

**O espetáculo da cadeira elétrica:  
poder e vigilância em *Black Museum***

***The Electric Chair Spectacle:  
power and Vigilance in Black Mirror***

Laís SUASSUNA<sup>1</sup>  
Luíza ARAÚJO<sup>2</sup>  
Suelly MAUX<sup>3</sup>

## **Resumo**

Este artigo analisa as noções de espetáculo, poder e vigilância desenvolvidas no episódio *Black Museum*, da série britânica *Black Mirror*. Objetiva-se discutir a principal atração do museu exibida no episódio a partir de um indivíduo que faz uso de poder e vigilância para a criação de um espetáculo através de tortura. Utilizam-se teoricamente os conceitos de Vigiar e Punir, de Michel Foucault (2004), e de A Sociedade do Espetáculo, de Guy Debord (2003).

**Palavras-chave:** Black Mirror. Espetáculo. Poder. Vigilância.

## **Abstract**

This essay analyzes the notions of spectacle, power and vigilance developed in the episode Black Museum, of the british series Black Mirror. It aims to discuss the main attraction of the museum as shown in the episode, from a character who makes use of power and vigilance for the creation of a spectacle through torture. The essay is theoretically based on Michel Foucault's (2004) Discipline and Punish and The Society of the Spectacle, by Guy Debord (2003) concepts.

**Keywords:** Black Mirror. Power. Spectacle. Vigilance.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Jornalismo da UFPB. E-mail: lais\_renata@hotmail.com.

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Jornalismo da UFPB. E-mail: araujolmr@outlook.com.

<sup>3</sup> Professora doutora do Curso de Jornalismo da UFPB. E-mail: suellymaux@gmail.com.

## Introdução

A profusão das inovações tecnológicas na sociedade contemporânea fortalece uma cultura global ao receber ininterruptas informações que nem sempre são assimiladas. Nesse ritmo, os indivíduos são multifacetados: conseguem ser empáticos – quando o sentimento que tende a ser instantâneo também é efêmero – e críticos, quando sentenciam e expõem situações que chocam ou fogem da norma sociopolítica econômica vigente.

Com as transformações dos meios de comunicação e dispositivos móveis no século XXI, a análise e julgamento de atitudes criminosas não é poder exclusivo de entidades constitucionais; a facilidade de acesso a informações via tecnologias móveis promove uma leitura superficial de casos extrajurídicos, dando margem a julgamentos precipitados que podem levar à exposição virtual, retaliação pública e até mesmo a agressões físicas.

Na co-evolução da Internet e da sociedade, a dimensão política de nossas vidas está sendo profundamente transformada. O poder é exercido antes de tudo em torno da produção e difusão de nós culturais e conteúdos de informação. O controle sobre redes de comunicação torna-se a alavanca pela qual interesses e valores são transformados em normas condutoras de comportamento humano. Esse movimento se processa, como em contextos históricos anteriores, de maneira contraditória. (CASTELLS, 2003, p. 135).

No livro *Vigiar e Punir*(2004), o filósofo francês Michel Foucault exemplifica e transcorre momentos de julgamento e punição da criminalidade na Europa e em parte dos Estados Unidos nos séculos XVII a XIX, expondo as mudanças que ocorreram com o avançar dos anos, onde a brutalidade punitiva legitimada por órgãos legislativos e judiciários foi se desfazendo numa consciência social menos hostil e mais empática. Saindo de um sistema que promovia espetáculos públicos de tortura e flagelação de criminosos, para um programa penal de prisões e instituições corretivas ditas humanizadas, Foucault (2004) ainda identificava práticas que subjogavam e desumanizavam os detentos.

