente em 2016 a produtora e distribuidora Netflix conseguiu renovar mais um contrato da série em parceria com Charlie Brooker e lançou uma nova temporada.

forma de interação humana, que proporcionam diversos encadeamentos estéticos e estilísticos tanto na linguagem cinematográfica quanto na produção de sentido.

O episódio possui uma plasticidade muito interessante por contar com tons pastéis e figurino e cenário que remetem à década de 50, no qual todos os personagens parecem estarem felizes ou pelo menos forçarem um sorriso. Na medida em que a trama vai se desenrolando e vamos acompanhando a história da protagonista, os tons vão assumindo coloração mais escura e sombria, que subvertem os valores apresentados por aquela sociedade.

Acompanhamos a trajetória de Lacie Pound, que vive em uma sociedade baseada em classificações e estratificações sociais que são definidas de acordo com um sistema de avaliação por meio do uso de tecnologias. Os indivíduos possuem lentes biônicas⁵ que lhes permitem acessar o nome, a classificação e uma linha do tempo de notícias e histórias publicadas pela pessoa visualizada. Além disso, é possível avaliar arbitrariamente em uma escala de até 5 estrelas os cidadãos com quem você tem algum tipo de interação. A avaliação requer o uso de um celular móvel que envia um som para a pessoa avaliada, a fim de saber qual sua pontuação. Quanto maior, mais alegre é o barulho percebido.

Assim, começamos a pensar em uma sociedade dividida em certos níveis de popularidade e estilo de vida: aqueles que possuem uma boa avaliação têm certas prioridades e reconhecimento social, enquanto que os que possuem menos de 2.5 estrela são marginalizados. Não é de se espantar que Lacie, inserida dentro desse sistema, se vê regida pelas normas e regras estabelecidas pelo conjunto social. Com uma avaliação de 4.2 estrelas, Lacie se preocupa com o bem-estar e atingir o patamar 4.5, que lhe conferiria benefícios como poder se mudar para uma casa melhor e com mais condições de vida que a que divide com seu irmão, por exemplo.

Avisada de que para subir sua classificação ela deveria conviver com pessoas bem pontuadas, Lacie inicia sua jornada em busca de um melhor reconhecimento social. Uma velha amiga de infância, Naomi, a convida para fazer um discurso em seu casamento, o qual Lacie prontamente aceita. Além disso, a amiga tem uma avaliação de

⁵ Trata-se de um tipo de tecnologia incorporada ao corpo humano que funciona como um aparato tecnológico na percepção e captação de mundo: ao analisar determinado objeto ou pessoa, temos informações digitais, no caso do episódio, podemos acessar o nome, classificação e a linha do tempo da pessoa em questão.

4.8 estrelas e conta com um círculo social acima de 4.5. Dessa forma, a protagonista poderia conseguir avaliações suficientes para finalmente atingir o tão desejado privilégio social.

Ela então se dirige para o aeroporto, o qual descobre ter sido cancelado e que só poderia trocar de voo com uma classificação de pelo menos 4.2, o que já não tem mais devido à uma discussão com o irmão que fez com que sua avaliação geral descesse para 4.183. Lacie discute com a funcionária, que chama o segurança para tomar medidas de precaução e este lhe dá punições: primeiro tem sua classificação temporariamente reduzida em 1 estrela (ficando assim com 3.1); em seguida, toda avaliação negativa que ela sofrer durante o período de punição tem o dobro de impacto.

Com a avaliação ainda menor do que antes, a sua única chance de chegar até o casamento é por meio do aluguel de um carro antigo e por uma viagem de 9 horas de duração. Mas a situação piora quando a bateria do veículo acaba e, para carregá-lo, ela precisa de um adaptador de energia que não veio junto com o carro. Desta forma, perde a mobilidade e depende de carona para chegar até seu destino final. Eventualmente ela consegue um apoio da caminhoneira Susan, classificada em 1.4 estrelas e que revela um dia ter se importado com o sistema de avaliações.

A personagem conta que já teve uma alta classificação e frequentava círculos sociais prestigiados para conseguir um bom tratamento médico para seu marido. Mas, em algum momento, seu marido teve o tratamento recusado por não ter uma avaliação de 4.4, e sim de 4.3 estrelas, por isso falece. Depois de sua morte, Susan parou de se importar com a lógica do sistema e vive feliz com uma nota baixa, podendo falar livre e abertamente tudo o que pensa.

