UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

CÉSAR BIÉGAS FAQUIN

BLACK MIRROR: CINEMA, TELEVISÃO OU PRODUTO HÍBRIDO?

CURITIBA

2018

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

CÉSAR BIÉGAS FAQUIN

BLACK MIRROR: CINEMA, TELEVISÃO OU PRODUTO HÍBRIDO?

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens – Linha de pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual, da Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientadora: Prof.ª Denize Araujo, PhD

CURITIBA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydnei Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

F111 Faquin, César Biégas.
Black Mirror: cinema, televisão ou produto híbrido? / César Biégas Faquin; orientadora Profª. Drª. Denise Araujo.
141f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2018.

1. Intermidialidade. 2. Hibridização. 3. Ficção seriada. 4. Black Mirror. 5. Intertextualidade. I. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 791.456

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

FOLHA DE APROVAÇÃO

CÉSAR BIÉGAS FAQUIN

BLACK MIRROR: CINEMA, TELEVISÃO OU PRODUTO HÍBRIDO?

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Comunicação e Linguagens – linha de pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual – da Universidade Tuiuti do Paraná.

Curitiba, 13 de abril de 2018

_____

Mestrado em Comunicação e Linguagens – Estudos de Cinema e Audiovisual
Universidade Tuiuti do Paraná

Orientadora: Profª. Doutora Denize Araujo
UTP – PPGCOM

Prof. Doutor Fábio Raddi Uchôa
UTP – PPGCOM

Prof. Doutor Rodrigo Oliva
UNIPAR – Universidade Paranaense

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Sandra Biégas e Mário Cezar Faquim, que sempre apoiaram e incentivaram os meus estudos e que estiveram comigo presentes nessa jornada de pesquisa. À minha mãe, que me mostrou a vida acadêmica e que esteve ao meu lado para ouvir as frustrações e êxitos desse processo de estudos. Ao meu pai, que me ajudou em tudo o que precisei durante as muitas viagens que fiz à Curitiba. Sem eles nada disso se concretizaria.

Gostaria de agradecer imensamente a minha orientadora Denize Araujo, que trabalhou comigo durante um curto período de tempo, mas que acredito que tenha gerado bons frutos de ensinamento e aprendizado. Sou muito grato por todos os momentos que partilhamos, desde os encontros do grupo de pesquisa, as aulas, orientações e os vários minutos de ligação que fizeram esta dissertação encontrar-se meio a tantas dificuldades.

Sou grato também pela participação do professor Fernando Andacht, que acompanhou o começo dessa pesquisa e contribuiu com ideias que acabei desenvolvendo no decorrer do curso. Agradeço aos professores Rodrigo Oliva e Fábio Raddi Uchôa que prontamente aceitaram o convite de participar de minha banca de qualificação e defesa, contribuindo com diversas sugestões que ajudaram no enriquecimento deste trabalho.

Às minhas colegas de jornada Cíntia Vieira Marques e Ivania Skura, que tanto contribuíram para que esse curso se tornasse mais leve, confortável e amigável. Ambas me ajudaram de diversas formas, seja ouvindo minhas queixas e frustrações, seja lendo meus escritos e ideias e até mesmo contribuindo com pequenas orientações e dicas.

Aos meus amigos Amanda D'Arce Mota, Caroline Strongren Palmieiri e Cesar Augusto de Moraes Miotto, que ouviram minhas diversas lamentações e reclamações, mas que também estiveram presentes para celebrar cada pequena conquista e vitória dessa jornada. Agradeço também a Juliana Battistelli, Marianna Fratti e Fernando Uhlmann que, mesmo tão distantes, renovaram meus ânimos para concluir essa pesquisa.

Finalmente, agradeço a todas as pessoas que estiveram envolvidas durante esse período e que me apoiaram de alguma maneira. Tenho certeza que cada ato, gesto e palavra contribuíram para essa etapa de minha vida.

Para Sandra e Mário

Who controls the past controls the future
Who controls the future controls the past

Nineteen Eighty-Four
George Orwell

RESUMO

Hibridização é um processo que permite desdobramentos de produção midiática que contribuem para novas práticas e sentidos de criação. Características de diversas mídias são reunidas em uma composição única e original, permitindo a expansão do espectro midiático, bem como a fruição de produtos esteticamente distintos. O audiovisual acompanhou esta trajetória e incorporou em suas estéticas formas diferenciadas de produção artística, sejam estas pela já conhecida e explorada adaptação (literária, cênica, audiovisual e outras) ou pelas novas narrativas híbridas, que unem televisão e cinema em um mesmo discurso e produto, por exemplo. Esta dissertação propõe-se a analisar conceitos de dialogismo e polifonia, intertextualidade, intermidialidade e hipervenção, que caracterizam hibridações midiáticas. Estas contribuem para um entendimento dos processos de hibridizações, que serão analisados na ficção seriada *Black Mirror* (2011/2017), produzida por Charlie Brooker, inicialmente, uma produção voltada para a televisão britânica, que hoje se encontra no meio digital pela plataforma *Netflix*, com uma elaboração e apresentação diferente do formato de seu gênero, nos quais as temporadas e episódios não dialogam diretamente entre si. A série *Black Mirror* é composta por capítulos distribuídos entre quatro temporadas que se unem somente pela sua premissa e sua temática, sendo que se assemelham muito mais a filmes da sala escura do que a abordagens televisivas. Além dessa intermidialidade entre televisão e plataforma Netflix, percebe-se uma intertextualidade do discurso do seriado com o filme *1984* (Michael Radford) baseado no romance escrito por George Orwell em 1949, permitindo um maior aprofundamento a respeito da hibridização. Assim, trata-se de um produto originalmente televisivo, que sugere um diálogo com um filme que revisita um discurso literário. Essas constatações norteiam a questão central da pesquisa, que tem dois objetivos: analisar a hibridização intertextual presente entre alguns episódios de *Black Mirror* e o filme *1984* de Michael Radford e verificar também a intermidialidade que surge na série em sua nova configuração na plataforma Netflix. O referencial teórico sobre hibridização, intertextualidade e intermidialidade se aporta em autores como André Bazin, Julia Kristeva, Irina Rajewsky, Lúcia Nagib e Denize Araujo, entre outros.

Palavras-chave: Intermidialidade; Hibridização; Ficção seriada; *Black Mirror*; Intertextualidade.

ABSTRACT

Hybridization is a process that allow the development of media productions that contribute to new practices and senses of creation. Characteristics of diverse media are gathered in a unique and original composition, allowing the expansion of the media spectrum, as well as the fruition of aesthetically distinct products. Audiovisual has followed this trajectory and has incorporated in its aesthetics different ways of artistic production, either by the already known and used adaptation (literary, scenic, audiovisual and others) or by the new hybrid narratives that unite television and cinema in the same discourse and product, for example. This dissertation aims to analyze concepts of dialogism and polyphony, intertextuality, intermediality and hypervention, which characterize hybrid media. These contribute to an understanding of the hybridization processes, which will be analyzed in the serial fiction Black Mirror (2011/2017), produced by Charlie Brooker. It is initially a production aimed at British television, which today is incorporated by the digital media under Netflix's platform, with a different elaboration and presentation of the format of its genre, in which seasons and episodes do not dialogue directly with each other. Black Mirror (2011/2017) is composed by a scope of chapters distributed between four seasons that are united only by its premise, its theme, and its format resemble much more to films rather than televising approaches. In addition to this intermediality between television and the Netflix platform, it is perceived an intertextuality of the serial fiction with the film 1984 (Michael Radford) based on the novel written by George Orwell in 1949, allowing a greater deepening regarding the hybridization: there is an original television product, which suggests a dialogue with a film revisiting a literary discourse. These findings guide the central question of the research, which has two objectives: to analyze the intertextual hybridization present between some episodes of Black Mirror and the film 1984 of Michael Radford and also verify the intermediality that arises in the series in its new configuration on the Netflix platform. The theoretical reference on the process of hybridization, intermidiality and intertextuality is provided by authors like André Bazin, Julia Kristeva, Irina Rajewsky, Lúcia Nagib and Denize Araujo, among others.

Palavras-chave: Intermidiality; Hybridization; Serial fiction; Black Mirror; Intertextuality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – FINAL DE *IN DUE ORDER* E COMEÇO DE *IDLE TALK*.....41
FIGURA 2 – FINAL DE *IDLE TALK* E COMEÇO DE *RASCAL* 41
FIGURA 3 – *MISE-EN-SCÈNE* DE *DOGVILLE*.....42
FIGURA 4 – ESPAÇO CENOGRÁFICO 43
FIGURA 5 – *STORYBOARD* DE ADELINE RAVOUX.....45
FIGURA 6 – QUADRO DE *COM AMOR, VAN GOGH*.....47
FIGURA 7 – CLONAGEM DE BJÖRK EM *STONEMILKER*.....52
FIGURA 8 – VÍDEO DO PEDIDO DE RESGATE DA PRINCESA 66
FIGURA 9 – AS “CAIXAS” DE *FIFTEEN MILLION MERITS*.....69
FIGURA 10 – O *GRÃO* E SEU CONTROLE.....71
FIGURA 11 - *CHAT* DE CONVERSA E ANDROIDE.....74
FIGURA 12 - A PROTAGONISTA EM SEU SIMULACRO 75
FIGURA 13 - WALDO E SEU CRIADOR 76
FIGURA 14 - SIMULACROS DE CÓPIAS DE CONSCIÊNCIA.....78
FIGURA 15 - PLASTICIDADE DO EPISÓDIO E SISTEMA DE AVALIAÇÃO 83
FIGURA 16 - CAPTURA DE TELA DO PROTAGONISTA.....85
FIGURA 17 - CENA DE INVESTIGAÇÃO CRIMINAL.....87
FIGURA 18 - CENAS INICIAIS DE *USS CALLISTER*.....90
FIGURA 19 - TRIPULAÇÃO DA AERONAVE *USS CALLISTER* 92
FIGURA 20 - SIMULAÇÃO DE CONSCIÊNCIAS DIGITAIS 93
FIGURA 21 - EXIBIÇÃO DE PEÇAS DO MUSEU.....94
FIGURA 22 - SALA DE OBSERVAÇÃO.....104
FIGURA 23 - CORTES DE JULIA E WINSTON 107
FIGURA 24 - SMITH, A *TELETELA* E O DIÁRIO.....108
FIGURA 25 - TRABALHADORES REUNIDOS 109
FIGURA 26 - CÂMARA DE TORTURA 111
FIGURA 27 - CENA FINAL DE *1984*.....111
FIGURA 28 - BING, AVATAR E MOEDA 113
FIGURA 29 - ESPAÇO DE TRABALHO.....113
FIGURA 30 - PRIMEIRO ENCONTRO DOS PROTAGONISTAS 115
FIGURA 31 - MOMENTO EM QUE BING OUVE ABIGAIL 115
FIGURA 32 - APRESENTAÇÃO DE ABI EM *HOT SHOT*.....116

FIGURA 33 – CENA DO DISCURSO DE MADSEN BING 117
FIGURA 34 - O SOLDADO STRIPE KOINANGE 119
FIGURA 35 - CENA INICIAL DE *MEN AGAINST FIRE* 119
FIGURA 36 - CORTES DA REALIDADE AUMENTADA DE *MASS* 120
FIGURA 37 - PRIMEIRA APARIÇÃO DO INIMIGO 121
FIGURA 38 - LOCAL DO DORMITÓRIO DOS SOLDADOS 122
FIGURA 39 - A SALA 101 DE STRIPE KOINANGE 124
FIGURA 40 - PERCEPÇÃO COM E SEM O DISPOSITIVO *MASS* 124

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BM – Black Mirror
TTW – The Twilight Zone
15MM – Fifteen Million Merits
MAF – Men Against Fire

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 14
1 CONSTRUÇÕES HÍBRIDAS NO AUDIOVISUAL 22
1.1 CINEMA E INTERTEXTUALIDADES 23
1.2 FENÔMENOS INTERMIDIÁTICOS 35
2 BLACK MIRROR: NEM CINEMA, NEM TELEVISÃO 56
2.1 SERIADO TELEVISIVO: CHANNEL 4 66
2.2 PRODUÇÃO PARA MÍDIAS DIGITAIS: NETFLIX 80
3 INTERTEXTUALIDADE NARRATIVA 97
3.1 OBSERVAÇÃO E CONTROLE 103
3.2 APROXIMAÇÕES ENTRE OBRAS 112
CONSIDERAÇÕES FINAIS 127
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 132

INTRODUÇÃO

Com o advento das novas mídias digitais, foi possível repensar as estratégias adotadas pela comunicação tradicional. Se antes se falava em características singulares e específicas de cada meio de comunicação (mesmo considerando que sempre houve certa interação entre as mídias), em que as produções seguiam determinadas normas e modelos pensadas para aquele veículo, hoje se percebe cada vez mais o cruzamento entre fronteiras e barreiras, a convergência dos meios. Dessa forma, é possível incorporar em seus discursos e suas estéticas novas práticas e sentidos que contribuem para uma percepção diferenciada em relação às produções tradicionais.

O cinema, que desde a sua origem vem se redescobrindo, passou por modificações que contribuíram para a consolidação de seu sistema. Em seu surgimento, teóricos defendiam a ideia de um cinema puro que não estivesse vinculado a outras expressões artísticas e que tivesse autonomia em sua criação, não dependendo de convenções e especificidades que diziam respeito ao teatro, à fotografia ou mesmo à pintura. Entretanto, o seu desenvolvimento revelou uma arte cada vez mais atrelada às outras, demonstrando o seu caráter híbrido e pluridimensional que contribui para a noção de um cinema cada vez mais *impuro* e integrado.

Este hibridismo[1] de linguagens está ligado às produções que desfrutam de características advindas de outras mídias ou textos, desencadeando inúmeras possibilidades para se pensar a construção de produtos audiovisuais. O conceito de hibridização é uma área maior que engloba outras noções específicas e, por isso, os seus desdobramentos parecem convergir também em significado. Apesar de não existir um delineamento evidente entre as fronteiras, são óticas distintas utilizadas para analisar uma produção, que podem coexistir em uma análise. Esta dissertação tem o objetivo de compreender o hibridismo dentro do audiovisual, mas é importante ressaltar que tal configuração não se restringe à essa área. O caráter híbrido pode estar ligado tanto à questão dos conteúdos retratados quanto à noção formal-estrutural das produções.

---

[1] Não faremos distinção taxonômica entre as terminologias referentes ao híbrido, como hibridismo, hibridização e hibridação. Tratam-se de sinônimos utilizados para referir-se a produções que estão ligadas a mais de uma mídia, texto, arte ou expressão ou que são constantemente reinventadas por estas.

O primeiro caso refere-se à intertextualidade, que incorpora ou mescla um texto pré-existente em um novo texto e, por isso, diz respeito à questão dos assuntos trabalhados e discutidos em uma produção. A terminologia vem da literatura, mas é utilizada sob a conotação de linguagens, os sistemas formais de expressão. Logo, é evidente que um romance literário que faz alusão ao contexto de outra obra de literatura configura um intertexto porque faz referência de um texto em relação a outro. Ao mesmo tempo, por se tratar de linguagem, o cinema pode ser configurado como um texto que também se refere a outro texto, caracterizando, assim, uma relação *entre textos*.

A fim de elucidação, a intertextualidade no cinema pode ocorrer quando um filme contemporâneo se apropria estética e estilisticamente de um outro, por exemplo um filme do gênero *noir*, que tem características marcadas na história do cinema, como a iluminação em *low key*, sombras dramáticas e forte contraste na película em preto-e-branco. Neste caso, o intertexto acontece justamente nessa alusão, evocando um texto referente e já existente para construir e reafirmar um segundo texto, uma nova produção. A intertextualidade não está limitada apenas ao mesmo campo, uma vez que uma adaptação cinematográfica de um livro também pode ser analisada a partir da discussão de intertextualidade. É necessário compreender que *texto* vai além das tecnologias utilizadas, e diz respeito ao sistema lógico que atribui sentido a uma produção. Por isso, mesmo que a terminologia esteja justificada dentro da literatura, o seu uso é permitido e compreendido em áreas como o cinema, teatro e outras.

O segundo caso de hibridismo, por sua vez, liga-se a uma questão técnica e tecnológica de produção, relacionando-se à forma e às limitações estruturais que um produto audiovisual possa, porventura, estabelecer. Essa noção diz respeito à intermidialidade, uma relação não *entre textos*, mas *entre mídias*, entre formas distintas de se produzir textos. É nesse ponto, principalmente quando se fala no exemplo supracitado de adaptação, que os conceitos convergem e parecem se confundir. Há uma distinção entre intertextualidade e intermidialidade, mas há também uma relação de coexistência entre ambos, uma vez que não há textos sem mídias e mídias sem textos. Mesmo a obra literária (o texto) precisa do papel ou o livro (a mídia) para existir. Entretanto, os estudos de intermidialidade estão muito mais voltados ao campo da comunicação, situando historicamente um período em que os meios de comunicação (as mídias) estão cada vez mais integrados e unificados.

Assim, a intermidialidade, por sua vez, acontece quando determinada mídia utiliza de características próprias de outras mídias para a sua construção, hibridizando as estratégias de produção e, consequentemente, os seus discursos. Um exemplo seria de um filme cuja produção seja pensada para exibição em televisões, não para a sala escura. No cinema, o ponto central é a projeção do filme e a configuração do espaço não permite que o espectador divida a sua atenção. Entretanto, no circuito televisivo, há outra estruturação e planejamento: o espaço normalmente é o da sala de estar, ambiente iluminado e que divide o foco com novos aparatos digitais, como celulares e *tablets*, os chamados de “segunda tela”.

Além disso, um discurso televisivo difere do cinematográfico ao introduzir blocos intervalados com anúncios e propagandas. Logo, uma produção audiovisual pensada para a televisão deve ter ganchos narrativos suficientes para conquistar a atenção do espectador e fazer com que este se interesse pelo programa. Isso caracterizaria uma produção intermidiática, isto é, que usa das lógicas de um meio de comunicação para gerar um produto para outra mídia.

Intertextualidade e intermidialidade são duas óticas distintas utilizadas para analisar peças midiáticas (ainda que possam ser exploradas em outros campos), que podem ou não interseccionar em um mesmo objeto de estudo, possivelmente revelando um caráter co-dependente. Isto, de certa forma, acaba modificando as relações que cada um desempenha isoladamente. Por exemplo, analisar a relação *entre textos* de duas obras literárias é diferente de analisar os textos de uma obra transposta na linguagem do cinema porque há uma transposição estético-estilística do formato, causando alterações na forma de apresentação desses textos. Ao mesmo tempo, é precisamente essa transformação que revela o caráter *entre mídias.*

Portanto, é necessário diferenciar ambos os campos para compreender em que medida cada um ocorre e como eles estão interligados (ou não). São formas de observação e teorização que contribuem para a identificação do cruzamento entre fronteiras, permitindo uma exploração em torno da própria produção audiovisual, que é complexa por si só. Vale ressaltar novamente que ambas as teorias não servem exclusivamente ao campo do cinema e do audiovisual, mas também se configuram em outras artes e mídias. Entretanto, como esta pesquisa se propõe a analisar as relações intertextuais e intermidiáticas no audiovisual, enfocaremos a discussão dentro deste recorte. Faz-se importante ressaltar que a hibridização não se restringe ou se concentra somente nessas duas teorias, mas são estes conceitos que

evidenciam as construções híbridas do *corpus* levantado para este estudo. Por isso, serão as discussões centrais desta pesquisa.

Uma produção altamente intermidiática e intertextual é o seriado *Black Mirror* (2011-2017)[2] produzido por Charlie Brooker, um crítico de mídias que dedicou sua carreira profissional à crítica televisiva. Sua área de atuação reflete sua autoria na produção de televisão, uma vez que o seriado faz críticas aos usos das tecnologias e meios de comunicação. Em um panorama geral, trata-se de uma abordagem entre a relação homem-máquina, isto é, os usos dos aparatos tecnológicos que estão sendo ditados pelos humanos.

Em *BM*, máquinas e aparelhos de alta tecnologia são utilizados com fins que reiteram formas sofisticadas de controle social, nos quais os próprios indivíduos transcendem a posição de vigilantes. Estes assumem o controle, vigiando atividades, mediando relações e inaugurando novas formas de interação entre indivíduo-máquina que ressignificam a própria humanidade. A série enfoca o ser humano: é o indivíduo que faz uso da tecnologia e, por isso, não coloca esta com perfil negativo e sim enfatiza o que o ser humano pode fazer com as novas formas e suas possibilidades. Cada personagem introduzido contribui para um uso específico e uma discussão levantada no decorrer das temporadas.

Inicialmente apresentado como um produto de ficção seriada em uma emissora britânica, *Black Mirror* subverte as expectativas do formato com o qual se propõe a trabalhar. A série contém episódios que possuem desfechos em suas narrativas, não se interligando no decorrer da temporada. Cada capítulo, por assim dizer, apresenta novos contextos, cenários, personagens e tramas, sendo que a única ligação entre eles é evidenciada nos temas abordados: o uso das tecnologias enquanto mediadoras das relações e interações pessoais.

Dessa forma, revela o seu caráter intermidiático em propor uma série televisiva que está mais veiculada com os processos de produção do cinema, aliando os discursos cinematográficos e televisivos em um mesmo produto. Mas, além disso, evidencia uma proposta híbrida por unir ambos discursos em uma produção original que transita entre televisão e cinema, entre mídia tradicional e mídia digital. É por esse motivo que é possível analisar a série dentro da discussão a respeito da hibridização,

---

[2] Para deixar a leitura mais fluida e menos repetitiva, optamos por também utilizar a abreviação de *BM* quando formos nos referir ao *corpus* de análise dessa pesquisa: *Black Mirror*.

uma vez que lida com diferentes estéticas em sua criação, podendo ser observada a partir das teorias da televisão, do cinema, das novas mídias ou de todas em conjunto.