Se a justiça ainda tiver que manipular e tocar o corpo dos justicáveis, tal se fará à distância, propriamente, segundo regras rígidas e visando a um objetivo bem mais “elevado”. Por efeito dessa nova retenção, um exército inteiro de técnicos veio substituir o carrasco, anatomista

imediatamente do sofrimento: os guardas, os médicos, os capelães, os psiquiatras, os psicólogos, os educadores; por sua simples presença ao lado do condenado, eles cantam à justiça o louvor de que ela precisa: eles lhe garantem que o corpo e a dor não são os objetos últimos de sua ação punitiva. (FOUCAULT, 2004, p. 13)

Nessa visão, o presente trabalho analisa como o episódio *Black Museum*, da série *Black Mirror* apresenta a sociedade num futuro digital, apontando como questões socioculturais e raciais ainda motivam conflitos políticos, baseando-se nas reflexões de Foucault (2004) sobre poder e vigilância, e de Debord (2003) sobre espetáculo. Vemos se estabelecer no *Black Museum* o objetivo principal do curador do museu, Rolo Haynes (Douglas Hodge), um emaranhado de atrações com um caráter ético duvidoso e a espetacularização de atos transgressores, imortalizados em objetos ou imagens relativas aos infratores.

Na atração central do museu, intitulado *Black Museum*, Haynes oferece aos visitantes uma combinação de vigilância fetichista – ao observarem o sofrimento do holograma do sentenciado – e de poder, quando se recria o momento da execução do mesmo. Com toques de exibicionismo sensacionalista por parte de Haynes, tática utilizada para dar maior valor às exposições do museu, o episódio se apresenta como um arquétipo para as teorias do francês Guy Debord que, em seu livro *A sociedade do espetáculo* (2003), julgava as interações sociais como teatrais e superficiais.

O espetáculo é a ideologia por excelência, porque expõe e manifesta na sua plenitude a essência de qualquer sistema ideológico: o empobrecimento, a submissão e a negação da vida real. O espetáculo é, materialmente, a expressão da separação e do afastamento entre o homem e o homem. (DEBORD, 2003, p. 161-162).

O episódio foi lançado em 29 de dezembro 2017, em meio à efervescência do movimento negro e antissegregacionista nos Estados Unidos, que não ressurgiu visando apenas a valorização da cultura negra no território norte-americano: as mobilizações foram motivadas pelo crescente número de negros presos e assassinados injustamente pela polícia americana nos últimos anos. De acordo com o levantamento de 2015 do site americano de análises político-econômicas *FiveThirtyEight*<sup>4</sup> e do Escritório de Drogas e

---

<sup>4</sup> Black Americans Are Killed At 12 Times The Rate Of People In Other Developed Countries. FiveThirtyEight.Charleston, 18 jun. 2015.Disponível em: <<https://fivethirtyeight.com/features/black-americans-are-killed-at-12-times-the-rate-of-people-in-other-developed-countries/>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

Crimes da ONU (UNODC)<sup>5</sup>, cidadãos negros têm oito vezes mais chance de serem assassinados do que brancos. Reforçando a brutalidade da polícia estadunidense e o racismo histórico nos julgamentos de crimes cometidos por negros, *Black Museum* atua mais como uma refração da realidade social da época.

## 1 O museu de *Black Mirror*

Desde 2011, as narrativas de ficção científica de *Black Mirror* suscitam discussões acerca das representações da realidade, atuais ou futurísticas, em que mostram um novo olhar sobre a interatividade humana com novas tecnologias. Criada por Charlie Brooker, a série é uma antologia, logo os episódios têm suas narrativas independentes e diversificadas quanto aos hábitos sociais das personagens face aos diferentes ou ainda inexistentes avanços tecnológicos.

Através da Netflix, plataforma de *streaming* de filmes e séries, o seriado lançou a quarta temporada completa em 29 de dezembro de 2017. *Black Museum*, o sexto e último episódio desta temporada, foi escrito pelo criador da série, baseado na estória de Penn Jillete “*PainAddict*”. Conectando três narrativas diferentes na mesma trama, o episódio exhibe a trajetória de Nish (Letitia Wright) no museu chamado *Black Museum*. Nish, até então, é uma jovem viajante que para em um posto para recarregar a bateria do carro e, em um espaço abandonado e sem nenhuma pessoa por perto, logo vê, ao lado do posto, a placa para “o mundialmente famoso *Black Museum* de Rolo Haynes”, o que determina o início da jornada dos protagonistas.