Mais para frente Naomi liga para Lacie para lhe informar de que não precisa mais de seu discurso, uma vez que sua nota havia caído para 2.6 estrelas e isso só poderia prejudicar o reconhecimento social de sua amiga. Inconformada, acompanhamos a protagonista em uma série de sequências mostrando a sua determinação em chegar até o casamento para fazer o tão esperado discurso. Uma vez lá, ela precisa contornar a entrada por não ter nível suficiente para entrar, mas finalmente empresta lugar de fala. Os convidados do casamento votam negativamente em Lacie e, quando ela ameaça Paul com uma faca, é presa e tem seus equipamentos tecnológicos removidos.

Uma vez na prisão, ela se dá conta de outro prisioneiro que está sentado em outra cela somente observando-a. Tenta classificá-lo, mas percebe que não tem mais o celular ou a tecnologia para isso e começam uma discussão que lhes permitem que falem livremente um com o outro. O episódio encerra com a briga dos dois prisioneiros em uma cena que deixa margem para interpretação de em que medida eles estão falando um do outro, ou de si próprios ou mesmo do sistema em que vivem.

É claro que falar em análises de produções audiovisuais leva muito em conta a subjetividade do analista ou do pesquisador. Por isso aqui tentaremos fazer uma identificação de quais momentos são mais tangíveis à realidade, por mais tecnológico que seja o cenário de *Nosedive*. Em primeiro lugar, gostaríamos de elencar algumas situações que temos no nosso cotidiano que remetem ao episódio de *Black Mirror*.

A primeira circunstância é a característica de uma sociedade em rede. Se retomarmos os estudos de Castells (2000) sobre este conceito, entenderemos que rede é um conjunto de nós conectados em que a ligação entre dois pontos é menor do que fora de uma rede. O que concretamente significa cada nó depende de cada relação, mas podemos atribuí-los a uma significação de informação. Isto é, ao utilizarmos uma rede social, por exemplo, estaremos contribuindo com um desses nós, que será ligado ou emitido a outro nó e assim sucessivamente, formando a cadeia global que seria a rede.

O que nos remete ao episódio descrito é justamente essa característica tão marcada e evidenciada de que estamos dependentes de uma forma de comunicação não mais meramente pessoal, mas sim mediada e midiaticizada pela tecnologia. Em *Black Mirror*, temos, além disso, um sistema de avaliação que nos permite, em tempo real, classificar a minha interação com outro indivíduo. Mas há também, um contato que nos é muito próximo: o de compartilhamento de nossas experiências e impressões nas redes sociais. Lembrando de Lacie, que publicava fotos em sua linha do tempo a fim de conseguir alguma avaliação, também temos sistemas parecidos ou, ao menos, dignos de comparação. No nosso caso, porém, contamos com o número de curtidas, de comentários e compartilhamentos, que contribuem para certo reconhecimento social.

Além disso, acompanhamos algumas histórias de Lacie que parecem ser forçadas justamente para parecer feliz e saudável a fim de agregar ainda mais valor às suas experiências. Assim como temos abundantemente a exibição de felicidade nas

redes sociais, fortemente criticada por nem sempre representar a real situação daquela pessoa.

Por mais que não estejamos inseridos na mesma classificação de *Nosedive*, ainda temos uma estratificação bastante semelhante: a econômica. No caso do episódio, a situação econômica parece ser ligada diretamente ao reconhecimento e à avaliação: somente os bem avaliados serão bem sucedidos e vice e versa. No plano do real, temos uma sociedade dividida entre aqueles numa classe econômica superior, inferior e suas variantes. O que leva à marginalização e divisão de trabalhos de acordo com sua posição social, assim como acontece em vários momentos do episódio, como quando um colega de Lacie tem sua pontuação reduzida para menos de 2.5 e não consegue entrar no seu trabalho, e até mesmo com a protagonista próximo a conclusão da trama.

A impressão de realidade que estamos levantando neste artigo e que se tem no episódio se caracteriza justamente por essas pontes entre o objeto ficcional e o cotidiano real. São contextos virtualmente distintos, aparentemente desconexos entre si, que quando analisados em profundidade retomam certo aspecto de real. Não se trata de falar que o *Black Mirror* representa o real, porque isso não se aplica uma vez que não estamos movidos ao mesmo sistema identificado no episódio. Mas, trata-se de um resgate do que temos de conhecimento de mundo e produção de real que são aplicados e explorados por uma obra audiovisual ficcional.

E nesse quesito, precisamos lembrar de toda a formação do produtor Charlie Brooker, que vem de um campo da crítica à televisão e aos meios de comunicação, que de certa forma refletem nas configurações e estruturações estéticas de *Black Mirror*. O propósito primário da série é o de suscitar um debate em torno dos aparatos tecnológicos e o social, despertando interesses e apontando à comportamentos recorrentes na sociedade. É válido retomar a importância disso na série porque são questões que englobam o âmbito do real discutido em cada episódio.