Entre o período de 2011 a 2014, a série exibiu no *Channel 4* seis episódios dispostos em duas temporadas, além de um especial de Natal, mais longo que o usual. Foi somente em 2016 que a produtora e distribuidora *Netflix* abriu espaço para a renovação de um contrato que previa a produção de novos episódios. A partir disso, *BM* sai da produção televisiva e estabelece-se como um produto digital pensado para as novas mídias e com um conceito diferente do original.

Os temas abordados no decorrer dos episódios de *Black Mirror* dialogam com produções já conhecidas, especialmente o filme *1984* dirigido por Michael Radford (1984) que é baseado na obra literária *Nineteen Eighty-Four* (1949) de George Orwell. O filme apresenta um cenário distópico e uma previsão de como seria um futuro dominado pelo totalitarismo, abordando questões sobre manipulação de informação, controle social, vigilância constante do governo para construir uma narrativa que funciona como uma crítica social. Configura, assim, uma relação intertextual ao permitir essa leitura entre filme e livro em conjunto com a série. Este *entre textos* desencadeia também uma relação *entre mídias* por fazer uma transposição das referidas obras (livro e filme) em um contexto televisivo.

As produções *1984* e *BM* dialogam tanto em seus efeitos críticos, por aguçar a capacidade interpretativa para instigar uma inquietação no espectador, quanto em seus aspectos estéticos, seja pela abordagem tecnológica, na questão do indivíduo e sociedade ou até mesmo sobre o controle apresentado em alguns episódios.

Assim, este estudo tem como um dos propósitos analisar a intermidialidade e a intertextualidade presentes entre alguns episódios da série *BM* e o filme *1984* de Michael Radford adaptado do romance *Nineteen Eighty-Four* (1949) de George Orwell. Estas duas produções caracterizam o *corpus* desta pesquisa na tentativa de esclarecer os seguintes problemas: de que forma *Black Mirror* se constitui como uma produção intermidiática e intertextual? Quais as estratégias adotadas pelo seriado ao construir sua narrativa tanto na televisão quanto nas mídias digitais? Como é configurada a intertextualidade entre produto televisivo, filme e romance?

A premissa inicial é de que é possível encontrar influências do filme *1984* na narrativa de *BM*, assim como abordagens estéticas e estilísticas oriundas da própria adaptação audiovisual da obra literária. Cabe investigar a fundo de que forma os hipotextos de *Nineteen Eighty-Four* estão inseridos no hipertexto do seriado televisivo.

A análise pretende elucidar como o argumento proposto pelo diretor do filme está presente em *Black Mirror*. Para isso, foi feita uma análise qualitativa comparando os diferentes textos e relacionando-os a fim de esclarecer as questões apresentadas.

No que diz respeito ao seu caráter intermidiático, *BM* apresenta uma proposta diferenciada em relação às demais produções audiovisuais seriadas. Tem-se a impressão de serem filmes pensados para a televisão, sem ganchos explícitos entre os episódios, característica que geralmente configura este tipo de produção. Além disso, dois anos após término de sua exibição no circuito televisivo, a série se reconfigura em uma plataforma digital, atribuindo novos valores e conceitos à sua concepção.

Para responder aos problemas da pesquisa, parte-se dos seguintes objetivos específicos: (1) conceituar intertextualidade e intermidialidade a fim de respaldar a discussão a respeito do *corpus* de pesquisa; (2) observar as tendências intermidiáticas da produção *BM*, cotejando o seu lançamento na plataforma Netflix; (3) relacionar o seriado *Black Mirror* com o filme *1984* dirigido por Michael Radford e exibido em 1984, buscando evidenciar suas convergências. Com o desenvolvimento desses três objetivos procura-se evidenciar a hibridização midiática em *BM*.

A metodologia utilizada é constituída de pesquisa bibliográfica e análise comparativa, mas também parte da dialética para compreender o diálogo entre dois textos e falar sobre intertextualidade, bem como de uma metodologia descritiva e analítica a respeito da intermidialidade.

Este estudo está estruturado em três capítulos além da introdução e considerações finais: o primeiro capítulo contextualiza a discussão acerca de construções híbridas no audiovisual, evocando conceitos a respeito da articulação entre diferentes formatos na produção audiovisual. Assim, aborda os assuntos principais desta dissertação, que compõem a moldura de referências a ser utilizada no decorrer desta pesquisa: os estudos de dialogismo e intertextualidade em Mikhail Bakhtin e Julia Kristeva, respectivamente; a intermidialidade sob a ótica de Irina Rajewsky; e a estética da hipervenção de Denize Araujo.

O segundo capítulo analisa a intermidialidade presente especificamente na configuração do seriado e as estratégias adotadas por *Black Mirror* para tratar dos temas aos quais se propõe. Este capítulo irá apresentar as temporadas de *BM* no intuito de investigar como e se a abordagem e estratégia dos episódios se transformaram, especialmente em sua passagem do meio televisivo para a plataforma

e distribuidora digital *Netflix*. Por isso, tange ao que diz respeito à intertertexualidade da série, fazendo algumas possíveis relações com outros textos (mas também os próprios textos da série), analisando as influências em seu escopo e introduzindo, assim, o tema do próximo capítulo. A principal teórica que embasa este capítulo é Irina Rajewsky, que define a intermidialidade, mas também evoca o conceito de intertextualidade de Julia Kristeva.

O terceiro capítulo, por sua vez, é composto de análises específicas de alguns episódios da série *BM* que dialogam com o filme *1984* dirigido por Michael Radford. Para isso, é feita uma decupagem e descrição das narrativas, analisando e indicando as intertextualidades em ambos objetos de pesquisa. É importante ressaltar que esta conexão entre obras é um levantamento feito pelo pesquisador, sendo que não há declarações do produtor da série em ter se baseado ou inspirado no filme ou o livro que o originou.

Dois episódios chamam a atenção no que diz respeito à *1984*, facilitando a aproximação de abordagens de temas. São eles: *Fifteen Million Merits* (1ª temporada) e *Men Against Fire* (3ª temporada)[3], que partem de uma instância controladora para a construção da narrativa, possibilitando, de forma mais evidente, dialogar com o discutido no filme. Além disso, ambos os episódios discutem o controle e a disciplina como forma de instaurar a docilização dos corpos, que se tornam agentes passivos da força política máxima, o governo. É também sobre isso que *1984* se apoia e, por isso, a série consegue estabelecer esse diálogo.

15MM contextualiza uma sociedade controlada por um governo onde os indivíduos, metaforicamente, pedalam para gerar energia; há uma oportunidade em ascender estas posições que lhes são incumbidas, mas se trata ainda de uma forma de impor e vetar suas decisões e escolhas. Por sua vez, *MAF* é o capítulo que mais dialoga diretamente com *1984*, retratando um cenário de guerra em que uma organização militar dita os inimigos. Os soldados têm suas percepções alteradas de acordo com essa organização para manter o seu bom funcionamento, ainda que isso represente uma ameaça à sociedade.

Os episódios selecionados para a análise refletem a proposta e argumento central da série: explorar sociedades distintas em um contexto onde as tecnologias são muito mais avançadas ou sofisticadas. Isso tudo feito a partir de uma antologia de

---

[3] Utilizaremos por vezes as abreviaturas *15MM* e *MAF* para evitar repetição excessiva e deixar a leitura mais fluida.

eventos, em que não há ligação evidente entre as diversas narrativas que compõem a produção. Assim, é possível entender as estratégias e estilos adotados por *Black Mirror* que serão reconfigurados diversas vezes a fim de compor a estética do espelho negro: a abordagem entre indivíduo e máquina que a série emprega.

Outros episódios de *BM* também dialogam com o filme de Radford, mas de forma menos representativa. Nesses casos, é preciso abstrair os conceitos principais que discutem a fim de analisá-los sob uma perspectiva intertextual. *The National Anthem* (1ª temporada), *White Bear* (2ª temporada) e *Shut Up and Dance* (3ª temporada) se inserem nessa classificação, com episódios pouco produzidos em termos de tecnologia, mas que exploram temas a partir de uma perspectiva psicológica. Não tratam de sistemas autoritários propriamente, mas revelam comportamentos de observação e vigilância. Não são o foco de análise, mas é relevante ressaltar que podem configurar também relações intertextuais.

Cada episódio de *BM* apresenta uma narrativa diferente e uma contextualização de sociedade distinta, ainda que possam ocorrer entrelaçamentos entre eles. Esta pesquisa buscará evidenciar também de que forma os discursos são alterados entre as temporadas, especialmente quando a série é retirada da programação televisiva e passa para o meio digital a partir da plataforma *Netflix*. Assim, cada análise desta dissertação servirá a dois propósitos: dialogar com *1984* de Michael Radford e esclarecer de que forma a intermidialidade contribui com o desenvolvimento da narrativa. Para tanto, as análises também farão uma reflexão entre os próprios episódios de *Black Mirror*, constituindo-se como outra possibilidade de intertextualidade.

Dessa forma, espera-se que esta pesquisa possa elucidar os temas a respeito de intermidialidade e intertextualidade e como estes desdobramentos contribuem para uma complexidade narrativa. Uma produção de ficção seriada pode ser complexa por possuir diversos arcos narrativos e desenvolvimentos que contribuem com um caráter múltiplo da história. *Black Mirror* vai além ao propor uma abordagem narrativa que flui entre três meios diferentes: o cinema, a televisão e o ambiente digital. Assim, torna-se um objeto de estudo extremamente complexo e detalhado que pode ser analisado sob diversas perspectivas, configurando-o como uma produção multifacetada.

1 CONSTRUÇÕES HÍBRIDAS NO AUDIOVISUAL

Desde suas origens, o cinema é uma arte que se relaciona com outras formas de expressão e com outras áreas de conhecimento, como a fotografia, a literatura e o teatro. Christian Metz (2014) aponta que o cinema é um fato antropológico que lida com a representação de contextos, períodos, figuras e estruturas que merecem ser estudadas à parte. Ainda para este autor, é também um campo que dialoga diretamente com a psicologia ao depender da interpretação e percepção do público em relação aos fatos e eventos narrados.

Se pensarmos no que Metz (2014) sugere, o cinema está relacionado com outras áreas desde sua concepção e seu delineamento, sendo difícil distinguir suas características particulares e próprias. Antes de tudo, esta arte utiliza da fotografia para composição e enquadramento, adaptando-a de forma a permitir a coerência para a imagem em movimento.

Além disso, é inicialmente por meio da literatura que algumas narrativas e roteiros cinematográficos são desenvolvidos, contando muitas vezes também com a participação de elementos advindos do teatro. David Bordwell (1997) contribui com essa discussão ao apontar que os teóricos da década de 50 consideravam o cinema como a arte de contar histórias e, por isso, teve um maior envolvimento com a literatura e o teatro.

Robert Stam (2009) ressalta que a discussão a respeito das particularidades e atributos exclusivos do cinema remonta às suas origens: desde o seu surgimento, teóricos, críticos e analistas tentam traçar a sua essência, buscando os elementos que o distinguem em relação a outras artes. Segundo o mesmo autor, vários teóricos defendiam a ideia de um cinema que não estivesse ligado a outras artes, sendo que sua característica artística deveria ser a única coisa que o vinculasse ao teatro, à pintura, à literatura e demais expressões.

Em contrapartida, André Bazin (1991) atesta que o cinema é uma arte muito recente e que não possui uma curva de progressão lenta como as artes tradicionais porque surge em um período em que as demais expressões artísticas já estavam consolidadas. Por isso, ao menos inicialmente, traços da literatura e teatro refletiam em seu escopo. Segundo o autor, é assim que, em 60 anos de história, o cinema conseguiu extrair da literatura, da pintura e do teatro estéticas que já estavam desenvolvidas e por isso avançou de maneira muito acelerada.

Este capítulo objetiva traçar um levantamento teórico a respeito de modos intertextuais e intermidiáticos das construções de linguagens híbridas, com enfoque no cinema e audiovisual. Discutiremos as teorias que contribuem para a percepção de linguagens híbridas, buscando referências no cinema impuro de Bazin; nos estudos bakhtinianos de dialogismo e polifonia, que culminaram na concepção da intertextualidade de Kristeva e, posteriormente, a hipertextualidade de Genette; bem como algumas noções de intermidialidade e suas origens, como a intermídia de Higgins, a intermidialidade como um fenômeno semiológico de Clüver e, finalmente, a classificação de formas intermidiáticas proposta por Rajewsky.

Além desses, buscamos evocar autores que trabalhassem com narrativas híbridas, como as narrativas dilatadas de Oliva e a estética da hipervenção de Araujo, que contribuem para um novo olhar a respeito de produções hibridizadas. Exemplos de abordagens audiovisuais serão utilizados para ilustrar os conceitos referidos. Assim, buscamos traçar um panorama geral de teorias que se inserem na discussão a respeito dos hibridismos, dialogando-as a fim de compor uma moldura de referências para compreender os fenômenos de hibridização. Portanto, os autores evocados servem o propósito de conceituar o leitor das diferentes perspectivas de estudo, mas as análises referentes ao *Black Mirror* serão feitas a partir das óticas da intertextualidade de Kristeva, da intermidialidade de Rajewsky e da estética da hipervenção de Araujo.

1.1 CINEMA E INTERTEXTUALIDADES

O final dos anos 20 inaugura um marco no cinema por lançar o primeiro filme com som atrelado à captação da imagem em movimento. Trata-se do musical *The Jazz Singer*, uma produção de 1927 dirigida por Alan Crosland e produzida pela companhia *Warner Bros. Pictures*. Apesar de não ser ainda totalmente falado e sincronizado à voz dos personagens, o filme leva esse reconhecimento por unir a banda do som à banda da imagem com o sistema que a *Warner Bros.* denominou de *The Vitaphone Corporation*. O áudio ainda não era incorporado propriamente no filme, uma vez que o som era gravado em discos que eram reproduzidos em vitrolas simultaneamente à reprodução do filme, mas representava uma reinvenção do cinema que modificaria a sua história.

Mais tarde, o *Vitaphone* foi substituído por outras tecnologias que registravam a banda do som no próprio filme, eliminando possíveis desajustes entre áudio e imagem que poderiam prejudicar a fruição cinematográfica. Com a crescente acessibilidade da tecnologia, o cenário dos anos 30 do cinema mundial representava verdadeiras produções audiovisuais que uniam som e imagem em um mesmo produto, evidenciando o seu caráter híbrido.

Entretanto, é importante ressaltar que, mesmo com esse avanço, as origens do cinema já apontavam para certo hibridismo de linguagens, uma vez que as exibições eram acompanhadas de orquestras ou músicos contratados para tocar durante o filme, contribuindo com a experiência fílmica. A efetiva incorporação da voz, da música e do som na imagem contribuiu para situar o cinema como uma arte que utilizava também de outras estéticas.

Quase 20 anos após o surgimento do primeiro filme com som sincronizado, André Bazin (1991) publica *Ontologia da imagem fotográfica*[4], um ensaio que analisa a fotografia como um estágio avançado das artes visuais. Sua tese era de que a mecanicidade da câmera fotográfica liberava a pintura de se prender na semelhança dos objetos reais, podendo finalmente reencontrar a sua essência estética. O cinema, por sua vez, conciliou as propriedades do tempo e do movimento à fotografia, permitindo que a imagem dos objetos pudesse traduzir a imagem de suas durações.

A importância desse ensaio é a posição do autor a respeito da natureza fluida e mista das artes e dos meios de comunicação. Em sua visão, as linguagens são essencialmente misturadas e constantemente utilizam e emprestam recursos de outras formas de expressão, o que contribui para o entendimento do cinema como uma arte híbrida. Seu foco ainda não é investigar precisamente o cinema, mas sim observar como as diversas expressões artísticas estão entrelaçadas. Serve, ainda, de contextualização para o que vem a ser um de seus estudos mais conhecidos: *Por um cinema impuro – Defesa da adaptação*[5].

É neste ensaio que Bazin (1991) desenvolve a fundo esta ideia aplicada no cinema e na adaptação, entendendo que talvez o romance não constituiria um caráter

---

[4] No original, *Ontologie de l'image photographique,* sua primeira publicação foi em 1945. É o ensaio de abertura do livro *Qu'est-ce que le cinéma?*, de Bazin. No Brasil, o título foi traduzido para *O cinema: ensaios*.

[5] No original, *Pour un cinéma impur – Défense de l'adaptation*, originalmente publicado em 1952. É um dos ensaios mais conhecidos e, talvez, mais polêmicos de André Bazin. Também compõe o livro *Qu'est-ce que le cinéma?*.

ontológico do cinema, mas sim uma estratégia que contribuiria com o seu desenvolvimento. O autor cunha o termo “cinema impuro” em meados de 1952, 60 anos após a invenção do cinematógrafo, para tratar a questão de uma arte mista, que usufruía de outras formas de expressão artística que poderiam ser incorporadas em suas estéticas. Esse diálogo entre cinema e outras artes permite uma ampla gama de possibilidades para o desenvolvimento e aproveitamento dessa nova linguagem que surgia. Segundo Bazin (1991), é precisamente por essas reinvenções estratégicas de outras linguagens e artes que o cinema se desenvolveu de forma tão acelerada até se consolidar como hoje o conhecemos.

Seu foco está em observar o cinema como uma linguagem misturada não a partir de sua integração ao som, uma vez que isso já havia sido incorporado em sua estética, mas sim a partir de adaptações de obras literárias, defendendo as suas importâncias para a consolidação da narrativa cinematográfica. Tal estratégia de produção (e, portanto, argumento) era malvista pela crítica de cinema, que considerava as adaptações como uma forma *preguiçosa* de fazer e pensar cinema. Bazin (1991) contrapõe esta visão por compreender que a narrativa literária contribuiu com o amadurecimento e estabelecimento do cinema enquanto linguagem e arte.

Adaptar romances parece ter acompanhado o início da trajetória do cinema, o que, segundo o autor, causaria a falsa percepção de que esta arte dependia de subsídios de outras formas de expressão e que não poderia se consolidar sem a linguagem literária ou as teorias existentes da fotografia. Entretanto, isto é injustificável porque o cinema se desenvolveu em condições diferentes das que tiveram as artes tradicionais, uma vez que surgiu quando as outras linguagens estavam consolidadas e emprestou suas formas e estruturas para compor o que viria a ser sua singularidade. Como o próprio Bazin (1991, p. 85) diz, “constatar que o cinema tenha aparecido ‘depois’ do romance ou do teatro não significa que ele se alinhe atrás deles e no mesmo plano”.

É por meio de uma discussão em torno da importância da adaptação para o cinema que Bazin (1991) constrói o seu argumento a respeito da defesa de um cinema “impuro”, isto é, que concilia outras perspectivas e estéticas em sua linguagem. O teórico aponta que um filme adaptado não prejudica a obra literária porque o máximo que pode acontecer é o espectador se interessar pelo livro que originou aquele filme, contribuindo na expansão da minoria que aprecia aquela determinada obra. Desta

forma, tanto a literatura quanto o cinema podem se beneficiar desse caráter misto da produção.

Quando se fala em adaptação, é comum estabelecer hierarquias e juízos de valor em relação à obra literária adaptada e ao produto cinematográfico resultante. É dessa forma que a crítica analisa tais filmes, comparando com o seu original em busca da fidelidade da obra. Entretanto, Bazin (1991) argumenta que um filme não necessariamente tem a premissa de fidelizar aqueles eventos narrados e tratados no romance, mas muitas vezes acaba sendo uma simplificação do que o autor havia proposto na literatura.

Bazin (1991) utiliza como exemplo o filme *Amantes Eternos*[6] baseado no romance *A cartuxa de Parma*[7] de Stendhal e aponta que o filme é uma adaptação simplificada por não retratar fielmente o romance, mas possui qualidade superior ao nível médio dos filmes que estavam sendo produzidos naquele período. Assim, por mais que o filme não seja tão fiel à obra, ainda tem sua importância. Além disso, pode servir como uma introdução aos romances que o originou, instigando aos espectadores a buscar a obra referida, agregando valor e público a esta literatura.

Nesse sentido, Robert Stam (2008) aponta que a adaptação tem pouca probabilidade de possuir uma fidelidade literal, uma vez que a passagem de um meio verbal para um meio com amplas possibilidades como o cinema resulta em um filme totalmente original e ao mesmo tempo diferente da obra referida. Contudo, o autor entende que a insatisfação em relação aos filmes adaptados diz respeito mais ao descontentamento dos espectadores, que não enxergam o retrato fiel do romance e não abstraem as mudanças estéticas que são resultadas das alterações e passagens desses dois meios.

> A passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas) mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo de indesejável. (STAM, 2008, p.20)

Stam (2008) é cético em relação a uma tradução fiel, mas acredita que uma obra audiovisual tem o poder de intensificar outros sentidos que não podem ser

---

[6] LA CHARTREUSE de Parme. Direção: Christian-Jaque. França/Itália: Productions André Paulvé; Scalera Film, 1948. 35mm, 170 min, preto e branco, son.
[7] STENDHAL. **A cartuxa de Parma**. São Paulo: Penguin e Cia das Letras, 2012. p. 616

explorados pela literatura. Em um livro, o leitor tem uma permissão muito maior para imaginar e compor os cenários descritos, mas isso não acontece no filme, uma vez que este entrega um produto sem margens de criação. Porém, o cinema desfruta de técnicas de argumentação que podem elevar a experiência do espectador em relação ao filme, permitindo uma nova forma de visualizar os conteúdos.