---

<sup>5</sup> Global Study On Homicide 2013. UNODC. Vienna, Mar. 2014. Disponível em: <[https://www.unodc.org/documents/gsh/pdfs/2014\\_GLOBAL\\_HOMICIDE\\_BOOK\\_web.pdf](https://www.unodc.org/documents/gsh/pdfs/2014_GLOBAL_HOMICIDE_BOOK_web.pdf)>. Acesso em: 25 abr. 2018.

Imagem 1 – QR Code para o trailer de *Black Museum*.



Fonte: Netflix Brasil, Youtube, 2017.<sup>6</sup>

Haynes é o proprietário do museu que, como conta a Nish, antes trabalhava como representante de neuropesquisas no Hospital Universitário St. Juniper. As três narrativas do episódio são baseadas em três aparelhos desenvolvidos nesse local e que só foram utilizados por causa da persuasão de Haynes para com pacientes e médicos. Assim, as duas primeiras narrativas são o suporte para a última, já que é nela em que se observa o ápice do desenvolvimento tecnológico desses aparelhos.

A primeira exibição do museu de Haynes é o Diagnosticador Sinfático de Dawson, uma tecnologia que transmite, pela mente, sensações físicas de outra pessoa sem sofrer as consequências das dores, funcionando como um receptor de experiências humanas. O aparelho permitia, ao médico que o utilizava, diagnósticos precisos de acordo com as dores do paciente. Já a segunda atração do museu é a transferência digital de consciência, utilizada por um casal em que a consciência da esposa, antes em coma, foi transferida para a mente do marido. No desenrolar dessa narrativa, a consciência dela é colocada em um urso de pelúcia, com apenas duas formas de comunicação. Por fim, Haynes exhibe a atração principal: Clayton Leigh, que foi condenado pela morte da jornalista Denise Stockley. A tecnologia para essa atração é a consciência completa de Leigh em formato de um holograma.

---

<sup>6</sup>Black Mirror - Black Museum | Trailer Oficial [HD] | Netflix. Netflix Brasil, nov. 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/ub0E0Qkq1t0>>. Acesso em: 18 maio 2018.

## 2 Análise da narrativa de Clayton Leigh

A história de Clayton Leigh se inicia antes mesmo de sua narrativa ser introduzida. Ao longo das duas primeiras, as personagens estão assistindo a um telejornal que noticia a morte da jornalista e garota do tempo Denise Stockley. Na primeira narrativa, mostra que ela foi assassinada, já na segunda, que o assassino foi preso, e logo após, na terceira, identifica Leigh como o culpado.

### 2.1 Espetáculo

A narrativa continua através de Rolo Haynes indo até a prisão encontrar Leigh para conseguir os direitos de sua versão digital. O objetivo do curador do museu era realizar um *upload* completo de consciência do acusado, em forma de holograma, durante o momento de sua pena de morte por eletrocussão para ser utilizado como atração no *Black Museum*. Como Debord (2003) apresenta o espetáculo sendo uma relação social entre pessoas mediatizada por imagens, que funciona como uma visão cristalizada do mundo, o uso do holograma pode ser analisado como a mediação da existência entre Leigh e Haynes e, posteriormente, com os visitantes do museu.

Ver a punição mostra a necessidade do ser humano em ver o ato de castigo, colocando em prática a alienação em que “quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos ele compreende a sua própria existência e o seu próprio desejo.” (DEBORD, 2003, p. 25). A necessidade de ver Leigh sendo eletrocutado é um fato externo que, aliado a um desejo inerente das pessoas pela espetacularização, mantém esse ciclo de esquecimento da vida humana presente no holograma e também da própria empatia pelo outro.