E, tendo isso em mente, é possível entender porque a série, ou o episódio analisado neste artigo, remete tanto à uma presença de realidade: porque ela é construída justamente para nos atentar de possíveis entraves ou imposições que nos são colocados pelo uso da tecnologia. Isso sem entrar na discussão de determinismos tecnológicos, porque é evidenciado no discurso de *Nosedive* que os meios de

comunicação e os aparatos tecnológicos estão ali apenas para servir aos humanos algum propósito, e são estes quem irão determinar os seus usos, não o contrário.

A série em questão não apenas faz parte de um mesmo cenário em que vivemos (do contrário a trama não faria sentido para nós), mas ela expande as nossas possibilidades e interpretações de real a fim de atribuir valor crítico em sua produção. Fuchs (2010) contribui afirmando que a crítica de um meio não se dá somente pelo seu discurso e nem parte de um sentido unilateral, uma vez que questões como o formato, a linguagem, o estilo e estética da produção também desafiam os receptores a usar a imaginação e criar redes complexas de significação.

Essa definição de crítica contribui para a entendermos um pouco qual é a proposição de impressão de real que temos tentado justificar nesse presente artigo. A partir de uma construção narrativa relativamente distante de nós, ainda enxergamos traços que nos atentam ao nosso cotidiano, imagens que nos remetem não à uma mera causalidade dos fatos, mas sim a provocações e instigações a fim de refletirmos sobre o nosso próprio contexto social. Por mais ficcional que uma obra audiovisual seja, e em especial aqui falamos do episódio de *Black Mirror Nosedive*, ela ainda é pautada em fatos do nosso contexto, porque de outra forma não despertaria sentido crítico e talvez não provocasse o mesmo impacto psíquico-emocional que a série evoca.

Considerações finais

Entender as formas de impressão de realidade no cinema e no audiovisual contribuem para uma melhor fruição do produto em questão. Há diversas vertentes que discutem a representação do real, mas quando falamos em impressão de real tentamos evocar aquilo que nos há de mais próximo retratado em uma obra audiovisual. A linguagem cinematográfica tem um amplo espectro de possibilidades que pode configurar novos cenários, expandir novas percepções e desencadear novas reações. Isto contribui com o que tentamos desenvolver neste estudo por uma estética do real, que seria justamente essa possibilidade do cinema e audiovisual em retratar uma parte do mundo, reconfigurá-la e ressignificá-la.

Neste artigo nos restringimos a analisar essa questão a partir do episódio *Nosedive* da série televisiva *Black Mirror*, que é ambientada em um futuro próximo em

uma narrativa ficcional, mas que nos causa efeitos ou comoções que nos levam ao pensamento e à crítica. Ao assistirmos o capítulo ou a série como um todo, também somos instigados por essa questão do real, pois não se trata apenas de um produto distante de nós, mas também de identificações com a personagem retratada na trama. É possível se visualizar no lugar da protagonista Lacie, uma vez que ela mesma está inserida em uma sociedade bastante parecida com a nossa, ainda que a tecnologia pareça estar mais avançada.

À guisa de conclusão, o que também contribui para o episódio em questão, é que o produtor parte de uma crítica à sociedade e à mídia para construir seus universos ficcionais. As características estéticas e estilísticas de *Black Mirror* aguçam nossas perspectivas em relação ao cotidiano, ao plano do real, a fim de instigar-nos a refletir até que ponto não estamos agindo da mesma forma que aqueles personagens retratados na narrativa. Sem uma identificação com esses mundos paralelos, haveriam muitos obstáculos em suscitar um debate e provocar reações diversas nos espectadores.

Referências

ANDACHT, Fernando. Duas variantes da representação do real na cultura midiática: o exorbitante Big Brother Brasil e o circunspeto Edifício Master. *In: Contemporânea*, vol. 3, n. 1, jan./jun., p. 95-122, 2005.

AUMONT, Jacques; MARIE, Jean Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BARTHES, Roland. Efeito de real. *In: Vários autores. Literatura e semiologia*. Petrópolis: Vozes, 1971.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. 384 p.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FUCHS, Christian. Alternative Media as Critical Media. **European journal of social theory**. Vol. 13, n. 2, p. 173-192, 2010.

GUNNING, Tom. Uma estética do espanto: o cinema das origens e o espectador incrédulo. *In: Imagens*. São Paulo, n. 5. ago/ dez, p. 52-61, 1995.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014. 295 p.

NOSEDIVE. Diretor: Joe Wright. *In*: **BLACK Mirror**. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2016. temp. 3, cap. 1 (63 min), color., son.

RANCIÈRE, Jacques. O efeito de realidade e a política da ficção. **Novos estudos** – CEBRAP, São Paulo, n. 86, mar., p. 75-90, 2010.

VERNET, Marc. Cinema e narração. *In*: AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995. p. 89-155.