O que importa no processo de adaptação é permitir uma nova leitura, uma criação e expansão a partir de uma obra determinada e existente, segundo Stam (2008). Por mais que ela não seja fiel, pode agregar valor em seu conteúdo e possibilitar novas experiências cinematográficas. Randal Johnson (1982) afirma que, à diferença do texto literário, um filme consegue criar a sensação de ilusão de realidade, representando os objetos como se fossem eles mesmos. Tem, assim, sua particularidade e compõe uma forma diferente de fruição estética. Um livro, por sua vez, representa a realidade de forma simbólica, contribuindo para o leitor criar sua própria imagem dos objetos e eventos.

Alguns autores e diretores foram contrários a este pensamento por achar que o cinema só poderia ser legitimado enquanto arte se representasse em si uma particularidade própria, que o distinguisse das outras expressões artísticas. Alfredo Manevy (2009) relata que o diretor François Truffaut, da *Nouvelle Vague,* posicionava-se contra as adaptações por acreditar que os diretores se tornariam meras peças de um sistema estrutural que os impediria de explorar o potencial do cinema.

Entretanto, ao refutar a ideia de uma arte “pura”, Bazin (1991) afirma que as práticas e modelos que inauguraram o cinema contribuíram para sua legitimação enquanto arte por servirem como catalizadores de seu progresso, de sua democratização e de sua popularização. A sua proposição era a de que o cinema deveria usufruir cada vez mais de outras linguagens, evidenciando a imbricação entre linguagem cinematográfica e literária, sem excluir outras possibilidades.

É dessa forma que seu estudo pode ser relacionado tanto com a intertextualidade quanto com a intermidialidade: o primeiro é uma relação *entre textos* e existe quando dois textos dialogam, confrontam-se ou se referem em um mesmo ou outro texto. A intermidialidade, por sua vez, configura uma relação *entre mídias*, e está mais voltada ao campo da comunicação e suas práticas. Justifica-se na passagem entre duas mídias diferentes que resulta na adaptação: a transposição de um texto literário para a produção audiovisual, por exemplo. São dois meios distintos com características particulares que, de alguma forma, se imbricam e resultam em um

produto original. É também na ideia dessa conexão e justaposição de artes, mídias e expressões que a proposta de um cinema “impuro” se consolida. Vamos, por ora, descrever as configurações da intertextualidade e seus aspectos dialógicos para depois entrar nos méritos da intermidialidade e como esta se relaciona com o cinema e o audiovisual.

O ato de adaptar traz em si questões intertextuais ao tencionar duas linguagens diferentes na tentativa e perspectiva de instaurar novos processos criativos. Na concepção de Bazin (1991), o adaptador não deveria necessariamente partir de uma fidelização da obra referida, mas sim manter a essência e as qualidades que permeiam os discursos literários, contribuindo com experimentações mais flexíveis em torno de novas formas e práticas que o cinema poderia usufruir.

Essa flexibilidade no ato de adaptar para o cinema contribuiu com o desenvolvimento de uma linguagem própria desta arte, que ajudou a compor traços de originalidade autoral. Na medida em que adaptações para filmes eram produzidas, os autores e diretores percebiam cada vez mais as particularidades e especificidades que tornavam o cinema uma linguagem. A discussão acerca da adaptação se relaciona com a hibridização de linguagens por não evidenciar os traços próprios pertencentes tanto ao cinema quanto à literatura, enfatizando o cruzamento entre fronteiras, que é justamente o que acontece em produções híbridas.

Neste caso, o hibridismo de linguagens ocorre porque o cinema agrega valores literários para a composição de um produto próprio. Logo, ele envolve um determinado texto, que vem da literatura, para compor outro texto, atribuído à imagem e som. Em relação a isso, é importante entender o conceito de dialogismo elaborado pelo filósofo russo Mikhail Bakhtin (2008) a fim de compreender possíveis desdobramentos do hibridismo. Elaborado no final dos anos 20, a teoria do dialogismo surge como um contraponto à clássica estrutura formal da linguística, que considera a linguagem meramente como um sistema. Segundo o autor, seus estudos concentravam-se em um novo campo, a da metalinguística, por compreender os fatores extralinguísticos, como o contexto e período histórico que se fala e a relação entre quem fala e quem ouve, que atribuem novos significados e leituras à linguagem.

O autor centra a sua discussão em torno de enunciados e discursos, analisando a relação dialógica de diversas vozes em um único texto, percebendo como autores permitem o desencadeamento de uma pluralidade de argumentos que contribuem para a polifonia. Bakhtin (2008) contrasta o monologismo literário de Tolstói com o

dialogismo de Dostoiévski, apontando que este é o criador do romance polifônico. No romance do primeiro tipo, há um discurso autoritário que funde a palavra do autor com a palavra dos personagens, enquanto que o segundo gera uma polifonia de vozes, no qual os personagens assumem a autoria da palavra.

> Assim, pois, nas obras de Dostoiévski não há um discurso definitivo, concluído, determinante de uma vez por todas. (...) A palavra do herói e a palavra sobre o herói são determinadas pela atitude dialógica aberta face a si mesmo e ao outro. (...) No mundo de Dostoiévski não há discurso sólido, morto, acabado, sem resposta, que já pronunciou sua última palavra. (BAKHTIN, 2008, p. 291-2)

Nessa configuração dialógica, há uma tendência para o desaparecimento do autor e, consequentemente, de sua palavra. É claro que para uma obra existir deve haver a presença do autor, por isso Bakhtin (2010, p. 76) aponta que “[n]ão se trata da ausência [do autor], mas da mudança radical da posição do autor”, onde os personagens se tornam os sujeitos do discurso. O discurso dialógico deve materializar-se, assumindo um enunciado e um autor, que “participa do diálogo, mas é ao mesmo tempo, o seu organizador” (BAKHTIN, 2010, p. X). É esse autor que contribui para a pluralidade de vozes, dando autonomia para que essas se desenvolvam, sem hierarquias e muitas vezes convergindo, outras divergindo em seus posicionamentos.

Além disso, Bakhtin (2003) também infere que todo enunciado dialógico supõe a presença do sujeito que enuncia e do autor, trazendo em si outros enunciados previamente elaborados. Assim, torna-se duplamente dialógico por estabelecer uma relação com o outro, ao mesmo tempo em que se refere a outros discursos e enunciados.

O que o autor propõe é que todo e qualquer discurso dialógico cria uma rede polifônica de vozes que nem sempre são equivalentes e sim podem divergir ou convergir, afirmando suas identidades dentro de um mesmo texto, ao contrário do discurso monológico, onde as vozes seguem a voz do autor em sua unilateralidade. Assim, o filósofo aponta a construção híbrida de um texto, que alia a palavra do autor com a ideia de outros.

> A voz do herói sobre si mesmo e o mundo é tão plena como a palavra [...] do autor; não está subordinada à imagem objetificada do herói como uma de suas características, mas tampouco serve de intérprete da voz do autor. Ela possui independência excepcional na estrutura da obra, é como se

> soasse ao lado da palavra do autor, coadunando-se de modo especial com ela e com as vozes plenivalentes de outros heróis. (BAKHTIN, 2008, p. 5)

Julia Kristeva (2012, p. 145) aponta que “o diálogo não é só a linguagem assumida pelo sujeito; é uma *escritura* onde se lê o *outro*”, emergindo o caráter intertextual de uma obra, considerando assim não só o dialogismo dentro de um texto (expressando o conceito de Bakhtin) como também a possibilidade de outros textos inseridos em um novo texto. É a partir da teoria do dialogismo de Bakhtin que Kristeva (2012) cunha o conceito de “intertextualidade”, enfatizando a constante transposição de um texto em relação a outro texto. Segundo a autora, não existe um texto puro e original, uma vez que todo texto seria um “mosaico de citações, todo texto é a absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 2012, p. 142).

O que Bakhtin trabalhava como enunciado e discurso é analisado sob a forma de texto por Kristeva e, por conta disso, originou-se o termo *intertextualidade*, que investiga a questão da referencialidade em textos que são constantemente reconfigurados. Assim, há relações dialógicas tanto entre textos quanto entre enunciados e, por isso, a intertextualidade automaticamente implicaria em uma relação dialógica.

Segundo Kristeva (2012), a intertextualidade contribui para o entendimento de como dois (ou mais) textos estão relacionados, requerendo a construção de um mosaico de textos que são citados e referidos em outro texto. Essa relação pode acontecer em textos sempre que transformam, absorvem, referenciam e incluem outros textos. Sua pesquisa é voltada aos estudos literários e as relações *entre textos*, mas a autora não exclui outras possibilidades de configurações intertextuais fora da literatura, uma vez que se trata também de um entendimento das linguagens.

A autora argumenta que há três dimensões do espaço textual: o autor, o destinatário e os textos exteriores que se constituem como três elementos em diálogo. Para explicar a formulação da unidade mínima da estrutura, a palavra, Kristeva (2012) traça dois eixos: horizontal, que compreende o autor e o destinatário; e vertical, que engloba o texto que refere e os textos que antecedem. Segundo Kristeva (2012, p. 141), ambos os eixos se encontram, permitindo a criação de um evento maior: “a palavra (texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto)”. É no encontro dos textos com seus contextos que acontece a intertextualidade proposta pela autora.

Pensar o processo de intertextualidade como Kristeva (2012) propôs não é pensar somente essa alusão clara e direta a outro texto. Segundo a autora, um texto pode existir em razão da modificação ou transformação de outros textos prévios, estejam eles evidentes ou não. O próprio “texto literário é uma rede de conexões” (KRISTEVA, 2012, p. 170) que absorve elementos de outros textos, mas a sua proposição terminológica não se restringe apenas à literatura.

Por outro lado, Gérard Genette (2010) traça a noção de hipertextos como obras que surgem em razão de outras, seja ao transformá-las ou ao imitá-las. Para esse autor, um texto é um hipertexto (referente) que apresenta um ou vários hipotextos (referidos), constituindo outras relações, diálogos e discursos que complementam o texto a ser construído.

Genette (2010) parte de uma investigação da arquitextualidade do texto, isto é, as categorias que contribuem para a construção textual, como os discursos, enunciados, gêneros e outros, que se relaciona com outros textos, o qual ele denomina de transtextualidade. Segundo o autor, há cinco categorias transtextuais: intertextualidade, paratexto, metatextualidade, hipertextualidade e arquitextualidade. Essas relações podem se imbricar entre si, não sendo modalidades rígidas e fixas.

Interessa aqui a intertextualidade e a hipertextualidade por dois motivos: primeiro para diferenciar a sua concepção em relação aos estudos de Kristeva (2012) e segundo porque é onde Genette (2010) constrói a base de seu argumento, explorando as relações dos intertextos. A primeira categoria diz respeito à coexistência de dois ou mais textos, ou seja, a noção de pelo menos um texto inserido em outro. Segundo o autor, essa relação pode revelar três formas distintas: a citação, forma mais explícita de intertextualidade; o plágio, menos implícito com um empréstimo sem créditos; e a alusão, que se relaciona com a referência de um texto a outro.

A proposição de intertextualidade de Genette (2010) difere sutilmente da proposta de Kristeva (2012). Para ele, intertextualidade é como se fosse um campo maior de relações *entre textos*, genérico por si. A sua efetiva existência ocorre nas formas de citação, plágio e alusão, como o autor propõe. Kristeva (2012), por sua vez, entende a intertextualidade como um campo de tensão entre dois ou mais textos, onde eles são ressignificados e reconfigurados. É no que o autor chama de *hipertextualidade* que seus estudos convergem com a intertextualidade de Kristeva (2012).

Portanto, a hipertextualidade, onde seus estudos se concentram, refere-se à relação que um determinado texto tem referente a outro texto. Para o autor, um hipertexto deriva de um texto transformado, o hipotexto. Transformação é palavra-chave em seu conceito, no qual os intertextos estão constantemente emprestando e modificando outras configurações.

É menos complicado averiguar os estudos da intertextualidade nos processos de adaptação porque se tratam basicamente de textos que surgem da premissa de outros textos. É uma lógica explícita: um produto que surge a partir de uma referida obra que traça os percursos narrativos e delimita as estéticas a serem atribuídas na produção audiovisual. Entretanto, o *texto* não significa apenas a forma verbal estruturada e redigida em palavras, mas é utilizado para abstrair também a noção de matrizes e linguagens.

Lucia Santaella (2002) não acredita em uma linguagem pura por defender a ideia de que todas as matrizes encontram diversos eixos. A partir de uma análise da matriz sonora, visual e verbal, a autora conclui que toda linguagem sempre será híbrida, pois será composta do cruzamento de outras matrizes, de outras linguagens e de outros textos, se pensarmos na intertextualidade. Se pensarmos o cinema, mesmo que ele não utilizasse recursos de outras artes e fosse considerado uma “arte pura”, ele não o seria simplesmente por: a) usufruir da sonoridade e da ambientação; b) compor plasticidade e materialização; e c) unir *discursividade* e argumentação. Em todo caso, seria uma arte impura, híbrida e que depende de outras linguagens e matrizes.

O que devemos apreender desse breve percurso é que o cinema (e, portanto, o audiovisual também) enquanto arte surge em um contexto social e tecnológico totalmente diferente das artes tradicionais. Por isso, possui uma curva de desenvolvimento demasiadamente rápida justamente por aproveitar de várias estéticas convencionalmente estabelecidas por outras expressões artísticas. Por mais que isso contrarie aqueles que inicialmente se manifestaram contra essa impureza, tal estratégia adotada foi de extrema importância para a consolidação do cinema enquanto arte, linguagem e meio. Ainda que eventualmente possa se consolidar uma singularidade própria, há de se valorizar a relevância dessa trajetória no desenvolvimento de seu sistema.

Stam (2008) aponta que as propriedades técnicas do meio em que o cinema se instaura contribuem para o seu desenvolvimento intermidial e intertextual. Segundo o

autor, a intertextualidade no cinema ocorre em várias partes: a imagem herda a história da pintura e das artes visuais, enquanto que o som é provido da história da música, diálogos e experimentações sonoras. Segundo o teórico, o processo de adaptação constituiria uma potencialização da fonte textual por meio de vários intertextos.

Assim, em seu trajeto, o cinema realiza constantes intertextos, não somente ao adaptar, que é uma forma mais evidente de observar a intertextualidade, mas ao se referir ou se inspirar em outras fontes, caracterizando relações intertextuais. O cinema também é linguagem e, acima de tudo, um meio de comunicação. Sendo linguagem, está constantemente dialogando com outras linguagens e com outros meios de comunicação.

Ao interagir com outras linguagens, o cinema e o audiovisual implicam em relações intermidiáticas, isto é, que envolvem outras mídias em sua composição, quebrando barreiras e cruzando fronteiras. Os estudos da intermidialidade são relativamente recentes e heterogêneos: há óticas que entendem uma relação *entre mídias* a partir das expressões artísticas, como as colagens, performances e videoarte; outras afirmam que a intermidialidade ocorre na intersecção arte-mídia; e aquelas que afirmam que estas se configuram somente entre os meios de comunicação.

Segundo Jürgen Müller (2012), Marshal McLuhan, um dos teóricos de renome do campo da comunicação, apresenta uma visão por vezes ampla e vaga a respeito de *mídia/mídias* e *tecnologia*, aceitando-as para descrever palavras orais e escritas que compreendem também as diversas artes, sem excluir as tecnologias de comunicação, como o rádio, o cinema, a televisão e assim por diante. Essa noção abrangente do que seria uma mídia contribui para teorias cada vez mais divergentes a respeito de intermidialidade, da relação *entre mídias*, ainda que elas possam, de alguma forma, estar relacionadas.

O autor questiona a originalidade do termo, uma vez que ideias similares já foram formuladas por ensaístas e críticos de literatura muito antes de Higgins cunhar o termo *intermídia*. Coleridge (*apud* FRIEDMAN, 2005) havia utilizado *intermedium* para retratar um problema específico na obra de Edmund Spenser, onde investigou a narrativa alegórica como um *intermedium* entre pessoa e personificação. Müller (2012) aponta também o *Gesamtkunstwerk* do filósofo Trahndorff, que foi posteriormente utilizado pelo compositor Richard Wagner, que representava a ideia de uma síntese

artística, em que todas as artes eram unidas em uma. Ele aponta que até mesmo a intertextualidade de Kristeva está em relação à intermidialidade justamente por essa noção ampla que mídia assume. A mídia, na proposta que adotaremos nessa pesquisa a partir de Irina Rajewsky (2005), está voltada às tecnologias, práticas e estratégias dos meios de comunicação que podem (ou não) se relacionar às artes.

À título de esclarecimento, Dick Higgins (2012) compreende a *intermídia* como *obras* que estão entre duas ou mais mídias. Disso, é possível compreender que seu ponto de vista está relacionado às expressões artísticas, o que se confirma quando o autor aponta que a divisão de mídias surge no Renascimento com a separação evidente entre as estéticas da pintura e da escultura, que não se mesclam. O autor faz, até mesmo, uma distinção entre mídia mista e intermídia: o primeiro diz respeito às expressões artísticas unidas em uma mesma obra, mas que há distinção entre cada estética, é possível separar uma arte da outra.

No segundo caso, a obra intermídia é coesa entre várias mídias, a pintura se funde na estética da escultura ou da performance e não é possível delimitar os seus espaços isolados. É nesse ponto que a *intermídia* pode ser relacionada com as artes impuras que Bazin propunha. Afinal, é justamente na intersecção do cinema, literatura e teatro que as linguagens revelam novos valores estéticos, contribuindo para a consolidação de um caráter único e singular. Higgins (2012) parece demonstrar um interesse muito maior na relação entre as artes, compreendendo mídia como uma forma de expressão artística e, assim, relevando as práticas e estratégias exclusivas dos meios de comunicação. Portanto, analisar o cinema sob a perspectiva deste autor é investigá-lo prioritariamente por sua qualidade artística sem enfatizar a sua potencialidade enquanto meio de comunicação e, consequentemente, mídia.

O teórico Claus Clüver (2012) ressalta que, antes de observar a intermidialidade como um processo de relação *entre mídias*, é preciso entender o seu aspecto funcional, semiológico. Somente assim é possível compreender as questões referentes à sua materialidade, no que tange às fronteiras e cruzamentos entre as mídias, sem deixar de contemplar a significação gerada por esse imbricamento de meios. Isto significa dizer que a convergência das mídias não se materializa apenas no cruzamento entre as tecnologias, mas sim que ela contribui para a geração de novos efeitos estéticos e de sentido, que não existiriam em uma mídia isolada.

É a partir dessa visão que iremos compreender a intermidialidade como uma relação entre diversas práticas e estratégias dos meios de comunicação, que se

articulam a fim de configurar novas materialidades e leituras. Alicerçado nas proposições de Irina Rajewsky (2005), elencaremos alguns desdobramentos da intermidialidade, a saber, a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermidiáticas a fim de que possamos esclarecer esse fenômeno e como isto contribui na configuração das formas híbridas.

1.2 FENÔMENOS INTERMIDIÁTICOS

Autora seminal nos estudos de intermidialidade, Irina Rajewsky (2005) sugere que os processos e relações intermidiáticas se configuram muito antes do surgimento das novas mídias. Entretanto, hoje há novos fenômenos e aspectos emergentes em razão dos meios digitais e eletrônicos, que configuram relações intermidiáticas muito mais evidentes. A autora aponta que, com a conceitualização e definição do conceito de intermidialidade, surgem vários outros termos relacionados que contribuem para a compreensão do que seriam as configurações intermidiáticas. Expressões como multimidialidade, plurimidialidade, hibridização, convergência dos meios, integração de meios e outros podem ser usados em diversas circunstâncias para complementar o conceito.

Segundo Rajewsky (2005), várias são as definições de intermidialidade em diferentes áreas de conhecimento, o que pode ser proveitoso, mas também contribuir com divergências no entendimento do conceito, tornando-o vago e confuso. Por isso, Rajewsky (2005), a partir de seus estudos de mídia, constrói a sua noção de intermidialidade na tentativa de suprir essa deficiência de um conceito unificado. De maneira ampla, intermidialidade serve como um termo que descreve processos e fenômenos que ocorrem entre mídias, implicando no cruzamento de fronteiras entre essas mídias. Seus estudos estão voltados às mídias como práticas e tecnologias de comunicação, mas sem excluir a relevância do imbricamento entre artes.

> In this sense, intermediality may serve foremost as a generic term for all those phenomena that (as indicated by the prefix *inter*) in some way take place *between* media. “Intermedial” therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media, and which thereby can be differentiated from *intra*medial phenome as well as from *trans*medial

> phenomena (i.e., the appearance of a certain motif, aesthetic, or discourse across a variety of different media). (RAJEWSKY, 2005, p. 46)[8]

Difere-se, portanto, de intramídia justamente por implicar o cruzamento de fronteira com *outras* mídias, enquanto os processos intramidiáticos permanecem no plano de uma *única* mídia, segundo a autora. A transmídia, por outro lado, está mais ligada com as especificidades de cada meio, criando uma relação não de *cruzamento* entre fronteiras, mas sim de um uso *através* das fronteiras das mídias, como será discutido mais para frente.

Em uma proposição sincrônica, ainda que a teórica ressalte a importância do percurso histórico da construção do conceito, Rajewsky (2005) aponta que existem três subcategorias que configuram relações intermidiáticas: 1) transposição midiática; 2) combinação de mídias; 3) referências intermidiáticas. A teórica enfatiza que essas subcategorias podem se desdobrar em outras formas de intermidialidade, não constituindo modelos fixos e podendo fluir entre as três configurações propostas.