“Ele seria o primeiro homem no corredor da morte a sobreviver à própria execução”, afirma Haynes, e foi o que aconteceu, mas sobreviver, neste caso, tem um significado relativo. Mesmo que a consciência de Leigh estivesse viva através do holograma, o que permitia que ele estivesse nessa condição era passar pelos momentos antes da morte inúmeras vezes para uma satisfação do público.

O espetáculo que inverte o real é produzido de forma que a realidade vivida acaba materialmente invadida pela contemplação do espetáculo, refazendo em si mesma a ordem espetacular pela adesão

positiva. A realidade objetiva está presente nos dois lados. O alvo é passar para o lado oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente. (DEBORD, 2003, p. 16)

Durante dez segundos, os visitantes puxavam a alavanca e viam a representação do que levou Leigh à morte. Segundo Debord (2003, p. 19), “Onde o mundo real se converte em simples imagens, estas simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes típicas de um comportamento hipnótico.” As pessoas pagavam para acompanhar a reconstituição da eletrocussão e não buscavam refletir sobre a atração exibida, satisfazendo-se apenas com o prazer instantâneo dessa espetacularização da punição.

O espetáculo na sociedade representa concretamente uma fabricação de alienação. A expansão econômica é principalmente a expansão da produção industrial. O crescimento econômico, que cresce para si mesmo, não é outra coisa senão a alienação que constitui seu núcleo original. (DEBORD, 2003, p. 26-27)

Além do holograma, o espetáculo podia ser levado para casa, sendo o ápice da atração para Haynes. Ao final de cada sessão de eletrocussão, uma máquina entregava um souvenir para o espectador ter o momento de eterna agonia registrado e revivido. Sem nunca questionar se ainda existiam traços humanos no holograma de Leigh, as pessoas continuavam a consumir o espetáculo. Para Debord (2003, p. 27), “O homem alienado daquilo que produz, mesmo criando os detalhes do seu mundo, está separado dele. Quanto mais sua vida se transforma em mercadoria, mais se separa dela.” Se ainda restava uma alma em Leigh, ela se esvaía a cada puxada de alavanca que dava início à uma nova eletrocussão.

Enquanto Haynes utiliza o holograma de Leigh como atração do museu para conseguir se sustentar, ver Leigh condenado não só judicialmente, mas também como produto confirma o fato de que pagar e consumir para assistir à representação da pena de morte vai além do espetáculo, mostrando o poder em usar a consciência humana em diferentes âmbitos.

## 2.2 Poder

No episódio *Black Museum* a noção de poder é apresentada em três etapas centrais: no âmbito jurídico, com a sentencição e execução de Clayton Leigh; no econômico, pela persuasão financeira que Rolo Haynes estabelece ao propor dinheiro para família de Leigh em troca dos direitos de reprodução do seu holograma; e no social, quando visitantes do museu têm a oportunidade de reforçar o julgamento e repetir inúmeras vezes o momento da morte de Leigh.

Tais poderes atuando em conjunto assumem o controle e manipulam o corpo de Leigh, que atravessou a linha da autonomia de sua própria subjetividade, conforme observado por Foucault “o corpo está preso no interior de poderes muito apertados, que lhe impõem limitações, proibições ou obrigações.” (FOUCAULT, 2004, p.117).

O corpo físico de Clayton Leigh encontra o findar das suas funções biológicas na cadeira elétrica, porém se negligencia o caráter supremo da punitividade na sentença final, tomando conta da consciência do indivíduo, inserindo-o em uma realidade virtual agonizante, em que o controle se apresenta em um novo patamar ao transcender a morte.

Não tomar o poder como um fenômeno de dominação maciço e homogêneo de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, de uma classe sobre as outras; mas ter bem presente que o poder não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detêm exclusivamente e aqueles que não o possuem. O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem. O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação; nunca são o alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão. Em outros termos, o poder não se aplica aos indivíduos, passa por eles. (FOUCAULT, 1998, p. 183)

A persona virtual de Leigh, que é inserida em uma sala que reproduz o local do cárcere e execução, está entregue ao comando dos visitantes, onde ao entrarem no espaço apenas uma regra é estabelecida, não se deve passar dos dez segundos de eletrocussão, mas não por empatia por Leigh, a restrição é dada por receio do curador de “danificar” o holograma.

O poder agora se concentra na importância da manipulação do tempo como mostra Foucault (2004, p. 135), “Recolhe-se a dispersão temporal para lucrar com isso e conserva-se o domínio de uma duração que escapa. O poder se articula diretamente sobre o tempo; realiza o controle dele e garante sua utilização.”

Dessa forma, diante de subornos monetários – mais uma manifestação de poder econômico – Haynes permite que alguns visitantes extrapolem o tempo limite, prologando a visualização do sofrimento de Leigh e intensificando a espetacularização do ato, que ao final das apresentações estendidas tem o holograma com sua performance prejudicada.

### 2.3 Vigilância

Na era das tecnologias móveis, um mundo de voyeurismo digital é apresentado para usuários das redes virtuais, a possibilidade de visualização do cotidiano do outro ascendeu uma nova forma de entretenimento e socialização. A televisão e os smartphones possibilitam que além de observar, os espectadores possam interagir e comentar a respeito de uma determinada notícia ou indivíduo, mesmo não tendo afinidade ou domínio do contexto.

Temos “vigilâncias múltiplas e entrecruzadas” (FOUCAULT, 2004, p. 143), que aliadas à alternativa de anonimato possibilitam julgamentos e opiniões incisivas e discriminatórias. É o que acontece na narrativa de *Black Museum*, a difusão do crime – apoiado em notícias falsas – de Clayton Leigh, que mesmo com falta de provas, levou o réu a um julgamento inflexível, apoiado por uma população escandalizada com o crime, e à sentença da cadeira elétrica.

Se é verdade que a vigilância repousa sobre indivíduos, seu funcionamento é de uma rede de relações de alto a baixo, mas também até um certo ponto de baixo para cima e lateralmente; essa rede “sustenta” o conjunto, e o perpassa de efeitos de poder que se apoiam uns sobre os outros: fiscais perpetuamente fiscalizados. (FOUCAULT, 2004, p.147)

Ao passar a ser peça protagonista do museu, o holograma de Leigh encontra sua vivência mais intensa aos olhares da vigilância inserida num entretenimento social. A exibição não parece definir uma censura etária, pagando o ingresso de entrada, crianças

a idosos podem ter a experiência de puxar a alavanca e recriar os últimos instantes de vida de Leigh.

Por se tratar de um criminoso, a repetição incessante da morte em uma exibição virtual é apresentada como atração inócua e recreativa, é permitido agradecer e se satisfazer com o sofrimento alheio, sem serem apontados os traços problemáticos de sadismo no ato.

A punição disciplinar é, pelo menos por uma boa parte, isomorfa à própria obrigação; ela é menos a vingança da lei ultrajada que sua repetição, sua insistência redobrada. De modo que o efeito corretivo que dela se espera apenas de uma maneira acessória passa pela expiação e pelo arrependimento; é diretamente obtido pela mecânica de um castigo. Castigar é exercitar. A punição, na disciplina, não passa de um elemento de um sistema duplo: gratificação-sanção. (FOUCAULT, 2004, p. 149)

Após dez segundos a alavanca é retornada à sua posição inicial, finalizando a eletrocussão e presenteando o visitante com uma pequena esfera digital que exibe em *loop* a face de Leigh agonizando ao receber a corrente elétrica, reforçando a falsa característica de um passatempo inofensivo e de manutenção de uma vigilância infundável.

## **Considerações finais**

O uso do corpo de um ser humano, em detrimento de razões financeiras e atrativas, evidencia a falta de sensibilidade nas relações sociais. No contexto analisado aqui sobre *Black Museum*, o fato se torna ainda mais complexo por não se tratar do corpo físico, mas sim da consciência de uma pessoa e tirando dela o direito natural de morte.