A primeira subcategoria observada por Rajewsky (2005) configura a transformação de um texto criado em uma determinada mídia para outra mídia, de acordo com suas potencialidades e normas. O exemplo mais claro é a já referida adaptação, no qual um produto midiático de uma mídia específica transforma-se em outra, como um romance que é reconfigurado para atender às expectativas do cinema.

Tomemos o exemplo da Série Millennium. Os três primeiros livros, ainda escritos pelo criador da franquia, renderam ao total quatro filmes cinematográficos. A trilogia original resultou a sequência de três filmes suecos no ano e uma produção hollywoodiana baseado apenas no primeiro livro. A produção sueca lançou todos os filmes em 2009, pensando em um primeiro lançamento para cinema e o restante para a televisão. Entretanto, os planos mudaram devido ao sucesso do primeiro filme. Mais tarde, a trilogia sueca viria a ser exibida na televisão como uma história divida em seis partes compondo o Millennium.

Um exemplo claro de transposição midiática, conforme as proposições de Rajewsky (2005), está nessa série em dois momentos. Primeiro na passagem do formato livro para o cinema, a adaptação propriamente dita, que requer a exploração

---

[8] Nesse sentido, intermidialidade pode servir como um termo genérico para todos os fenômenos que (de acordo com o prefixo *inter*) de algum modo ocorrem *entre* mídias. “Intermídia”, portanto, designa aquelas configurações que se referem a um cruzamento de fronteiras entre mídias e, por isso, podem ser diferenciadas do fenômeno *intra*mídia assim como do fenômeno *trans*mídia (como a apresentação de um certo tema, estética ou discurso através de diversas mídias. (Tradução Nossa)

das estéticas cinematográficas a fim de compor uma produção própria, mas que está embasada em uma narrativa literária. O segundo momento em que isso ocorre é quando há a transposição do referido filme para o discurso televisual, que supõe a presença de blocos intervalados por comerciais, o que requer pensar a fragmentação do produto audiovisual.

Esta categoria de intermidialidade pode ser mais aparente no primeiro caso, porque há de fato uma reconfiguração de linguagens voltadas especificamente para a sala de cinema. Mas não há como negar que a passagem do discurso fílmico para o da televisão também modifica as relações com o próprio produto final. Assim, ocorro uma dupla transposição midiática.

Rajewsky (2005) aponta que esta categoria é voltada para a produção midiática e instaura-se como uma concepção intermidiática. O produto original (um texto) contribui com a formulação de um novo produto (um filme), cuja criação esteve pautada nas lógicas de produção do cinema. Assim, por mais que seja proveniente de um romance, o filme adaptado se apoia em suas próprias lógicas e constitui uma relação essencialmente intermidiática.

A *combinação de mídias*, por sua vez, exige a presença de ao menos duas mídias em sua composição, não importando as formas e os graus de combinação. Essas mídias estão presentes em sua própria materialidade e contribuem na composição de um produto específico. Rajewsky (2005) exemplifica essa subcategoria com a ópera (ao utilizar da estética do teatro e da sonoridade da música) e o filme (que supõe a presença da encenação teatral, a plasticidade fotográfica e sonora), teatro, performances e outras expressões artísticas.

À título de esclarecimento, outros dois termos estão ligados a esta subcategoria: a *plurimidialidade* e a *multimidialidade*. Enquanto no primeiro caso tem-se uma mídia composta de outras mídias, o segundo termo está ligado a um texto específico que é formado por várias mídias. Vale ressaltar que a autora adota a terminologia *configurações* para entender os processos de relação entre o que Kristeva denominava de texto. Assim, resguarda o termo *texto* para se referir a textos verbais.

Portanto, trata-se de uma diferença sutil entre ambos os conceitos que, sem maior esclarecimento a respeito da terminologia adotada, pode confundir a interpretação. Nas ideias de Rajewsky (2005), o cinema se configura como uma combinação de mídias dentro de um conceito plurimidiático, podendo unir a música, o

ritmo e o teatro, como exemplos. Esse encontro de mídias caracterizaria o termo plurimidialidade citado, enquanto um texto redigido em uma plataforma na Internet poderia, no máximo, ser caracterizado como multimidiático. Assim, ao vincular áudios, fotos e vídeos em um mesmo conteúdo escrito, este texto configuraria uma combinação de mídias de caráter multimidiático.

Um exemplo de combinação de mídias é o videoclipe musical, um produto cultural que representa a hibridização por cruzar fronteiras entre a música, imagem, literatura e cinema (ao compor narrativas), criando um objeto artístico voltado para televisão e, no cenário atual, para as novas mídias. Deixou de ser um produto exclusivamente televisivo e passou a habitar plataformas como *YouTube* e *Vimeo*, onde movimentam comunidades inteiras de fãs dispostos a assistir os conteúdos de seus artistas favoritos.

Normalmente, não está associado à ideia de serialização, da narrativa seriada frequentemente contemplada nos produtos televisivos e isso acontece pelo próprio funcionamento da indústria fonográfica. Os videoclipes surgem como uma oportunidade de divulgar novos projetos, de construir uma carreira e se posicionar em um (ou mais) gênero musical, cada um contando com suas estéticas próprias.

Dentro de um álbum, apenas algumas músicas são selecionadas para possuírem um videoclipe e normalmente são as chamadas de *singles*, aquelas que encabeçam ou que melhor representam o conceito do álbum. É comum que essas sejam as músicas mais comercialmente aceitas também, que irão contribuir com o seu consumo, bem como com uma melhor divulgação da obra do artista. Por isso, é difícil imaginar um cenário onde música incorpore a narrativa seriada e crie um produto essencialmente audiovisual.

A narrativa seriada, segundo Arlindo Machado (2000), é a construção fragmentada de um enredo, normalmente dividido em capítulos ou episódios, sendo apresentados em dias ou semanas diferentes. É comum associar a narrativa seriada com a televisão, ainda que não tenha sido originada nesse meio, e por isso, além dessa fragmentação entre a continuidade do produto, há também a composição de blocos intervalados com comerciais. É frequente, ao falar em seriados, pensá-los também em uma estrutura de episódios dividida em contextualização do capítulo, desenvolvimento, clímax como um recurso de gancho para o próximo episódio a ser exibido em outro dia.

É possível pensar nessa proposta aplicada não somente a séries de televisão, mas também em produtos da indústria fonográfica. Mas além de pensarmos meramente na questão técnica da produção de um álbum com uma narrativa seriada, é preciso considerar também a sua distribuição, que não concorda precisamente com as lógicas televisivas, ainda que esta seja pautada em ficção seriada.

Parece desafiador inserir um produto com essas características em uma rede televisa que exibe séries, por exemplo, porque pode não agradar o público acostumado a assistir episódios de seriados. Entretanto, veicular clipes seriados em canais próprios da indústria fonográfica pode não ser tão atraente também pela relação que os espectadores têm com os clipes musicais, normalmente apreciados de forma casual ou sem o comprometimento e engajamento que um seriado requer.

Rodrigo Oliva (2017) aponta que o surgimento da internet possibilitou novas formas de construção e divulgação de peças audiovisuais, especialmente os videoclipes. Isto acontece justamente porque não há mais lógicas tradicionais impostas pelo sistema televisivo, como a duração dos clipes ou a falta de uma coesão entre imagem e música. Na internet há uma maior permissividade e autonomia neste tipo de produção audiovisual, o que contribui com novas explorações em torno das estéticas musicais e visuais.

Sobre isso, o autor propõe as chamadas de *narrativas dilatadas*, analisando a linguagem do videoclipe desde o seu posicionamento em novas plataformas, incluindo recursos técnicos de captação de imagem que contribuem para uma melhor fruição da produção em diversas telas, até a consolidação de novas estéticas, que se aproximam cada vez mais da linguagem do cinema, construindo verdadeiros filmes que estão inseridos em uma lógica de distribuição de videoclipes. Assim, discute também essas formas híbridas de produção que ocorrem em um cenário cada vez mais integrado em que as fronteiras, aos poucos, se dissolvem.

Em razão desse contexto multifacetado, um disco audiovisual pode ser mais bem-sucedido e aclamado na plataforma digital, onde o público acessa livremente o conteúdo e se engaja em produções que atendam seus interesses. De toda forma, apesar de serem incomuns, há registro de produções do tipo, entre eles *The Wall* de Pink Floyd, que se trata de uma adaptação para o cinema, não configurando exatamente videoclipes; *Discovery* de Daft Punk, que forneceu trilha sonora para o anime *Interstella 5555: The 5story of the 5ecret 5tar 5ystem*; e os álbuns visuais *Beyoncé* e *Lemonade*, da cantora Beyoncé.

Nesta leva, há também um projeto audiovisual que une narrativa cinematográfica a um produto fonográfico pensado para a distribuição em redes digitais: trata-se de *iamamiwhoami*[9], que surge na lógica de um espaço virtual e conectado. No final de 2009, dois videoclipes com títulos numéricos foram publicados no *YouTube* sem aviso prévio e sem demonstrar o que era ou a quem pertencia.

O projeto *iamamiwhoami*, encabeçado pela cantora sueca Jonna Lee com a co-produção de Claes Björklund, surgiu como uma ideia multimídia, que integrava a linguagem audiovisual de clipes, com cinema e a música, fluindo entre o meio digital. Contou também com *shows* totalmente exibidos na plataforma *YouTube*, que eram formados por intervenções visuais de clipes, utilizando várias gravações enviadas por fãs para compor o espetáculo. Em sua premissa de se estabelecer no meio digital, conseguia manter uma relação mais próxima com seu público.

Até hoje, *iamamiwhoami* contou com a divulgação de três álbuns audiovisuais, bem como o lançamento de um projeto paralelo nomeado *ionnalee*, onde novas faixas e clipes estão sendo produzidos. Cada álbum do projeto audiovisual possui uma narrativa diferente, mas possui uma estética singular que une todas as produções desenvolvidas. Porém, foi somente no segundo álbum, *kin* (2012), que o projeto assumiu a forma de narrativa seriada, lançando os clipes quinzenalmente, nos quais estavam diretamente unidos, indicando a passagem de um capítulo e outro. Após o término de seu lançamento, o álbum visual *kin* foi exibido em festivais de música na Alemanha, Finlândia e Itália, e também no cinema Biograf Victoria, na Suécia.

Trata-se de uma produção pensada como um filme, com ganchos narrativos entre cada capítulo, como a utilização de continuidade de sequência. *Iamamiwhoami* ilustra a configuração e a consolidação das narrativas dilatadas (OLIVA, 2017), que tensiona as linguagens do videoclipe (e, portanto, também da música), do cinema e da televisão para a criação de um produto híbrido e experimental. A Figura 1 mostra como isso acontece em dois episódios: *in due order* e *idle talk*[10]. O clipe do primeiro concentra-se em exibir a cantora dançando em uma sala branca, com poucos objetos. Interage com elementos que complementam a sua vestimenta, pelos esvoaçantes que se integram e se mesclam a ela em algumas tomadas.

---

[9] No decorrer de sua produção, o projeto mantém uma identidade fiel, não utilizando maiúsculas nos nomes dos clipes e álbuns (à exceção de BLUE).
[10] Respectivamente, a quinta e sexta faixa do álbum visual, lançados em abril de 2012.

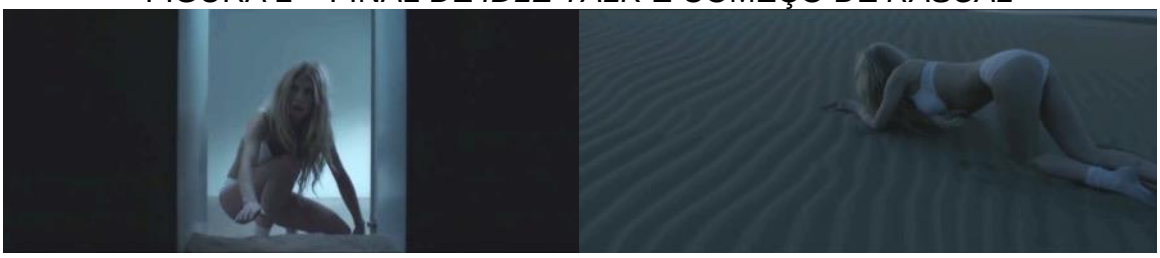
Sua roupa é simples e feita com o que aparenta ser corda sisal e tecido de ráfia, dando a impressão de que se funde com seu penteado trançado. O final de *in due order* termina com um movimento de câmera focalizando uma estante quadrada em plano aberto até aproximar-se em um *close* de um dos nichos. Entre essas imagens, a personagem de Jonna Lee aparece intercalada. O começo de *idle talk*, por sua vez, mostra a figura da cantora com a mesma vestimenta deitada em um fundo predominantemente branco.

FIGURA 1 – FINAL DE *IN DUE ORDER* E COMEÇO DE *IDLE TALK*

FONTE: Fotogramas de clipes de *iamamiwhoami*

A diferença é que, neste clipe, a roupa da protagonista aparenta estar surrada e o cabelo desfeito, indicando que talvez tudo o que havia sido mostrado no clipe anterior pudesse estar ligado com os sonhos dela. Situada em um cenário aberto, novos elementos surgem na composição de sua vestimenta, que parece indicar que a personagem está lutando por sua sobrevivência. O final desse clipe resgata uma cena que já havia aparecido nos dois primeiros episódios (*sever* e depois em *drops*[11]) em um interior e somente com roupas íntimas e brancas. Jonna Lee parece entrar em um armário em que o chão está cheio de areia. O clipe seguinte, *rascal*[12], retoma essa ambientação e vestimenta, mas começa com a cantora em dunas de areia.

FIGURA 2 – FINAL DE *IDLE TALK* E COMEÇO DE *RASCAL*



FONTE: Fotogramas de clipes de *iamamiwhoami*

[11] Primeira e segunda faixa do álbum *kin*, lançados em fevereiro de 2012.
[12] Sétima faixa, lançamento em maio do mesmo ano.

Falando somente em formato, *iamamiwhoami* pode ser entendido como uma combinação de mídias por unir características do audiovisual seriado com a indústria da música, funcionando como um produto que subverte a lógica tradicional. Desprovido de *singles*, as músicas que normalmente são as mais importantes para os álbuns, *iamamiwhoami* coloca todas as faixas no mesmo grau de importância, sendo necessário usufruir de todos eles para se ter a experiência completa.

A terceira e última subcategoria de intermidialidade proposta por Rajewsky (2005) é chamada de *referências intermidiáticas* e diz respeito a mídias (plurimidiáticas ou não) que fazem alusão a textos específicos ou mesmo qualidades de outras mídias. Citaremos dois exemplos para ilustrar esse desdobramento de intermidialidade, ressaltando que essas subcategorias funcionam como norteadoras para compreender os processos de intermidialidade, não constituindo modelos rígidos e fixos.

Um filme emblemático na história do cinema é *Dogville* (Lars von Trier, 2003)[13], que resgata as origens do teatro na construção da narrativa e da *mise-en-scène* de forma geral. O filme narra o aparecimento de Grace (Nicole Kidman) em um pequeno vilarejo americano situado no período da Grande Depressão, que é acolhida por Tom (Paul Bettany). Após uma série de resistências da comunidade em aceitar a estrangeira, Grace passa por um período de testes para decidir se ela fica, mas o que os moradores de *Dogville* não imaginam é o segredo perigoso que a protagonista carrega consigo. O filme evoca elementos de filmes de gângster em sua narrativa, dando indícios de sua construção híbrida.

FIGURA 3 – *MISE-EN-SCÈNE* DE *DOGVILLE*

FONTE: Fotograma do filme *Dogville* (2003)

[13] Para melhor fluidez de leitura, as referências de cada filme aparecerão somente em sua primeira citação. Posteriormente será utilizado apenas o nome do filme ou do diretor para indicar a obra. Todas as produções artísticas citadas aqui e nos próximos capítulos aparecerão em “Referências Artísticas” no final dessa dissertação.

Destituído da composição clássica de cenário do cinema, *Dogville* retrata uma cidade do interior que se passa em um palco de teatro: as casas do vilarejo são delimitadas por linhas no chão, que marcam o território de cada morador. Não possuem paredes e, por isso, a impressão que se tem é de que todos os personagens parecem saber o que acontece dentro desses espaços fictícios.

Entretanto, isso não ocorre porque a estética do filme está pautada no teatro e, mais especificamente ainda, no teatro épico brechtiano, que sugere a narração de eventos para um público, em contraposição à corporificação de ações que ocorre no teatro dramático. Assim, pode-se dizer que *Dogville* faz uma referência midiática, como proposto por Rajewsky (2005), ao evocar elementos de outra estética e até mesmo de uma estrutura de um autor. O filme, porém, não se caracteriza somente por sua referencialidade midiática. Agrega simultaneamente a sua característica de combinação de mídias, evidenciando uma forma híbrida no cinema.

FIGURA 4 – ESPAÇO CENOGRÁFICO

FONTE: Fotograma do filme *Dogville* (2003)

Seria adequado dizer que *Dogville* é também uma transposição midiática ainda que não se revele *a priori* como um produto desta categoria. A produção incorpora diversos elementos da narrativa épica do teatro, como o espaço, movimento, som (ou a falta de) e a estética teatral de forma geral para construir um filme essencialmente cinematográfico, utilizando de recursos específicos do cinema, como movimentos de câmera, composição fotográfica, planos e montagem, para citar alguns exemplos.

Dogville evoca outras composições teatrais, como o teatro da caixa preta, onde a ambientação dos cenários ocorre com fundos pretos, sem elementos que possam eventualmente distrair a atenção do espectador. É importante notar que, no filme, o fundo do palco tem duas configurações: preto para representar os acontecimentos narrados durante a noite; e branco, quando os eventos se desenvolvem no decorrer do dia. Além disso, está ligado também com o teatro do absurdo de Martin Esslin ao

utilizar elementos e situação nos quais os personagens interagem com objetos imaginários.

Só nessa passagem já há evidências suficientes para a percepção de um filme híbrido tanto em seu formato quanto em seu conteúdo. *Dogville* subverte os valores esperados do cinema, e mais, hibridiza formas de construção, unindo elementos advindos não somente do cinema em si, mas também do teatro e até mesmo da literatura. Parte também da estética proposta pelo Dogma 95 e isso se dá justamente pela ligação que Lars von Trier tem com o manifesto, sendo um de seus idealizadores e criadores.

O Dogma 95 surgiu como uma proposta de produzir um cinema mais pautado em valores reais e menos orientado para o cinema comercial, apresentando uma série de normas técnicas e éticas que contribuem para o reposicionamento do cinema. São dez regras que constituem a proposta do manifesto, envolvendo questões de captação de imagem e som, de iluminação e cenografia, de cortes e montagens, entre outros.

Dogville não se encaixa completamente nos moldes propostos do Dogma 95, mas apresenta referências visuais e estilísticas do manifesto, como a câmera na mão, a ausência de trilha sonora e de deslocamentos temporais. Contudo, há a utilização de gruas em vários momentos do filme, iluminação artificial que remete à estética do teatro e, claro, a cenografia, tão presente na linguagem teatral.

Denize Araujo (2007) aponta que *Dogville* é um “cinema de fusão” que mescla a estética do teatro em sobreposição à estética dos filmes de gângster e do movimento do Dogma 95. É um exemplo híbrido desde a sua produção por retratar um vilarejo americano nos anos 30, mas ser filmado em inglês na Suécia. Além disso, contradiz o próprio Dogma ao inserir uma figura famosa, Nicole Kidman, que o remeteria a concepções hollywoodianas e esquetes da mocinha que foge dos vilões. Ao mesmo tempo, o final do filme subverte essa proposição clássica do cinema de Hollywood.

Por outro lado, temos o filme *Com Amor, Van Gogh* (Dorota Kobiela e Hugh Welchman, 2017) que utiliza de elementos da pintura para a sua construção. Enquanto *Dogville* evoca estruturas teatrais em sua composição, *Com Amor, Van Gogh* caracteriza-se primeiramente como um cinema de animação. Mas é diferente da animação de renderização gráfica ou fotografia em *stop-motion* que estamos acostumados: trata-se de um filme pintado, no qual cada quadro é uma pintura com base nos traços de van Gogh.

O filme é uma homenagem ao pintor holandês, grande nome do movimento pós-impressionista, e utiliza de sua estética visual para compor a história de sua vida. É baseado em 130 quadros de Vincent van Gogh e 800 cartas escritas pelo pintor e endereçadas a seu irmão, Theo. Trata-se de um filme que se caracteriza essencialmente como uma biografia de Vincent van Gogh, retratando o momento depois de sua morte e sempre resgatando memórias de sua trajetória em vida.

Constituído de 65 mil quadros em óleo[14], *Com Amor, Van Gogh* é o primeiro filme de animação totalmente pintado e utiliza da técnica básica de desenho animado, em que cada quadro é usado para copiar o quadro seguinte, efetuando alterações a fim de passar a ideia de movimento. Cada segundo de filme possui doze quadros pintados que conferem fluidez e animação à história. Não significa dizer, contudo, que o filme não utilizou de recursos digitais para a sua construção. Incorporou técnicas de *chroma key* (fundo verde) para ajudar no trabalho dos pintores a reconstruir os personagens, que são inseridos em um cenário baseado nas obras de van Gogh.

As *storyboards* dos personagens do filme constituíram-se essencialmente de pinturas previamente existentes de figuras nos quadros de van Gogh. A original era usada como referência para compor o enquadramento do filme, o qual era gravado com atores em um cenário de tela verde para posteriormente ser pintado pela equipe de artistas. A história de cada personagem foi baseada nas cartas que o próprio van Gogh enviava a seu irmão, o que ajudava a conceituar e entender a função e propósito de cada um deles.

FIGURA 5 – *STORYBOARD* DE ADELINE RAVOUX

FONTE: Website oficial do filme Com Amor, Van Gogh

[14] O tamanho dos originais utilizados no filme tem 67cm de largura e 49cm de altura. Foram pintados à óleo em uma tela de 103cm por 60cm.

A Figura 5 ilustra esse processo criativo. Ao meio está o original de van Gogh, *Portrait of Adeline Ravoux* (Auvers, 1890). À esquerda tem-se a gravação em *live action* com a atriz que faz a personagem de Adeline Ravoux. E à direita o quadro final que foi ao filme, mesclando os traços estéticos de van Gogh com a composição real da atriz, resultando em uma imagem híbrida que é a síntese das duas. Nesse sentido, pode-se relacionar cada quadro do filme como um desdobramento de uma estética da hipervenção, que une duas estéticas na composição de uma outra forma.

Os quadros foram pintados, baseados em todo o acervo do pintor, que serviu de referências técnicas e visuais para os artistas manterem a sua estética. Nesse momento, já é possível perceber uma transição entre pintura e cinema. Não é possível afirmar onde a pintura termina e o cinema começa, porque as duas mídias estão incorporadas em um produto. Tem-se, claro, uma obra audiovisual, mas ao mesmo tempo há também os quadros baseados em obras de Vincent van Gogh.

Com Amor, Van Gogh, além de unir obras em vida do pintor holandês, estabelece relações intertextuais com as mais de 800 cartas escritas por ele e enviadas a seu irmão Theo. Adeline Ravoux, por exemplo, é a filha da anfitriã de *Ravoux Inn*, uma pousada onde van Gogh morou durante a sua estadia em *Auvers-sur-Oise* e na qual morreu em 1890. Em cartas a Theo, van Gogh relata que fez um retrato de uma jovem garota sobre um fundo azul[15]. No filme, Adeline Ravoux aparece como uma forma de resgatar a estadia do pintor na pousada.

Por isso, constitui-se também como um exemplo da intermidialidade de Rajewsky (2005): há a referência midiática, evidenciada no constante traço semelhante ao de van Gogh, mas também na utilização das cartas para a construção da narrativa; a combinação de mídias, em que se tem um produto audiovisual constituído primariamente de obras de arte; e talvez poderíamos dizer até mesmo a transposição midiática, que usa de elementos do cinema animado para construir uma estética totalmente nova no campo, a partir não de ilustrações, mas de quadros. Os exemplos expostos ressaltam a sobreposição das categorias propostas por Rajewsky (2005), que muitas vezes se apresentarão de forma mista.

---

[15] *"This week I've done a portrait of a young girl of 16 or so, in blue against a blue background, the daughter of the people where I'm lodging."* (Essa semana eu pintei um retrato de uma jovem garota de aproximadamente 16 anos em um fundo azul, a filha das pessoas onde estou alojado.)
Vincent van Gogh em carta para seu irmão Theo. Auvers, 24 June 1890. (Tradução nossa)

FIGURA 6 – QUADRO DE *COM AMOR, VAN GOGH*

FONTE: Fotograma do filme *Com Amor, Van Gogh*

Claus Clüver (2011), no que diz respeito às referências intermidiáticas propostas por Rajewsky (2005), defende o argumento de que tais configurações são tão frequentes que caracterizariam uma lógica de que toda intertextualidade implica em uma intermidialidade. O autor compreende *texto* em sua acepção mais ampla e partilha da ideia de Kristeva de que um texto sempre estará apoiado em outros textos, fazendo constantes menções e referências em sua composição.

Rajewsky (2005) reconhece que a intertextualidade de Kristeva tangencia os estudos de intermidialidade, porém não configura nenhuma das categorias propostas. Segundo a visão da autora, é preciso abstrair a noção de intertextualidade de forma a cotejar um conceito mais delimitado e não tão amplo e expandido como apresentado inicialmente por Kristeva. Assim, é possível entender porque a intertextualidade pode ser confundida com a intermidialidade, segundo a ótica da teórica.

Rajewsky (2005) teoriza intermidialidade a partir do campo geral da comunicação, não enfocando uma mídia específica, ainda que ela compreenda as diversas manifestações das mídias. Especificamente dentro do cinema, Lúcia Nagib e Anne Jerslev (2014) entram nesses méritos ao aprofundar o conceito de cinema impuro de Bazin. As autoras apontam para o fato de que o termo *cinema impuro* é tautológico, isto é, redundante, uma vez que o cinema por ele mesmo já seria impuro, dado à natureza misturada e diversa das artes e mídias. Ambas as autoras ressaltam que a proposição de Bazin é diacrônica e, por isso, revela a contextualização histórica do cinema. Assim, propõem uma análise sincrônica referente às novas configurações das mídias digitais, que contribuíram para uma intensa e extensiva hibridização dos meios.

Lúcia Nagib (2014) explora o cinema impuro de Bazin e propõe a noção de *políticas da impureza* dentro dos estudos a respeito da intermidialidade. O seu interesse é investigar como as mídias utilizam de outras mídias e incorporam elementos híbridos em seus discursos. Segundo a autora, os fenômenos intermidiáticos acontecem justamente porque há uma insuficiência da mídia, que requisita outras formas para preencher as suas lacunas. É a partir de uma questão da "crise"[16] de um meio que Nagib (2014) constrói o seu argumento.

Segundo a autora, falar em cinema impuro implica em dizer um meio *contaminado* por outras expressões artísticas, termo que não deve ser levado em seu sentido pejorativo, mas sim em sua concepção de que desfruta de outras possibilidades. Nagib (2014) aponta que Bazin analisa a impureza a partir da literatura e do teatro e que, ao utilizar "defesa da adaptação" no título, levantaria um posicionamento favorável em relação a esse tipo de produção.

O próprio termo de cinema impuro confronta o movimento do "cinema puro" proposto por vanguardistas entre os séculos 20 e 30, revelando o seu caráter político. O cinema puro defendia que a produção cinematográfica deveria usufruir exclusivamente de técnicas inerentes ao formato do filme, como movimentos, iluminação, contraste, ritmo e montagem. Entretanto, na época de sua concepção, o cinema constituía-se como um meio puramente visual, já que não disponibilizava do recurso de som sincronizado, que configuraria um caráter intermidiático.

Bazin, segundo a visão de Nagib (2014), encarava o cinema "puro" como elitista, evidenciando a natureza política de sua tese, voltando o cinema para os holofotes da cultura popular e de massa. A sua ideia era de que as adaptações no cinema, em conjunto com a inserção do som à imagem, pudessem atingir muitos espectadores, saindo dos círculos da elite letrada da época. Bazin (apud NAGIB, 2014) confronta a *política dos autores*, que defendia o cinema puro por enfatizar o trabalho do diretor, e não do roteirista. A lógica desse movimento é que quanto mais um filme estiver "contaminado" por outras mídias menor é a importância do diretor porque envolve outros processos criativos. Bazin contesta isso por acreditar que a figura do autor deve ser composta de várias vozes, democratizando a sua participação.

---

[16] Crise essa, que a autora aponta ser a insuficiência do meio, que requer outros elementos ou outras mídias.

Nagib (2014) aponta que as políticas das estéticas cinematográficas, a partir das contribuições de Bazin, podem ser sintetizadas em: a) a revelação do cinema enquanto uma mistura de mídias; b) a dissolução do autor individual, que contribui com uma democratização do meio, tornando-o mais acessível ao público geral e menos restrito às elites. A crise do cinema, em razão da sua insuficiência, revela a sua própria natureza política, segundo Nagib (2014).

Entretanto, a impureza não consegue por si só levantar os aspectos políticos de um filme e, para isso, outros elementos devem ser evocados para estabelecer uma relação política da impureza. A autora exemplifica com a profundidade de campo no cinema, bem como os planos-sequências, que contribuiriam com o realismo cinematográfico proposto por Bazin, evidenciando o seu caráter político. Esse dilema da insuficiência de um meio contribui com a sua constante necessidade de buscar elementos de outras mídias e esse dilema é sempre, segundo a autora, de ordem política, uma vez que rompe com normas pré-estabelecidas.

Dogville utiliza elementos do teatro porque o cinema poderia não retratar de maneira realística aquilo que o diretor se propõe. A estética própria do cinema poderia até mesmo ser um distrativo para o espectador, o que configuraria uma suposta *crise* desse meio, se observada pela ótica de Nagib (2014). Ao resgatar cada vez mais a estética teatral, Lars von Trier propõe um enredo ficcional que tem a premissa constante em representar uma realidade, corroborando com o movimento do Dogma 95 que já propunha um resgate à noção de realismo. Seria, portanto, uma política da impureza porque o cinema nos moldes comerciais não conseguiria trazer um contexto de maneira tão crua e bruta quanto o produto final.

Por outro lado, *Com Amor, Van Gogh* também diz respeito às políticas da impureza porque, apesar de o cinema por si só conseguir representar obra e vida de van Gogh em um filme, nunca conseguiria evidenciar isso de forma tão explícita quanto a produção atingiu. Ao retratar as obras, cenários, personagens e vida de Vincent van Gogh, o filme lembra constantemente do que se trata, possuindo um estilo estético que automaticamente o liga ao pintor. É claro que, nesse sentido, o cinema por si só não é insuficiente, mas essa contribuição da pintura completa a experiência estética que o filme transmite.

As políticas da impureza segundo Nagib (2014) contribuem para uma percepção da natureza política que as artes, em especial o cinema, incorporam nas configurações de intermidialidade. Os dilemas (o qual a autora reconhece ser uma

crise dialética) que as mídias se veem forçadas a enfrentar caracterizam um dialogismo que confronta discursos. O cinema, para resolver as questões de sua insuficiência, busca em outras artes elementos que o complementem. Além disso, com o advento das tecnologias digitais e dos novos meios de comunicação, novas formas de dissenso político puderam ser inseridas, com mídias caracterizando cada vez mais as políticas de impureza em comunicações integradas.

Nesse cenário de mídias cada vez mais integradas, Denize Araujo (2007)[17] propõe uma *estética da hipervenção*, que surge em razão do caráter pluralista do cenário pós-modernista. A autora cunha o termo *hipervenção*, sendo a junção de "hiper" a partir da noção de hiper-real e virtual em Baudrillard; e "venção", como nos sufixos de invenção e intervenção. A justificativa de um novo termo se dá pela projeção positivista em relação ao hiper-real e o virtual, conceitos que, segundo a ótica baudrillardiana, estão carregados de conotações negativas.

A autora centra seus estudos dentro da intertextualidade sob a interpretação de que *texto* se refere também a imagens, filmes, sons e não está relacionado somente à obras literárias. Entretanto, é possível identificar o caráter de uma estética da hipervenção dentro dos estudos da intermidialidade justamente pelo seu referencial, por sua adaptação e transformações de estruturas (textos, estéticas) prévias na elaboração de uma outra estrutura.

A virtualidade, segundo Araujo (2007) vincula-se com a atual configuração não-linear de eventos instaurados principalmente pelas novas mídias, contribuindo com a noção de hiper-realidade, ou seja, representações que extrapolam o campo da simulação do "real". A estética da hipervenção, então, liga-se ao caráter de reinvenção, de transformação que os intertextos produzem no atual cenário, criando novos espaços fragmentados que podem ser acessados de forma isolada e que são constantemente reconfigurados. A autora aponta que arte e tecnologia fundem dois campos dicotômicos, o inteligível e o sensível, instaurando as formas híbridas. Essa fusão gera imagens de síntese que não estão classificadas em uma escala tradicional de mídias, como pintura ou fotografia e, por isso, são híbridas.

---

[17] Apesar do contexto dos meios digitais fazer parte das noções levantadas pela pesquisa, é importante ressaltar que Denize Araujo posiciona seus estudos de forma a contemplar todo o cenário do período pós-modernista, analisando como a arte, comunicação e tecnologia se relacionam e reconfiguram práticas que definem uma nova estética: a estética da hipervenção.

Dessa forma, a estética da hipervenção se caracteriza pela sua mediação entre dois aspectos dicotômicos e a fusão de elementos que estão inseridos em textos e contextos digitais. O hibridismo, na concepção da autora, acontece na fusão de duas estéticas que se complementam, dando origem a um outro texto com elementos de ambas as estéticas. São as novas reconfigurações de linguagens que existem em função de sua modificação, integração e fusão que corroboram para a criação de formas híbridas.

Alguns exemplos reunidos neste capítulo também configuram essa estética da hipervenção proposta por Araujo (2007). A linguagem integradora de videoclipes, por si só, já configuraria um hibridismo de formato por unir cinema e música, mas hoje, com a crescente produção e transformação de informação, pode reinventar os moldes tradicionais do formato ao se inserir em uma lógica da estética da hipervenção. Isso porque reinventa a própria estética do videoclipe, pensando originalmente para televisão, fazendo emergir uma outra estética que se posiciona nas novas mídias digitais. Permanece, assim, no campo do virtual.

O primeiro episódio da quarta temporada de *BM*, intitulado de *USS Callister*, configura exatamente a estética da hipervenção proposta por Araujo (2007). A trama ocorre em dois ambientes: o virtual, que se passa dentro de um jogo, com clones; e o “real”, onde retrata o ambiente de trabalho de uma empresa de programação de jogos e um dos donos dessa corporação. O episódio funde em si duas estéticas: a própria do cinema com a linguagem dos *videogames*. E vai além ao incorporar de forma explícita o cenário e enredo da clássica série *Star Trek* em sua composição, criando uma hibridização por unir diversas estéticas em um só produto. Assim, está de acordo com a estética da hipervenção tanto por introduzir um cenário virtual no episódio quanto por reconfigurar todo um universo previamente elaborado, constituindo até mesmo uma forma de intertextualidade, com os mesmos personagens do cenário de trabalho, que simultaneamente se transformam em clones no mundo virtual.

Dogville também pode ser observado sob a estética da hipervenção ao subverter a proposição do cinema hollywoodiano, inserindo uma mocinha no desenrolar da história que se revela como um dos “bandidos”. Funde diversas estéticas, como cinema, literatura e teatro e origina um filme completamente híbrido que configura um espaço hiper-real e virtual da *mise-en-scène*.

O outro filme analisado, *Com Amor, Van Gogh*, é uma biografia da vida do pintor, pautando-se em um real para a sua construção e idealização. Por constituir

uma narrativa de fusão de dois mundos (o real e o imaginário, uma vez que não dá para apreender todo o contexto apenas pelas cartas, necessitando de ganchos narrativos que possam suprir essa demanda), *Com Amor, Van Gogh* é essencialmente um filme híbrido desde a sua concepção. Tanto em aspectos técnicos (pintura, cinema, animação) quanto em seu conteúdo (ficção narrativa se funde com o real, este pautado nas cartas de van Gogh), tem-se um claro exemplo de hibridismo e um também de um produto que pode ser analisado sob a estética da hipervenção.

A cantora islandesa Björk contribui com vários exemplos de hibridismo, tanto em forma quanto em conteúdo. Um deles é o videoclipe de *Stonemilker*, uma das faixas do álbum *Vulnicura* (2015). Trata-se de uma produção orientada para dispositivos móveis, que contou com o auxílio de um aplicativo para o seu lançamento e exibição. Foi posteriormente publicado na plataforma *YouTube*. O diferencial dessa produção é que contou com a tecnologia de captação de imagem em 360º, sendo um dos primeiros vídeos musicais interativos a ser compartilhado na Internet. Requer o uso de uma câmera específica que filma cenários e locações em todos os ângulos, montando as imagens em uma só que atribui um efeito imersivo ao espectador.

FIGURA 7 – CLONAGEM DE BJÖRK EM *STONEMILKER*

FONTE: Fotograma do clipe *Stonemilker* de Björk

São duas possibilidades de experiência: uma que utiliza o acelerômetro do celular para acompanhar a Björk em sua espacialidade, requerendo que o usuário movimente o dispositivo; e outra forma mais imersiva, que conta com o auxílio de óculos de realidade virtual. O videoclipe de Björk pode ser uma forma muito sofisticada das “narrativas dilatadas” que Oliva (2017) conceitua, apropriando-se de possibilidades tecnológicas que surgem frente aos novos meios de comunicação digital e que não existiriam na lógica tradicional da estética do videoclipe.

Stonemilker é um clipe simples filmado com a câmera parada e conta com a presença da cantora, que se desdobra em três imagens. Talvez este clipe não se enquadre tanto na discussão de cinema e audiovisual que estamos levantando, mas ele é importante por unir música, a linguagem do audiovisual e tecnologia em sua composição, configurando assim uma linguagem híbrida e experimental.

E, nesse quesito, o cinema e o audiovisual sempre utilizaram os diversos recursos tecnológicos que os acompanharam. Chegaram até mesmo a incorporar em sua estética, em uma de suas vertentes de produção, a tecnologia do 3D, hoje bastante aprimorada nas salas de cinema e capaz de proporcionar uma experiência imersiva. E é nesse raciocínio que o clipe *Stonemilker* tange à discussão que levantamos, em como o audiovisual pode se beneficiar de novos recursos para expandir os seus efeitos e projeções, contribuindo com novas experiências sensoriais.

Se, ao serializar uma narrativa na estética de videoclipes em *iamamiwhoami*, já temos uma configuração híbrida, Björk ao utilizar da tecnologia de 360º, estaria reiterando ainda mais a ideia de que videoclipes pertencem ao espaço televisivos: confere assim uma produção prioritariamente voltada para as tecnologias digitais. E é mais específico ainda: sua experiência é melhor usufruída em dispositivos móveis, uma vez que eles possuem os mecanismos adequados para a movimentação da tela e inserção no cenário.

Araujo (2007) aponta que Björk é um fenômeno que atua em diversas mídias, constantemente reconfigurando cenários e se adaptando em vários contextos. No decorrer de sua carreira, a islandesa constantemente se clona e cria novas figuras, reinventando-se a cada clonagem. Björk é, ela mesma, uma hiper-realidade que se reinventa a cada clipe ou aparição que faz.

Segundo a autora, Björk seria uma criação tecnológica, porque sua imagem está constantemente hibridizada, está clonada e reconfigurada em novos meios. Isso atinge o ápice em *All is Full of Love*, clipe em que o rosto da cantora é utilizado para dar “vida” a um robô. Segundo Araujo (2007), não se sabe quem é ela, máquina ou humano, mas é certo que compõe uma imagem de síntese, de fusão entre homem e tecnologia. Em *Stonemilker*, a cantora resgata a sua forma humana em um clipe singelo e sem complexidade narrativa: apresenta-se em um cenário isolado à beira-mar, enfocando a sua expressão e sentimentos. Entretanto, nesse clipe há a clonagem de três Björks que interagem com o espectador de forma separada. É

possível que isso represente a sua estética de constante reinvenção e transformação, aludindo às suas *personas* e personagens.

A música foi escrita nove meses antes do término com seu ex-marido Matthew Barney e, em entrevista, a islandesa afirma que é sobre uma pessoa que tenta se comunicar com outra, que tenta entender as emoções e sentimentos de seu amado, sempre sem sucesso. É sobre buscar esclarecimento em um relacionamento e compreender em que passo está caminhando[18]. Talvez essas três figuras inseridas no clipe representem os desdobramentos da cantora em estabelecer a comunicação com seu ex-marido, sem sucesso. Mas, ao clonar-se, Björk se reinventa, dá novas vozes à sua figura. Contribui, assim, com a estética da hipervenção, ela mesma sendo sempre reinventada e transformada. Por isso, constitui um hibridismo tanto em formato ao utilizar a tecnologia em seu favor quanto em seu conteúdo por reinventar a sua figura.

A discussão a respeito do híbrido não se limita a uma teorização de limites ou fronteiras técnicas, como a passagem da pintura para um filme ou a transposição da linguagem literária para o cinema, mas tem o propósito de investigar este caráter múltiplo que surge em razão dessa convergência de artes, mídias e tecnologias. É importante ressaltar que os estudos acerca do hibridismo não estão inseridos somente nessa lógica de práticas de comunicação, mas surgem antes mesmo a partir de uma questão antropológica e sociocultural, em que sociedades e comunidades se tornam cada vez mais *híbridas* frente a globalização das culturas. Evidentemente, esta não é a abordagem que utilizamos nesta pesquisa, mas é importante ressaltar que o híbrido é, de fato, um termo que engloba diversos campos de conhecimento e talvez seja, ele mesmo, híbrido.

Neste capítulo, desenvolvemos as questões do hibridismo a partir das óticas da intertextualidade e intermidialidade, cotejando também a estética da hipervenção, que contribui para um olhar acerca do híbrido constantemente reinventado. Buscamos

---

[18] "*It's about someone who's trying to get emotions out of another person. The whole song is emotionally about wanting clarity, wanting simplicity, and talking to someone who wants things to be really complex and foggy and unclear. And you saying, ok, I've got clarity: want it or not? So it's sort of celebrating simplicity and clarity… […] I was walking on a beach and I was walking back and forth and the lyrics came along without me really editing them.*" (É sobre alguém que está tentando extrair as emoções de outra pessoa. A música inteira é, emocionalmente, sobre querer esclarecimento, simplicidade e falar com alguém que quer que as coisas sejam realmente complexas e incertas. E você dizendo, ok, eu tenho clareza: você quer isso ou não? Então é, mais ou menos, sobre celebrar a simplicidade e a clareza... [...] Eu estava andando na praia, indo e voltando e as letras apareceram sem eu precisar montá-las depois.). Björk, na página da letra *Stonemilker* na plataforma *Genius.*

ilustrar as teorias com produções distintas que configuram formas híbridas, situando-as em diversos campos para demonstrar como esses fenômenos não existem apenas em uma arte ou mídia. Da literatura ao teatro e à pintura, do cinema ao videoclipe e às tecnologias digitais, as produções híbridas desencadeiam fruições multifacetadas que proporcionam novas leituras, práticas e estéticas.