Sob o contexto do espetáculo, fazer uso de um “pós-morte” da imagem de uma pessoa como fonte de renda e mercadoria evidencia uma reflexão sobre o valor da vida humana. Espetacularizar um cenário de julgamento e morte para tirar proveito disso, mesmo que seja através de uma imagem do personagem, mostra como a empatia se esvai das relações humanas através de um cenário hipnótico que oferece um prazer instantâneo a quem o assiste.

Para o espetáculo acontecer, nota-se que o poder é a via que permite o espetáculo ser ainda mais atrativo. A partir de Haynes sendo uma autoridade sobre a vida de Leigh, é criada a necessidade em compartilhar a eletrocussão com os visitantes do museu em que, sem nenhuma hesitação, dia após dia, de dez segundos em dez segundos – ou até mais –, todos possam ter o comando de puxar a alavanca e ter Leigh sempre em agonia no souvenir entregue ao fim da eletrocussão. O controle exercido não se mostra apenas de uma pessoa sobre a outra, e sim de uma rede de visitantes e dono do museu que se juntam, como uma necessidade, para satisfazer seu desejo de castigar o sentenciado.

Promover o espetáculo e exercer o poder geram um ato de vigilância, em que as pessoas acompanham desde o desenrolar em notícias na TV até ver isso ao vivo, através da representação das eletrocussões. Vigiar durante dez segundos e continuar o ato através do souvenir estabelecem mais uma vez a ausência de sensibilidade humana pela imagem do sentenciado.

Em um panorama em que o episódio se passa em um futuro com novas tecnologias, fica claro que *Black Mirror* mantém sua premissa de suscitar reflexões sobre atitudes da sociedade atual e, em *Black Museum*, refletir sobre as relações de poder que passam por nós é atemporal, tendo em vista que na sociedade estadunidense existe pena de morte por eletrocussão e que casos de injustiça em sentenças com negros é um dado infelizmente comprovado.

O espetáculo exibido para nós, espectadores, é o de que reverter esse caminho doentio de satisfação na infelicidade do outro é possível, e toda empatia que não foi sentida pelo público de Haynes é garantida conosco através da jornada que acompanhamos pelo olhar da filha de Leigh na trajetória do episódio, questionando, a cada eletrocussão, o caráter humano que temos – ou perdemos – enquanto pessoas.

## Referências

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. eBooksBrasil.com, 2003. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2018.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

\_\_\_\_\_. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

GLOBAL STUDY ON HOMICIDE 2013. **United nations office on drugs and crime**. Vienna, Mar. 2014. Disponível em: <[https://www.unodc.org/documents/gsh/pdfs/2014\\_GLOBAL\\_HOMICIDE\\_BOOK\\_web.pdf](https://www.unodc.org/documents/gsh/pdfs/2014_GLOBAL_HOMICIDE_BOOK_web.pdf)>. Acesso em: 8 maio 2018.

NETFLIX Brasil. **Black Mirror - Black Museum | Trailer Oficial [HD] | Netflix**. Nov. 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/ub0E0Qkq1t0>>. Acesso em: 18 maio 2018.

SILVER, Nate. Black Americans Are Killed At 12 Times The Rate Of People In Other Developed Countries. **FiveThirtyEight**. Charleston, 18 jun. 2015. Disponível em: <<https://fivethirtyeight.com/features/black-americans-are-killed-at-12-times-the-rate-of-people-in-other-developed-countries/>>. Acesso em: 8 maio 2018.

ZACARIAS, Vinícius. Black Museum: aprisionamento colonial de memórias negras. **Justificando**. 9 jan. 2018. Disponível em: <<http://justificando.cartacapital.com.br/2018/01/09/black-museum-aprisionamento-colonial-de-memorias-negras>>. Acesso em: 8 maio 2018.