É a partir desses entendimentos e conceitos que vamos analisar o *Black Mirror* e as lógicas híbridas que ele incorpora, investigando-o desde a sua existência entre televisão, cinema e plataformas digitais, até o seu caráter intertextual emergente.

2 *BLACK MIRROR*: NEM CINEMA, NEM TELEVISÃO

Este capítulo busca situar *Black Mirror* dentro da compreensão de intermidialidade proposta por Rajewsky (2005), cotejando alguns entendimentos a respeito da produção seriada e de intertextualidades que surgem em razão de seu formato híbrido. O intuito é compreender quais são as estratégias adotadas pela série que contribuem para a criação de uma estética própria e como a hibridização pode estar relacionada a isso.

Black Mirror (Charlie Brooker, 2011-2017) é uma produção ficcional que retrata contextos altamente tecnológicos em episódios independentes e sem aparente conexão. Tem a intenção de problematizar alguns aspectos socioculturais, como o uso de aparelhos móveis e a suposta liberdade comunicacional que as redes sociais trouxeram. Questiona a forma como utilizamos e inserimos a tecnologia em nosso cotidiano e se trata essencialmente de uma crítica ao uso descontrolado desses aparatos tecnológicos.

Por isso, dialoga com o gênero da distopia ao retratar e problematizar situações que extrapolam questões banais, como a relação entre homem, tecnologia e mídias. Longe de se tratar de uma idealização, *Black Mirror* enfatiza questões como o medo, a angústia e o controle em sociedades essencialmente tecnológicas, sempre enfatizando o indivíduo como responsável de suas próprias atitudes. Segundo Hilário (2013, p. 206), a distopia surge como uma manifestação política e literária para contestar a perspectiva positivista das utopias, enfatizando que:

> As distopias problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. É por isso que elas enfatizam os processos de indiferenciação subjetiva, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber etc. A narrativa distópica é *antiautoritária*, *insubmissa* e *radicalmente crítica*.

Está fortemente ligada à literatura porque surge em um contexto de embates políticos com a finalidade de funcionar como críticas à sociedade, atentando a possíveis comportamentos opressores. Mas esse estilo não se restringe somente aos livros, podendo ser encontrado em diversas adaptações no cinema, como *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) e até mesmo em séries que discutem

temáticas semelhantes, como *The Handmaid's Tale* (Bruce Miller, 2017)[19]. *Black Mirror* se consolida enquanto um produto que tem o objetivo de apontar comportamentos presentes que surgem mediante uma sociedade cada vez mais tecnológica e conectada.

Mas para entender *Black Mirror*, também é preciso compreender o seu criador, Charlie Brooker, jornalista e crítico de mídias que dedicou sua carreira profissional à crítica televisiva. Sua atuação reflete sua autoria como produtor de televisão, uma vez que o seriado faz críticas aos usos das tecnologias e até mesmo dos meios de comunicação, especialmente aqueles inseridos na lógica digital. Segundo o seu criador, trata-se de uma abordagem entre a relação homem-máquina, em que o foco são os indivíduos e as diversas interações sociais que as tecnologias proporcionam. O nome da série faz alusão aos *espelhos negros* de todas as telas da modernidade que, quando desligados, conseguem refletir nossas imagens.

Segundo o produtor, o clássico seriado antológico *The Twilight Zone*[20] (Rod Serling, 1959-1964) serviu de inspiração para a produção de *BM*. A série contava com episódios que não possuíam relação direta entre si, ligando-se apenas na mesma premissa de representar previsões paranormais ou futuristas, sempre contendo um questionamento no final de cada história. Rod Serling influiu na maneira de contar antologias, representando-as como fragmentos de histórias estabelecidas em um mesmo universo. Apesar de serem independentes, cada episódio possuía uma introdução da *zona do crepúsculo* que, de certa forma, unia as narrativas. Era comum narrar histórias sombrias que possuíam reviravoltas em seu desfecho, concluindo de forma surpreendente.

Em entrevista concedida à Ian Berriman (2013) para o portal *gamesradar+*, Charlie Brooker reconhece a importância da autoria de Rod Serling para a televisão. Segundo o produtor, era a sua forma de discutir assuntos polêmicos e emergentes, que se constituíam como metáforas da realidade:

> *But it feels to me that if you want to address technology a way to do it is extrapolate it from where it is. That was what The Twilight Zone did: it would take things they were concerned about in the present moment and crank them*

[19] Adaptados dos livros de mesmo nome de, respectivamente, Anthony Burgess (1977) e Margaret Atwood (1985).
[20] A fim de evitar a repetição excessiva, utilizaremos por vezes a sigla de *TTZ*.

> *up. It would present these irresistible, 'What if' ideas, and then play them out in a way that when it would hit the right height was really chilling. […] It becomes slightly creepier just by nature of the fact that it's 60 years old.* (BROOKER apud BERRIMAN, 2013)[21]

Nessa mesma entrevista, Brooker aponta outros seriados antológicos influentes em seu tempo: *Tales from the Crypt* (Stephen Dodd, 1989-1996) e *Tales of the Unexpected* (Roald Dahl, 1979-1988), que acabariam influenciando o seu atual projeto. A narrativa fragmentada apresentada em *TTZ* inspirou Charlie Brooker na criação de *Black Mirror*, mas este não tem a premissa de situar os episódios no mesmo cenário ou contexto, ainda que isso eventualmente aconteça. A série surge como uma homenagem à *The Twilight Zone*, que abriu outras possibilidades de produção seriada, abordando temas emergentes da sociedade da época.

Assumindo a intertextualidade como "uma *escritura* onde se lê o *outro*" (KRISTEVA, 2012, p. 145), *BM* configura uma relação intertextual ao incorporar a estética de *TTZ*: desde a sua forma de narrar histórias, o tom sombrio e pessimista dos discursos, até mesmo o frequente recurso de reviravolta de enredo que tem a premissa de surpreender o público. Charlie Brooker assume a referencialidade da obra e, nessa alusão, *Black Mirror* empresta estratégias de um texto anterior para compor a sua própria estética. Além disso, as interpretações da série sugerem leituras relacionadas aos cenários distópicos de livros como *1984* (George Orwell, 1949), *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953) e *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932), construindo uma estética que retrata temas frequentes e emergentes da atual sociedade. Ao usufruir de relações intertextuais, está sempre reinventando e transformando suas referências para criar um produto singular.

Tirando a série *The Twilight Zone*, que Charlie Brooker afirmou ter servido de inspiração para a produção, *BM* não faz menções diretas às produções artísticas supracitadas. Entretanto, a forma como é construída remete a outros imaginários previamente estabelecidos, tecendo uma estética própria que o consolida enquanto um produto midiático. Nesse sentido, há de se lembrar do mosaico de Julia Kristeva (2012), que aponta que nenhum texto é puramente original, mas sempre absorve e

---

[21] "Mas me parece que se você quer discutir tecnologia, uma forma de fazê-lo é extrapolá-la de onde ela está. Isto foi o que *The Twilight Zone* fez: a série pegava assuntos que preocupavam no presente momento e os desenvolveria. Apresentaria essas ideias irresistíveis de "e se" e então brincaria com elas de uma forma que, quando atingisse certo grau, seria realmente relaxante. [...] Torna-se um pouco mais assustador, apenas por natureza, o fato de que a série tem 60 anos." (Tradução nossa)

transforma outros textos. E é nesse sentido, com algumas alusões a outros cenários, que *BM* tece relações intertextuais.

Black Mirror foi inicialmente pensado e criado para o formato televisivo: de 2011 a 2014, Charlie Brooker produziu sete episódios da série, que foram exibidos no *Channel 4* britânico. Contava com duas temporadas de três episódios cada, bem como um especial de Natal com 74 minutos de duração. Após esse período, houve um hiato de produção, o que levou a crer que a série tinha sido encerrada.

Entretanto, em 2015 a produtora e distribuidora *Netflix* anunciou a compra dos direitos de produção de *BM* e, assim, Charlie Brooker assinou um contrato que previa a filmagem de mais doze episódios que seriam distribuídos na plataforma digital. Estes foram divididos em duas outras temporadas, uma a ser lançada em outubro de 2016 e a outra em dezembro de 2017. É importante lembrar que a exibição dos episódios na plataforma digital difere do circuito televisivo por não contar com a presença de blocos intervalados por comerciais. Assim, o espectador pode ter uma fruição contínua da produção, sem interrupções, bem como decidir quando irá assistir cada episódio.

Black Mirror foge da estética convencional da televisão ao apresentar episódios que não possuem ligações, sendo capítulos separados entre si, aparentemente sem conexão. Como comentado, este tipo de abordagem seriada sem uma aparente conexão não é novo, entretanto é pouco explorado na televisão. O pesquisador Arlindo Machado (2000) define três tipos de narrativa seriada: uma narrativa única, onde a trama se desenrola no decorrer das temporadas, apresentando certa linearidade de eventos. É o caso mais utilizado na televisão, especialmente quando se fala em televisão americana, que reflete de certa forma na produção global.

O segundo tipo de serialização, de acordo com a classificação de Machado (2000), apresenta um núcleo central de personagens e cenários que são desenvolvidos em episódios com começo, meio e fim. Por isso, é composto de episódios independentes que podem ser assistidos fora de ordem, uma vez que não há uma sequência linear da narrativa. É muito explorado em *sitcom*, abreviação da expressão em inglês *situational comedy*, como *Friends* e *The Big Bang Theory*.

A terceira narrativa seriada subverte esses dois modelos por não contar com os mesmos personagens ou cenários no desenvolvimento da trama. O único fator que liga um episódio ao outro é a sua temática, a ideia norteadora da produção. A sua justificativa enquanto seriado se dá mediante a construção de um mesmo universo ou uma lógica de produção que permeia durante todos os episódios, seja pelo fio

condutor estilístico ou por reinvenções estéticas. Machado (2000) compreende esses episódios como unitários porque é possível assisti-los isoladamente aos demais, sem afetar a fruição da produção.

É nesse tipo de narrativa que *Black Mirror* se enquadra: o que justifica a produção como um seriado é o fato de seus episódios dialogarem com diversas abordagens de temas referentes à tecnologia. Ao mesmo tempo, a série parece ser composta de filmes que poderiam muito bem serem exibidos em sala de cinema sem comprometer a experiência da produção.

Umberto Eco (1989) aponta que as produções seriadas consolidam a sua estética a partir de repetições, que acontecem nos usos de modelos clássicos de criação de roteiros, construção de personagens e desenvolvimento de tramas e arcos narrativos. Estes contribuem para a fruição estética do espectador porque são formas consolidadas de contar histórias, de narrar eventos e abordar temas e assuntos, garantindo a transmissão de uma mensagem, seja ela de ordem crítica ou de razão meramente lúdica. Além disso, as séries são construídas a partir de relações essencialmente intertextuais, evocando outros textos previamente estabelecidos, permitindo novas leituras e interpretações.

O autor contesta a estética moderna porque esta não reconhece na serialidade uma obra artística em potencial, que é assegurada apenas em produções únicas, singulares, que não seguem modelos estruturados previamente. A sua tese é de que, ao configurar certa intertextualidade e reiterar a repetição, o produto seriado desfruta de uma originalidade que surge mediante as suas relações com outras obras e, portanto, tem um valor artístico particular que não deve ser rejeitado.

O que nos interessa da proposta de Eco (1989) é compreender que as estratégias de repetição utilizadas pelas produções seriadas contribuem com o desencadeamento de uma estética própria. *Black Mirror* não evidencia essa repetição de maneira clara porque não utiliza moldes tradicionais de produção seriada, mesmo que eles não sejam propriamente inovadores. O que se repete no decorrer da série são os temas que se propõe a tratar: as sociedades tecnológicas que articulam a relação indivíduo-máquina. É a partir disso que *BM* constrói o seu universo, abordando diversas temáticas de forma a inseri-las dentro de uma mesma discussão, emergindo o seu caráter singular.

Os episódios, por sua vez, são em sua maioria muito distintos, quase sempre projetando novas sociedades que parecem não se relacionar às outras, mas a sua

importância surge mediante as diversas possibilidades de leitura que isso acarreta. Dentro da construção desse universo, aparentemente desconexo entre si, surgem novas relações intertextuais que se tecem com os textos de suas próprias narrativas. Assim, um episódio pode fazer uma menção sutil a um detalhe de outro episódio, sugerindo a existência de uma conexão entre cada cenário. Esse caso é um pouco diferente de evocar literaturas, filmes ou seriados para a sua composição, uma vez que se trata do universo de um mesmo criador.

Entretanto, mesmo com a sua antologia de eventos, isto é, a autonomia aparente de cada narrativa, *Black Mirror* compõe intertextos oriundos de seu próprio sistema, que unificam, repetem e reiteram as suas construções. Exemplos dessa intertextualidade particular é evidente em dois episódios: *White Christmas*, que insere diversos fragmentos e passagem das narrativas anteriores, como uma citação ao personagem Waldo, de *The Waldo Moment*, e a inserção da música que Abi canta em *Fifteen Million Merits*.

Por outro lado, *Black Museum* evidencia a metarreferencialidade e intertextualidade da série, evocando vários, senão todos, elementos de episódios anteriores, remetendo às suas histórias, origens e *textos*. Sua narrativa busca inserir os enredos prévios na tentativa de apontar a coexistência entre eles, colocando-os no mesmo plano e na mesma sociedade. O intertexto ocorre justamente nesse ato de evocar os elementos a fim de reconfigurá-los e atribuir novos sentidos ao episódio e à série como um todo.

Além disso, *BM* tece a sua proposta com episódios que remetem à experiência cinematográfica, mas inseridos no cenário da sala de estar, onde o espectador constantemente divide o foco da televisão com dispositivos móveis, chamados de “segunda tela”. Bernadette Salem (2015), referindo-se ao caso *The Twilight Zone*, aponta que há vantagens em transpor um produto cinemático para o cenário televisivo. Entre elas está o fato de que produtores e roteiristas acompanham de forma mais rápida e direta as satisfações e interesses do público, que acontece justamente pela velocidade com que esse meio distribui informação. Além disso, na medida em que os admiradores passam a compreender a obra em questão, há um espaço mais adequado para a liberdade criativa.

Pensando o *Black Mirror* que, em seu aspecto técnico, foge às repetições tradicionais dos produtos seriados, podemos enquadrá-lo dentro das formulações de intermidialidade propostas por Irina Rajewsky (2005). Pode-se dizer que *BM*

apresenta pelo menos duas relações intermidiáticas: combinação de mídias e referências intermidiáticas. A primeira se justifica justamente pelo caráter híbrido da série, compondo um hibridismo de linguagens ao unir no discurso televisivo as referências da experiência cinematográfica. E isso pensando apenas em sua produção exclusiva da televisão, pois quando passa para a plataforma digital *Netflix*, há novas possibilidades de hibridação, que surgem pela própria forma de distribuição e exibição de conteúdo que a rede oferece.

Por sua vez, as referências intermidiáticas aparecem primeiro na expressão fílmica de cada episódio, remetendo a uma experiência cinematográfica em vez de uma fruição seriada e televisiva. Em segundo momento, as novas temporadas, inseridas em outro contexto, fazem alusão à estética dos jogos e incorporam elementos próprios dos *games* em suas narrativas. Assim, *Black Mirror* remete a qualidades de outras mídias em sua produção, sempre com a premissa de discutir e problematizar a relação do indivíduo com a tecnologia.

É até mesmo possível dizer que ocorre a transposição midiática, mas de maneira mais sutil: como comentado, os episódios de *BM* lembram muito a estética fílmica, apresentando-se quase como longas-metragens que poderiam muito bem ser exibidos em salas de cinema. Entretanto, sabe-se que o contexto da televisão é outro e supõe a presença de blocos intervalados, que requer ganchos narrativos para prender a atenção do espectador.

Assim, cada episódio se ajusta às características televisivas e por isso configura uma transposição midiática, tanto no que diz respeito a essa adequação de cada capítulo quanto à sua premissa de funcionar como longas-metragens na televisão. É relevante observar que essa transposição midiática só é evidente quando se fala em *BM* em seu contexto original: a exibição no *Channel 4* britânico. O que não significa dizer que, após ser incorporado à plataforma digital, tenha perdido esse caráter de transposição midiática. O que ocorre é que as estéticas singulares apresentadas no discurso televisivo não são tão evidentes como a inserção dos ganchos narrativos.

Outro ponto importante a ser discutido, é que, quando ainda era veiculado na televisão, *BM* poderia ficar muito restrito a um determinado público: os britânicos. Em tempos de difusão em rede e acesso à informação é difícil afirmar isto categoricamente, mas é certo que a série só teve reconhecimento depois que foi adicionada ao catálogo da *Netflix*. E mais ainda quando foram divulgadas e lançadas

as novas temporadas. Talvez precisamente por isso, os discursos de *BM* tenham mudado, passando de argumentos muito mais políticos e talvez até mesmo específicos ao contexto do Reino Unido para temas que pudessem repercutir de forma mais ampla e global.

Nesse ponto, *Black Mirror* se torna um produto essencialmente convergente, aos moldes de Henry Jenkins (2008), porque adapta seus discursos a fim de englobar e compreender novos públicos. É também convergente não somente por integrar diversas estéticas em sua produção, mas também por ter a premissa inicial de funcionar como um propulsor de debates públicos, levantando diversos temas que instigam uma reflexão. A cultura da convergência que Jenkins (2008) propõe está também relacionada a essas novas práticas de acesso e distribuição de informação, que contribui para indivíduos cada vez mais antenados a novos acontecimentos, discussões e pautas sociais.

Para ilustrar o debate gerado pela série, é importante notar que somente a primeira temporada, que contava com três episódios, rendeu no fórum de discussão *reddit*[22] 2885 comentários[23] a respeito da série, variando sobre a polêmica da escolha do primeiro episódio até diversas teorias a respeito dos cenários retratados. Em nível de comparação, o primeiro episódio da quarta e última temporada movimentou sozinho 16893 comentários[24] em um tópico criado por um dos moderadores. Isso excluindo toda a interação a respeito da série em outras plataformas, como *Twitter*, *Facebook*, *chats* e até mesmo a discussão e comentários feitos pessoalmente.

Apenas com esses números já é possível observar como *BM* está ligado também à convergência de meios, porque não se trata apenas de um produto híbrido, mas sim que contribui ou reconfigura novas práticas sociais, indo além da sala de estar/cinema. É essa movimentação e troca de informação que configura um dos pontos da Cultura da Convergência proposta por Jenkins (2008): a cultura participativa, que seria essa nova forma de lidar com uma comunicação cada vez mais integrada.

---

[22] *Reddit* é uma das maiores plataformas de discussão e curiosamente uma das mais simples: é permitido criar seções de discussão, os chamados de subfóruns, e neles criar tópicos, discussões, enquetes e comentários no geral. O subfórum de *Black Mirror* pode ser visualizado em: https://www.reddit.com/r/blackmirror/. Acessado em 10 de jan de 2017.

[23] Dados contados a partir de seis tópicos criados pelos moderadores do subfórum referentes aos três primeiros episódios de *BM*, excluindo demais postagens feitas pelos fãs.

[24] Dados coletados em 10 de jan de 2018, sujeito a acréscimos.

Segundo o autor, a convergência não ocorre entre os aparelhos, mas da forma de utilização destes pela sociedade. Estão impressos na inteligência de cada um, que constroem seu próprio escopo de informação extraído a partir dos discursos midiáticos, transformando isto em mecanismos de interação humana. É dessa forma que o consumo se torna um processo coletivo, que depende de vários atores sociais para manter esse sistema: apenas um não sabe de tudo; cada um sabe alguma coisa; e se juntar as peças e unir as habilidades, todos constroem uma gama de conhecimento.

É exatamente isso o que ocorre nos fóruns de discussão a respeito da série. Fãs e admiradores se reúnem para elaborar teorias, conceitos e desvendar as narrativas e universos criados por Charlie Brooker, na premissa de contribuir e aprofundar ainda mais a discussão proposta pelo produtor. No supracitado fórum *reddit*, os seis episódios da quarta e última temporada movimentaram quase 60 mil comentários, muitos deles referentes a diversas teorias e reflexões de cada episódio. Outros iam além e tentavam elaborar uma linha do tempo com uma cronologia que resgatava os primeiros episódios, colocando todos em um mesmo cenário.

Assim, é relevante observar como *Black Mirror* passa de um produto televisual ligado à estética do cinema para um produto de meios digitais, que segue outras lógicas de produção e distribuição, movimentando novos públicos e espectadores dispostos a discutir a produção. Seabra (2016) discute algumas transformações das séries com o advento da Internet e aponta que as plataformas digitais de *streaming* de conteúdo audiovisual contribuem com o chamado de *binge watching*, quando se assiste todos os episódios de uma série de uma vez só.

O autor aponta que, com o surgimento de serviços *on demand* como a *Netflix*, *Hulu* ou o extinto *Yahoo! Screen*, há novas práticas e discussões em torno de produções audiovisuais. Uma delas, além do *binge watching*, é a possibilidade de o usuário assistir uma série (ou até mesmo filme, já que o contexto em que se assiste um filme *on demand* é diferente daquele da sala de cinema) em seu próprio ritmo, sem a necessidade de esperar os intervalos que uma série costuma ter. Dessa forma, há mais chances de concretizar a sua fidelidade com a série, uma vez que não precisa esperar novos episódios saírem para continuar assistindo.

Nesse ponto, Seabra (2016) questiona *qual seria* ou *se há* uma forma correta de assistir conteúdos seriados: com intervalos, contínuo ou fragmentado. Essa discussão corrobora até mesmo com a questão da produção, como os ganchos

narrativos que devem ser pensados de forma diferente em um seriado exibido na televisão. Isso porque, em plataformas *on demand*, o suspense dura apenas alguns segundos (ou pelo menos, até que o usuário inicie o próximo episódio). De toda forma, esse tipo de serviço conseguiu revolucionar a produção televisiva, a ponto de existir uma linha tênue entre televisão e Internet, duas mídias que estão constantemente influindo uma na outra.

Assim, as novas mídias (re)configuram novas práticas e comportamentos, que surgem em razão de suas lógicas, possibilidades e dinâmicas, bem como surgem com um novo espaço para discutir temas antes pouco explorados. Em entrevista à Whitney Mallet (2016) da revista eletrônica *Vice*, o produtor Charlie Brooker afirmou que a terceira temporada, criada e disponibilizada na *Netflix,* tem o conceito da gamificação. Esse conceito surge com os *videogames*, mas hoje é utilizado para se referir à transformação de algum evento em um jogo que possui dinâmicas de nível e recompensa, por exemplo.

Na entrevista, Brooker (apud MALLET, 2016) comenta que, hoje em dia, as qualidades de jogos são muito amplas e redes sociais como o *Twitter* podem funcionar como uma forma de *role playing*[25], caracterizando-o sutilmente como um jogo. "*There's an argument almost every story this season has gaming elements to it. […] When I got to the end of the season, I realized they've all got gaming in them.*"[26] (BROOKER apud MALLET, 2016). É possível que os episódios tenham sido construídos dessa maneira por representar a sociedade conectada e virtual de hoje, problematizando questões sociais recorrentes.

Neste capítulo, discutiremos *se* e *como* as temporadas se modificaram no decorrer da produção. De forma geral, *Black Mirror* trabalha a questão de como o humano utiliza a tecnologia, discutindo diversas práticas que se formam em razão desse contexto tecnológico. Entretanto, os discursos das duas últimas temporadas, que são produzidas em conjunto com a plataforma *Netflix*, parecem aprofundar esses temas, entrando nos méritos de uma sociedade virtual.

Dividimos este capítulo em dois tópicos diferentes: o primeiro para tratar da produção exibida no *Channel 4* britânico, que contou com um total de sete episódios

---

[25] É um termo muito utilizado em jogos em que os jogadores assumem e interpretam outros papéis.
[26] "Há um argumento de que quase todas as histórias dessa temporada têm elementos de jogos nela. [...] Quando eu cheguei no final da temporada, percebi que todos [os episódios] possuíam uma gamificação neles." (Tradução nossa)

veiculados na emissora; e o segundo para discutir os desdobramentos da série quando passam à plataforma *Netflix*, contendo um total de doze episódios distribuídos em duas temporadas. Escolhemos comentar cada episódio do primeiro tópico, mas selecionar aqueles que mais representam a produção no segundo caso a fim de não deixar a discussão muito longa e redundante. É de se esperar que uma análise desse tipo contenha algumas informações relevantes para a compreensão dos episódios, incluindo até mesmo os desfechos.

2.1 SERIADO TELEVISIVO: *CHANNEL 4*

A primeira exibição de *BM* na televisão foi com o episódio *The National Anthem*[27] em 4 de dezembro de 2011, exibido no *Channel 4*. No total, sete episódios foram transmitidos na rede britânica, sendo que seis deles estavam dispostos em duas temporadas e o último configurava o especial de natal, finalizando a veiculação da série na televisão. As duas primeiras temporadas foram, inclusive, lançadas em DVD como edições limitadas.

FIGURA 8 – VÍDEO DO PEDIDO DE RESGATE DA PRINCESA

FONTE: Fotograma do episódio *The National Anthem*

O primeiro episódio discute a vulnerabilidade da informação e o aprisionamento midiático por meio da representação do sequestro da princesa da Família Real. O pedido de resgate, divulgado no *YouTube* e compartilhado em redes sociais como o *Twitter*, é ambientado em um cenário parecido com o atual, no qual todos estão conectados e utilizam as diversas mídias sociais para se comunicar e compartilhar informações. A narrativa se assemelha aos moldes de documentários, retratando o

[27] Optamos por utilizar os títulos originais dos episódios, uma vez que as traduções podem ser ambíguas.

núcleo do primeiro ministro britânico frente à situação inesperada. O poder da mídia que induz a sociedade resulta em enfraquecimento do poder real e causa tumulto entre a população, que fica insegura questionando se o sequestro é verdadeiro. O Primeiro Ministro executa o que é pedido para em seguida verificar que tudo não havia passado de um falso atentado.

The National Anthem possui uma narrativa e um desfecho que poderia ser ainda mais explorado no decorrer da temporada. Entretanto, para surpresa do público, os episódios seguintes não resgatam os contextos ou personagens apresentados no primeiro, e sim introduz novos personagens e cenários. Charlie Brooker aponta que alguns espectadores ficaram surpresos com o fato de o episódio não continuar depois de seu fim. Nem todos, mas talvez a maioria não esperava essa ruptura, e sim uma continuação de eventos, como é de se supor que aconteça com séries televisivas.

> *When the first ones [episodes] went up on US Netflix, some people watched 'The National Anthem' and, when they came to episode two, they were like: "Oh my God, what's going to happen next? Now what's he going to have to fuck?" They weren't expecting it to be a different story.*[28] (BROOKER apud STOLWORTHY, 2016)

Retratado com verossimilhança, o episódio não tem a premissa de extrapolar as tecnologias em si, mas sim de atentar aos usos das mídias digitais. E isso acontece tanto em relação ao sequestrador quanto ao público, que fica ávido e exaltado esperando a posição do primeiro ministro. Este, por sua vez, contribui com o compartilhamento extremamente acelerado da informação, fazendo uma crítica a esse consumo desenfreado de notícias, que acabou, por fim, contribuindo com os objetivos do sequestrador.

Como não é diferente nas redes sociais, *The Nation Anthem* discute também a questão de informações compartilhadas sem a averiguação prévia, exibida sob a forma de uma suposta tortura física contra a princesa, que se revelou ser falsa no final do episódio. Esse episódio ilustra bem a cultura da convergência de Jenkins (2008): um vídeo de resgate publicado no *YouTube* foi capaz de mover diversas mídias e redes sociais onde todos puderam ser agentes ou observadores ativos desse cenário.

---

[28] Quando os primeiros [episódios] foram adicionados no catálogo da Netflix americana, algumas pessoas assistiram *The National Anthem* e, quando terminaram o episódio, pensaram: "Meu Deus, o que vai acontecer em seguida? Agora com o que ele terá que transar?" Eles não estavam esperando que fosse uma história diferente. (Tradução nossa)

Essencialmente, o que o episódio discute é, de certa forma, uma intermidialidade. O mesmo conteúdo é divulgado em diversas mídias: o vídeo é circulado em várias plataformas, comentado nas mídias digitais, redes sociais e mídias tradicionais, que acompanham minuciosamente o desdobramento do caso. *The National Anthem* trabalha com questões atuais e, por isso, não desfruta de uma superprodução audiovisual. É simples, mas eficaz em levantar questionamentos e discussões a respeito das mídias e de seus usos.

O episódio tem 44 minutos e se encaixa dentro dos moldes televisivos, com ganchos narrativos para os intervalos comerciais. Encerra-se pouco depois de seu clímax, dando abertura para explorar a vida da Família Real no episódio seguinte. Entretanto, como se sabe, isso não ocorre. E é nesse sentido que, mesmo sendo relativamente curto, *The National Anthem* pode ser considerado como um filme projetado para televisão.

Uma semana depois, a série exibia seu segundo episódio, *Fifteen Million Merits*, ambientado em uma sociedade que pedala para gerar energia. O episódio critica formatos de entretenimento presentes e saturados na radiodifusão, em especial o *reality show*. É retratado em um cenário extremamente rigoroso e pontual em que classes menos favorecidas são forçadas a pedalar em bicicletas para gerar energia. Ao pedalar, uma moeda de troca chamada de *Merits* é gerada, lhes conferindo opções básicas de consumo. Nesse episódio, *Black Mirror* discute a questão de uma cultura da mídia que contribui em reiterar valores sociais por intermédio dos meios de comunicação de massa, altamente relevantes na sociedade exibida.

A sociedade de *15MM* oferece um programa de calouros que lhes dá a oportunidade de sair daquela condição, caso sejam aprovados por jurados extremamente insatisfeitos e rigorosos. Esse programa, chamado de *Hot Shot,* tem o formato semelhante ao que conhecemos como *The Voice*, *American Idol* e *The X-Factor*: nos quatro há a espetacularização dos participantes, que funcionam como formas de entretenimento para o público. Todos possuem o objetivo de movimentar as discussões do dia-a-dia, sendo que os três últimos estão mais ligados às práticas das redes sociais e o primeiro se reserva aos contextos virtuais em que eles estão inseridos.

Se pensarmos na intertextualidade de Kristeva (2012), em que um texto é citado e modificado em outro texto, podemos observar a configuração de uma relação intertextual entre esses programas. *Hot Shot* assume uma identidade bastante

marcada e influenciada pelos programas atuais, sendo que a sua estratégia também é de fazer as pessoas discutirem os entretenimentos e espetáculos. Entretanto, como é de se supor em uma reconfiguração intertextual, há uma diferença estética entre os programas: no episódio, apenas os jurados acompanham os participantes pessoalmente em suas audições. Ao público, é reservado apenas a transmissão, que são obrigados a assistir em seus *quartos*, onde transmitem as imagens de seus avatares. Nesse sentido, o público é apenas virtual e não possui real participação no programa, o que não significa dizer que não se envolvem ou se emocionam com este.

Para participar, é necessário ter quinze milhões de *Merits*, coragem e talento para enfrentar a banca avaliadora. Caso seja aprovado, o indivíduo então ascende de nível na casta social e sai da posição de ciclista. Entretanto, essa nova posição se revela como ilusória, uma vez que o protagonista acaba indo para uma “caixa” maior do que a que vivia antes, mas semelhante: um cômodo mais espaçoso, com uma paisagem virtual mais realística gravando vídeos para gerar opções de entretenimento. Essa era a sua nova pedalada e não parece haver escapatória.

O episódio se encerra reafirmando um ciclo: não se sai daquela posição, talvez ascenda a outro nível social, mas os efeitos são os mesmos, sempre presos sem liberdade para agir. O protagonista Madsen não precisava pedalar mais, mas continua dependente de um contexto, de uma caixa que lhe fornecia opções tão restritas quanto quando ele gerava energia. Além disso, executa atividades que não são escolhas suas.

FIGURA 9 – AS “CAIXAS” DE *FIFTEEN MILLION MERITS*

FONTE: Fotogramas do episódio de *Black Mirror*

É relevante notar que esse episódio não aborda especificamente o uso de tecnologias, mesmo que elas estejam inseridas no contexto, mas trata mais sobre o papel da mídia e a dominância de um sistema vigente. Por isso, *15MM* é essencialmente político, argumentando como são as formas de entretenimento e

como elas contribuem para um esvaziamento de sentidos a fim de que os indivíduos não reflitam sobre as suas posições, tampouco questionem as normas.

Isso é evidenciado tanto no papel condutor e influenciador dos jurados do programa de calouros, que constroem as imagens e personagens a fim de funcionar como diversão para o público, quanto na passividade e conformidade que os ciclistas apresentam em relação às suas rotinas. Além disso, o episódio tem um discurso perverso, mascarado sob uma plasticidade elegante e sofisticada, uma vez que, mesmo ascendendo uma posição, ainda permanece na mesma situação, como mostrado pelo protagonista.

É um episódio que tem a premissa de discutir um cenário possível sob uma forma alegórica, utilizando os espaços como forma de referenciar a rotina já vivida no cotidiano, no qual não se pode desprender do sistema. A partir de um sistema dominante que pacifica sua população, *Fifteen Million Merits* apresenta uma sociedade alienada às intenções do governo, em que os indivíduos parecem não questionar suas posições sociais e mostram-se conformados e resignados a cumprirem os cargos que lhes são delegados. Assim, configura intertextos com, pelo menos, duas obras da literatura: *Brave New World* (Aldous Huxley, 1983), que narra uma sociedade pacificada por meio de avanços científicos, onde o governo entorpece os indivíduos com drogas sintéticas; e *Nineeteen Eighty-Four* (George Orwell, 1949), representando cidadãos ignorantes às reais intenções do governo, que manipula a informação e o discurso.

Fifteen Million Merits incorpora esses dois textos em sua diegese, modificando-os a fim de dar unidade em sua narrativa. Não há a representação de uma sociedade científica, mas os indivíduos se encontram em ambientes estruturados para coibir as formas de oposição e resistência. Não há drogas, mas sim produtos de entretenimento, que funcionam como um escape em que não é necessário pensar ou se preocupar. Estes, por sua vez, são geridos de acordo com as exigências do governo, que manipula a informação a fim de atender as suas demandas. Ao mesmo tempo, não se sabe a intenção ou as razões de a sociedade ser estruturada daquela maneira, mas é fato de que é necessário cumprir suas obrigações.

Assim, *15MM* constrói um mosaico de referências e citações à maneira de Kristeva (2012), utilizando textos previamente existentes para conceber a sua narrativa. Articula-os a fim de criar um outro texto original, que pode ser fruído mesmo sem o conhecimento prévio de suas alusões. Simultaneamente, a intermidialidade

também se faz presente na transposição de um texto literário para um texto audiovisual, desencadeando uma relação *entre mídias* e justificando a transposição de mídias de Rajewsky (2005). É dessa forma que, apesar de serem conceitos distintos, eles podem coexistir e modificar-se de acordo com seus limites.

Fifteen Million Merits faz fortes críticas à espetacularização midiática, onde todos se transformam em espetáculos e fazem parte desse sistema que nunca muda de posição. Sua produção visual sugere um distanciamento da realidade, mas seus discursos trabalham com questões tangíveis à sociedade como uma cultura da mídia que contribui em reiterar valores sociais por intermédio dos meios de comunicação de massa, ditando os modelos e normas vigentes. A espetacularização tem a contribuir com um caráter efêmero da vida, que não tem tanta importância se não for para divertir e entreter.

Black Mirror encerra a sua primeira temporada com o episódio *The Entire History of You*. Trata-se de uma realidade alternativa onde os indivíduos têm uma tecnologia biônica chamada de *grão*, um dispositivo inserido atrás da orelha que registra tudo o que veem ou ouvem. Esses dados podem ser posteriormente acessados e revisitados e suas memórias podem ser projetadas tanto em seus próprios dispositivos quanto em telas.

FIGURA 10 – O *GRÃO* E SEU CONTROLE

FONTE: Fotogramas do episódio *The Entire History of You*

Esse episódio apresenta uma tecnologia inovadora e explora as funcionalidades que o *grão* possui. Entretanto, o foco não é a tecnologia em si, mas os seus usos pelos indivíduos e a sua capacidade de potencializar comportamentos. Assim, resgata o lado sensível e vulnerável do ser humano: a emoção, que se contrapõe à razão. Para atingir esse efeito estético, a trama retrata Liam, um homem que suspeita que sua esposa Ffion está tendo relações extraconjugais. Em conjunto com a tecnologia e a informação excessiva, o protagonista apresenta comportamentos

paranoicos e até mesmo agressivos. Entretanto, vale ressaltar que isso não é um efeito do *grão* ou da informação em si, mas sim de características do ser humano.

O *grão* é comum nessa sociedade, é algo que todos estão acostumados. Quando os personagens se veem frente a uma mulher que teve o seu grão roubado e se recusou a colocar outro eles ficam perplexos, questionando como ela consegue viver sem tal tecnologia, que é supostamente imprescindível para o convívio social. A impressão que se tem é que tal dispositivo é equivalente aos celulares atuais, que se revelam como tecnologias um pouco menos sofisticadas, já que é necessário pelo menos uma tela para acessar os conteúdos.

Assim, o episódio parece discutir essa relação dos indivíduos com o grão (e, em um paralelo, os dispositivos móveis atuais) que instaura comportamentos obsessivos e compulsivos. Há uma tendência em acreditar em tudo o que é publicado, mas a diferença do episódio é que o dispositivo captura tudo em tempo real, sendo que nenhum detalhe consegue escapar.

Tanto este episódio quanto o segundo são muito mais distantes da realidade que o primeiro, mas partem de uma narrativa ficcional para alertar comportamentos que vêm acontecendo e se desenvolvendo em razão das novas tecnologias. Estes dois episódios se diferenciam do primeiro por retratar assuntos mais amplos, não se prendendo tanto a um contexto específico. De toda forma, a primeira temporada inteira pode ser interpretada em outros cenários, não somente no campo político, mas também na interação social diária.

As características estéticas e estilísticas de *Black Mirror* sugerem certo realismo, mesmo que narrados sob a perspectiva de uma sociedade distante do real. Isso ocorre porque há uma premissa de identificação do espectador com esses mundos paralelos, que contribui com um olhar atento às tecnologias, suscitando, assim, um debate em torno de seus usos. A qualidade de se enxergar e se projetar nos personagens e a partir disso refletir, compreender e contemplar parece ser justamente a intenção do criador e produtor da série.

Mais do que apenas tratar de contextos tecnológicos, a repetição na série acontece no discurso sóbrio e pessimista em relação à sociedade, que reflete no estilo adotado, com um tom irônico e por vezes sarcástico. Além disso, é comum observar nos episódios o uso de reviravoltas de enredo, mudando radicalmente a direção e os desdobramentos da narrativa, que surgem como surpresas para o espectador.

Black Mirror encerra sua primeira temporada com apenas três episódios, número bastante reduzido mesmo se levarmos em consideração as produções britânicas, que normalmente são mais curtas e modestas que as norte-americanas. A ideia inicial, segundo Brooker (apud BERRIMAN, 2013), era de produzir oito episódios por temporada, "*[t]hen it became apparent that it was easier to do three - we didn't have the budget and time to do eight, basically*.[29]"

Os três episódios exploram de forma modesta a tecnologia: no primeiro, há somente as redes sociais e a cobertura da mídia, enquanto que o segundo não evidencia nenhuma tecnologia de forma específica, mas se propõe a discutir o aprisionamento do sistema político e a distorção midiática. O terceiro, por sua vez, é o que mais extrapola a contemporaneidade, implementando o dispositivo *grão*, que registra as imagens e sons que os indivíduos vivenciam. Entretanto, mesmo sendo mais distante da vida cotidiana, utiliza desses artefatos para levantar questões do uso e publicação em redes sociais e como estas podem influenciar padrões comportamentais, assim como as câmeras de vigilância permitem e facilitam a visualização de atos praticados por cidadãos na rua, em sociedade, em seus edifícios, estimulando e aguçando um poder de controle que pode provocar uma neurose, mas que ao mesmo tempo pode detectar atos desonestos como roubos e assaltos. Logo, percebe-se que, mesmo inserindo uma tecnologia inexistente, o episódio ainda se pauta em temas atuais para provocar um debate.

O final da primeira temporada não significou o fim das produções: em fevereiro de 2013, outros três episódios estavam indo ao ar na mesma rede britânica. Tratavam também de assuntos essencialmente relacionados às sociedades e indivíduos, sempre com a premissa de explorar de alguma forma os usos da tecnologia. A segunda temporada resgata alguns valores da primeira, como a paranoia causada pela informação desenfreada e embates políticos, desta vez sob a perspectiva de campanhas eleitorais.

Be Right Back, exibido em 11 de fevereiro de 2013, retrata a história de Martha, uma mulher que está em luto pela morte de seu namorado Ash, morto em um acidente de carro. A protagonista se vê frente a um serviço *online* que utiliza dados de redes sociais de um indivíduo para repetir suas interações e hábitos, simulando a sua existência a partir de um código digital.

---

[29] Então ficou visível que era mais fácil produzir três [episódios] – e nós não tínhamos orçamento e tempo para produzir oito, basicamente. (Tradução nossa)

Assim, aborda a perda de alguém importante e como esse indivíduo pode permanecer presente no dia-a-dia não somente em memória, mas também pelas redes sociais. Fala, acima de tudo, sobre como superar um luto, especialmente em uma separação inesperada. *Be Right Back* é sensível e melancólico, abordando a morte e sua superação em uma sociedade informatizada. A tecnologia introduzida é mais avançada, principalmente se pensarmos nos episódios anteriores, mas representa dilemas atuais.

FIGURA 11 - *CHAT* DE CONVERSA E ANDROIDE

FONTE: Fotogramas do episódio *Be Right Back*

Brooker (apud TATE, 2013) menciona que sua inspiração veio das postagens do *Twitter*, questionando se essas pessoas não são apenas códigos simulando pensamentos de pessoas que já se foram. "*And if you're grieving, if you've got something you know isn't the person, but evokes enough memories to remind you of them, is that enough?*"[30]. Esse episódio trata de um tema específico, mas as duas tecnologias apresentadas foram de fato desenvolvidas. Os projetos Replika.ai e Eterni.me[31] criaram inteligências artificiais baseadas em memórias e publicações do falecido. Já o BINA48[32] criou androides sencientes muito verossímeis que se assemelham ao apresentado no episódio.

Na semana seguinte, outro episódio totalmente diferente era exibido: *White Bear*, retratando uma moça que acorda em uma casa sem se recordar de nada. Ela olha pela janela e os vizinhos parecem a perseguir, mas de uma forma inusitada: com os celulares. Quando finalmente sai de casa em busca de ajuda, os indivíduos apontam suas câmeras em qualquer direção que ela decide ir e negam auxílio. Outros

[30] E se você está em luto, se você tem algo que você sabe que não é a pessoa, mas isto evoca memórias suficientes para você lembra delas, isso é suficiente? (Tradução nossa)
[31] Para conferir ambos projetos: https://replika.ai e http://eterni.me
[32] Sigla de *Breakthrough Intelligence via Neural Architecture 48* ou Inteligência Revolucionário através da Arquitetura Neural 48. O projeto pode ser conferido em: http://www.hansonrobotics.com/robot/bina48/

têm atitudes mais agressivas e a perseguem com armas. Descobrimos posteriormente se tratar de Victoria Skillane, uma mulher que filmou o assassinato de uma criança, cometido por seu marido.

Sua sentença foi a de reviver todos os dias o mesmo pesadelo, acordando com amnésia e sendo sempre perseguida pelos caçadores e observadores, vivendo um ciclo sem fim. Exibe um certo sadismo, tanto em parte dos atos acometidos pela protagonista quanto pelo querer fazer justiça com as próprias mãos de todos os envolvidos nessa simulação. Não há uma tecnologia inédita nesse episódio, mas há uma provocação em relação aos comportamentos que as pessoas têm mediante alguns eventos. No caso, os indivíduos assumiam posturas extremamente absurdas ao participarem desse jogo de “recompensas”. Questiona-se até mesmo se essas pessoas não estão na mesma posição da Victoria, uma vez que fazem precisamente o que ela fez com a criança e o marido.

FIGURA 12 - A PROTAGONISTA EM SEU SIMULACRO

FONTE: Fotograma do episódio *White Bear*

À semelhança de *Fifteen Million Merits*, *White Bear* é também um simulacro de eventos. Não tem um paralelo imediato à realidade, mas funciona para dar espaço à discussão da cobertura midiática em relação a eventos criminosos, bem como os seus desdobramentos, desde pessoas revoltadas em redes sociais até aquelas que desejam fazer justiça com suas próprias mãos.

O episódio é considerado pela crítica como um dos mais impactantes e, apesar explorar um cenário quase apocalíptico, trata de questões atuais como a cobertura da mídia em assassinatos, a dessensibilização da humanidade e a violência como uma forma de entretenimento. É possível relacioná-lo também com os conceitos de vigilância e punição de Foucault (1987) mas, à diferença do panóptico foucaultiano,

White Bear coloca todos na função de vigilantes e punidores, alguns com atitudes passivas (os observadores) e outros agressivos (os caçadores).

Por fim, essa temporada se encerra com uma crítica política em *The Waldo Moment*. Tem como protagonista o comediante Jamie Salter, que dá vida ao desenho animado Waldo, um urso azul que entrevista políticos e outras figuras de autoridade. Waldo tem uma linguagem extremamente adulta e vulgar, sendo transmitido nos horários mais tardes da televisão. Apesar disso, é tão popular que conseguiu a produção de episódios para uma série própria. Segue um estilo parecido de *The National Anthem*, mas com um humor ácido e satírico. Trata de questões políticas e como uma figura virtual tem um impacto apelativo à sociedade.

FIGURA 13 - WALDO E SEU CRIADOR

FONTE: Fotogramas do episódio *The Waldo Moment*

Como uma brincadeira, o produtor de Waldo e chefe de Jamie sugere promover o personagem como um candidato à eleição. A trama se desenvolve com essa figura imaginária competindo com os outros políticos e ganhando visibilidade e apoio, mostrando a insatisfação pública em relação às questões governamentais. Em determinado momento, Jamie contesta a participação de Waldo na candidatura por acreditar que a política deveria ser levada à sério. Assim, se vê frente a uma demissão por negar controlá-lo, o que não impede o urso azul de continuar existindo, uma vez que outra pessoa poderia assumir o seu lugar.

Justamente por conta disso, Waldo pode dar voz a qualquer autoridade impopular e assumir, assim, o discurso que bem lhe desejar. E é o que acontece quando Jamie pede ao público para não votar no personagem, que é agora interpretado por Napier. Este, sob a forma do urso azul, oferece uma recompensa para as pessoas que atacarem Jamie. O final apresenta o resultado da eleição: Waldo fica em segundo lugar, bem posicionado.

Não há efetivamente uma tecnologia que conduz o episódio, mas sim o símbolo de um desenho animado, que dá voz às insatisfações do público e por isso a sua alta taxa de aceitação. Reitera discursos políticos para tratar essa esfera que parece não ser direcionada com especial atenção, mas sim com certa leviandade. Esse episódio é retomado anos mais tarde com a candidatura presidencial de Donald Trump nos Estados Unidos, uma figura pública e influente com pouco ou nenhum envolvimento em política. Charlie Brooker (apud YAMATO, 2016), em entrevista, aponta que o episódio foi baseado no britânico Boris Johnson, mas que parece prever muito a eleição americana, com um personagem concorrendo à presidência.

Novamente, a série discute temas pautáveis e tangíveis à realidade, por mais que o primeiro caso pareça um pouco distante ou até mesmo exagerado. Trabalha isso sugerindo certo realismo em sua trama, apontando a possibilidades de desdobramentos no plano do real a fim de instigar reflexões e críticas aos comportamentos presentes em sociedade. Essa é a grande proposta da série e é por esse caminho que *Black Mirror* se consolida enquanto propulsora de debate crítico. Algumas de suas representações apenas denotam um contexto distante, mas o discurso enfatizado durante toda a produção evidencia ocorrências fora dos episódios.

No final de 2014, o último episódio de *BM* produzido para televisão viria a ser veiculado no *Channel 4*: o especial de natal *White Christmas*, o mais longo de todos, possuindo 74 minutos de duração. Narra três histórias distintas que se unem na condição do protagonista, formando quase uma antologia por si só. É, também, o episódio que mais se assemelha às discussões que viriam a ser abordadas nas temporadas seguintes, como as consciências digitais e os desdobramentos das tecnologias virtuais.

O episódio lida com diversas questões e tem uma narrativa complexa que, à princípio, não parece se unir na mesma história. Justamente pela sua complexidade, decidimos ser mais objetivo em sua análise e apontar as principais qualidades enquanto pertencente de *Black Mirror*. É o episódio que melhor representa as características da série e as estéticas atribuídas a ela. Isso acontece em razão da: a) maneira de narrar os eventos, com histórias quase independentes; b) semelhança com longa-metragem; c) conotação realista e pessimista evidenciada em narrativas que remodelam a realidade; d) extrapolação da tecnologia a fim de problematizar questões atuais e possíveis; finalmente, e) reviravolta no enredo, recurso bastante utilizado pela série, ainda que não esteja evidente em todos os episódios.

Poder-se-ia até mesmo dizer que é o episódio que mais trabalha com questões tecnológicas, apresentando dispositivos inovadores e complexos. É *White Christmas* que inaugura a discussão a respeito de cópias de consciência, chamado de *cookies*. Estes *cookies* são a representação digital de um indivíduo em um aparato tecnológico que, no episódio, serve para dois motivos: na segunda história, funciona como uma assistente criada para controlar uma casa inteligente; na terceira, tem a função de extrair a confissão de um assassinato, usando recursos de tortura psicológica contra a consciência duplicada.

FIGURA 14 - SIMULACROS DE CÓPIAS DE CONSCIÊNCIA

FONTE: Fotogramas do episódio *White Christmas*

No primeiro caso, a assistente se recusa a servir como uma escrava, levantando questões dos direitos dos próprios *cookies*, que parecem atingir certa autonomia. As cópias digitalizadas demonstram medos, dores, felicidade, alegria, tristeza e diversos sentimentos humanos, por isso, não se pode justificar atrocidades somente por serem virtuais e supostamente inexistentes. Mais tarde, no último episódio da terceira temporada, há indícios de que os *cookies* têm os mesmos direitos que os humanos e que, portanto, escravizá-los seria ilegal.

O segundo caso não deixa explícito que se trata de uma cópia de consciência, revelando somente no final do episódio, onde as três tramas finalmente se ligam. É utilizado como uma forma de torturar um suposto assassino para conseguir a sua confissão e, assim, punir o verdadeiro assassino. Quando ele finalmente assume a sua culpa, sofre punição de duas formas: uma no plano do “real’, onde se torna bloqueado para toda a sociedade, sendo obrigado a viver em isolamento; e outra no plano do virtual, em que sua cópia digital permanece presa em um inferno interior, revivendo todos os dias a mesma história programada.

O episódio aborda questões já levantadas em outros episódios, como o dispositivo utilizado pelos personagens, que se assemelha ao grão introduzido em *The Entire History of You*. Em ambos os episódios e tecnologias, é possível bloquear um indivíduo, fazendo com que a sua figura se torne uma mancha digital borrada. Porém, em *White Christmas* isso acontece mais por um lado jurídico, no qual a sentença do homem foi a de ser bloqueado pela sociedade toda. Justamente por conta disso, a mancha de sua figura assume a coloração vermelha para indicar tratar-se de um criminoso.

Além disso, *White Christmas* conta com algumas metarreferências de outros momentos: um dos apelidos de um usuário que aparece na primeira história é "*I_AM_WALDO*", fazendo menção óbvia ao episódio *The Waldo Moment*. A figura do urso azul também aparece na televisão quando um dos personagens está trocando de canais, que mostra também pedaços de *Fifteen Million Merits*. Outra personagem aparece cantando a mesma música interpretada por Abi nesse episódio, indicando possivelmente que todos eles pertencem a um universo disposto em uma mesma linha temporal. Por último, uma referência sutil ao caso do primeiro ministro britânico (*The National Anthem*) e de Victoria Skillane (*White Bear*) aparece em um noticiário na televisão.

White Christmas com certeza representa um marco na produção de *BM*, não somente porque simboliza o último episódio produzido para a televisão, mas também porque inaugura temas e discussões que serão explorados nas temporadas seguintes, especialmente a última. É também um dos episódios que contem em si várias referências dos cenários e personagens apresentados anteriormente, mostrando que talvez esse universo não esteja totalmente desconectado.

Percebe-se que *Black Mirror* não é somente sobre tecnologia, ou pelo menos, não um foco direto nos aparatos tecnológicos. Estes são usados como plano de fundo a fim de evidenciar comportamentos surgidos ou catalisados pelos seus usos. Por isso, falar em uma estética da série é apontar mais do que somente a sua apresentação inovadora da tecnologia. Requer, também, pensar a sociedade em termos políticos e sociais. Não são todos os episódios que extrapolam as realidades e, nem por isso, deixam de fazer parte da estética de *BM*. Importa muito mais as suas discussões, suas intenções e problematizações a fim de suscitar um debate em torno de questões recorrentes e atuais.

Vale a pena ressaltar que, à exceção de *Fifteen Million Merits* e *White Christmas*, todos os outros cinco episódios foram produzidos nos moldes precisos do fluxo televisivo. Possuem, assim, exatamente 44 minutos de duração, o que garante pausas comerciais distribuídas ao decorrer dos episódios, com tempo de exibição de aproximadamente 60 minutos com intervalos. Os outros dois episódios possuem, respectivamente, 62 minutos e 74 minutos de duração, sem prever os intervalos.

Isso mudará totalmente a partir de sua produção pela distribuidora digital *Netflix*, uma vez que há lógicas mais flexíveis de funcionamento. À título de comparação, na terceira temporada os episódios variam entre 52 minutos (*Shut Up and Dance*) e 89 minutos (*Hated in the Nation*); enquanto que o episódio mais curto da quarta possui 41 minutos (*Metalhead*) e o mais longo tem 76 minutos (*USS Callister*) de duração.

2.2 PRODUÇÃO PARA MÍDIAS DIGITAIS: *NETFLIX*

Logo após a exibição do especial de Natal, todos os sete episódios de *Black Mirror* foram adicionados ao catálogo da produtora e distribuidora digital *Netflix*. É a partir disso que a série começa a ganhar certa visibilidade, uma vez que pode ser acessada por diversos usuários que assinam a plataforma, não se restringindo ao público que tinha acesso à emissora britânica. Em setembro de 2015, *Netflix* anuncia em seu blog que comprou os direitos de produção de *BM* e encomendou doze novos episódios, que inicialmente seriam lançados em uma única temporada.

Posteriormente foram divididos em duas temporadas de seis episódios cada: a terceira, lançada em outubro de 2016; e a quarta em dezembro de 2017. Como é de praxe da emissora, todos eles foram divulgados no catálogo no mesmo dia. Após o lançamento da terceira temporada a expressão “Isso é muito *Black Mirror*” surgiu, indicando que os espectadores estavam ávidos em discutir e apontar cenários dignos de uma aparição no seriado. Isso demonstra a sua conexão com uma cultura da convergência que, segundo Jenkins (2006, p. 3), define um momento em que os “consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content.”[33] *BM* movimenta fóruns de discussão, mas também

[33] “[...] os consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões entre conteúdos de mídia dispersos.” (Tradução nossa)

funciona para alertar e questionar as estratégias midiáticas e o consumo de novas tecnologias.

E, justamente por sair do contexto televisivo e ser inserido em uma plataforma de produção mais flexível, o seriado assume características ainda mais intermidiáticas: a duração dos episódios é menos rígida e não prevê ganchos narrativos de blocos intervalados, fazendo com que se assemelhem cada vez mais a longas-metragens. A maioria dos novos episódios chega a ter mais de 60 minutos de duração, demonstrando a sua capacidade de experimentar novas práticas. Começam a explorar novos efeitos estéticos de *Black Mirror*, uma vez que os temas abordados eram mais amplos e talvez até mesmo mais complexos.

No quesito intertextualidade, há alguns episódios que se destacam. Entre eles *Men Against Fire*, que lembra muito o cenário distópico de *Nineteen Eighty-Four* (George Orwell, 1949); *USS Callister*, que faz alusão indireta à franquia *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966-69); e *Metalhead*, um episódio atípico em preto e branco que retrata a sobrevivência em um mundo pós-apocalítico, lembrando clássicos de filmes *noir* e de perseguição.

A nova leva de produção chegou a render uma premiação para o episódio *San Junipero*, que ganhou dois *Primetime Emmy Awards*: *Outstanding Writing for a Limited Series or TV* e *Outstanding TV Movie*. Quando questionado se houve uma mudança estilística na escrita das novas temporadas em relação aos outros episódios, Brooker (apud MELLOR, 2016) comenta que:

> *Certainly these stories are a bit more expansive than they've been because we've got different running times. One of them is nearly feature-length, for instance. I've tried to vary our protagonists a bit more too, some of them are two-handers, some are… it's not just like 'a bloke wakes up and then his life falls apart!' I've been trying to mix that up a little more. Obviously, you try not to repeat yourself so that forces you to re-evaluate what you're doing constantly.*[34]

Em outra entrevista, o produtor aponta que a série tomou novas formas e assumiu uma maior complexidade por conta da permissividade e flexibilidade que a

[34] Certamente essas histórias são um pouco mais expansivas do que já foram porque nós tínhamos tempos de exibição diferentes. Um deles é quase um longa-metragem, por exemplo. Eu tentei variar mais os nossos protagonistas também, algum deles possuem apenas dois personagens principais, alguns são... não é como se fosse 'um cara acordou e então a vida dele desmorona!' Eu tentei misturar isso um pouco mais. Obviamente, você tenta não repetir o que você já fez, então isso força você a reavaliar constantemente o que você está fazendo. (Tradução nossa)

rede *Netflix* oferece. Além disso, o contexto de distribuição e o número de episódios influenciaram a própria produção:

> *I was thinking a bit about how this is a global audience now and that we have a slightly bigger canvas. But when you're in the thick of writing it, you're just thinking, Oh my god, I hope this isn't shit. You're fighting a fire in that respect. You've got running times that are malleable and you don't have commercial breaks. And sometimes, actually, when I was writing scripts that I knew were going out on commercial television, I would work out where the breaks were as I was writing, and I would psychologically use that. You don't have that anymore.*
>
> *Netflix was very hands-off but very engaged, if that makes sense. They have a lot of thoughts and notes, but they never force you to take them, and they're always very well-considered*
>
> […] It's one thing when you're doing three [episodes]. When you're doing six, you want more [variety]. And the more we do, if we were just depressing all the time, it becomes too predictable. (BROOKER apud FITZ-GERALD, 2016)[35]

Como dito, são doze novas tramas que compõem a produção da *Netflix*. Evitaremos a descrição de cada um deles para não se estender na discussão. Assim, selecionamos seis episódios para comentar os desdobramentos da série, priorizando aqueles que mais representam as novas discussões. No que diz respeito à terceira temporada, comentaremos *Nosedive*; o terceiro, *Shut Up and Dance*; e o último, *Hated in the Nation*. Os episódios selecionados da quarta são: o primeiro, *USS Callister*; o quarto, *Hang the DJ*; e o último, *Black Museum*.

Os outros episódios têm relevância na contribuição estética da série, sendo que alguns deles subvertem até mesmo as expectativas de *Black Mirror*, como *Playtest*, que parece ser ambíguo e tratar simultaneamente de um sonho e eventos reais de tecnologias imersivas; *Crocodile*, que coloca a tecnologia como plano de fundo, não sendo o enfoque do episódio; e *Metalhead*, que situa a sobrevivência em uma

---

[35] Eu estava pensando um pouco sobre como isso é uma audiência global agora e como nós temos um quadro levemente maior. Mas quando você está no processo de escrever o roteiro, você só está pensando. Você tem esses tempos de produção que são mais maleáveis e você não tem intervalos comerciais. E às vezes, na verdade, quando eu estava escrevendo roteiros que eu sabia que seriam exibidos em televisão comercial, eu trabalharia onde os intervalos se posicionavam conforme ia escrevendo, e usaria psicologicamente isso. Você não tem isso mais.
A *Netflix* deixava a produção muito livre, mas era também muito engajada, se é que isso faz sentido. Eles têm muitas ideias e notas, mas nunca força você incorporá-las, e eles são sempre muito atenciosos.
Uma coisa é você produzir três [episódios]. Quando você está criando seis, você quer mais [variedade]. E quanto mais nós fazemos, se nós somente trabalharmos de uma forma depressiva, mais ele se torna muito previsível. (Tradução nossa)

sociedade pós-apocalíptica, explorando a relação máquina em dominância do indivíduo.

O capítulo *Nosedive* é o episódio que inaugura a terceira temporada de *BM* e foi escolhido por representar a passagem entre TV e conteúdo digital da série, mas também por evocar novas configurações estéticas. Narra uma sociedade conectada que utiliza as redes sociais como principal forma de interação humana que, apesar de ser situado em um futuro não-imediato, aborda um tema recorrente na atual sociedade. O episódio possui uma plasticidade em tons pastéis, com figurinos e cenários que remetem à década de 50, onde todos os personagens parecem alegres e esbanjam felicidade. Na medida em que a trama se desenrola, os tons assumem coloração mais escura e sombria, representando o verdadeiro estado de espírito da personagem principal.

FIGURA 15 - PLASTICIDADE DO EPISÓDIO E SISTEMA DE AVALIAÇÃO

FONTE: Fotogramas do episódio *Nosedive*

A produção visual de *Nosedive* sugere um futurismo[36] pautado em uma nostalgia do passado. Há tecnologias que hoje chegam a ser realidade, como projeções em hologramas, anúncios audiovisuais espalhados pela cidade e, principalmente, os celulares. Mas esses dispositivos configuram uma imersão muito maior do que a que vivenciamos: os indivíduos possuem lentes biônicas[37] que lhes

[36] As características visuais de *Black Mirror* não se ligam à vanguarda artística do Futurismo, mas sim à uma construção de sociedades tecnologicamente desenvolvidas que permitem novas interações, práticas e vivências entre indivíduos. Isto é evidenciado nos diversos momentos em que há a utilização de dispositivos tecnológicos e interfaces digitais que contribuem com a estética da produção. Por isso, no que concerne o futurismo dentro da série, estamos nos referindo à essa extrapolação da realidade, ao distanciamento de sociedade tangíveis ao cotidiano.

[37] 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.

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.

O argumento de uma sociedade dividida em níveis de popularidade e estilo de vida é presente e atual, sendo que a sua diferença é que, no mundo real, não há um sistema tão sofisticado de avaliação. *Nosedive* faz uma crítica ao uso exagerado de redes sociais e como elas contribuem para a estratificação da sociedade, baseado primariamente nas aparências. De forma sucinta, Broker (apud MELLOR, 2016) aponta que o episódio é "*a pastel, playful satire about modern insecurity*."[38] Apresenta um contexto inicialmente distante, mas na medida em que vamos nos aprofundando nas questões psicológicas dos personagens, percebemos como o episódio trata de assuntos recorrentes de uma sociedade conectada.

Há a extrapolação das tecnologias, exagerando os seus usos e efeitos, mas não significa deixar de representar uma possibilidade do campo do real e do cotidiano. O episódio inaugural apresenta um sistema sofisticado de avaliação, demonstrando as interações pessoais mediadas e até mesmo midiatizadas pela tecnologia. Tem um viés político não no sentido eleitoral, mas no sentido da organização dos indivíduos, das configurações do sistema hegemônico. *Nosedive* faz menção a características de uma sociedade em rede, informatizada e conectada e os novos desdobramentos que ela proporciona. Por se tratar do primeiro episódio, revela as possíveis temáticas que a temporada irá abordar ou pelo menos o seu direcionamento. Parte de uma perspectiva do contexto digital e das interações provenientes a partir desse cenário.

É essencialmente sobre isso que *Shut Up and Dance* trata, porém com um discurso mais sombrio. Diferentemente de *Nosedive*, sua plasticidade reside em tons crus, escuros e parece quase não haver tratamento de imagem na produção. O episódio levanta questões sobre invasores digitais e vigilância, abordando até mesmo (ainda que não seja o foco) a veiculação de pornografia infantil. Trata de temas complexos e sérios e por isso a sua coloração assume cores sóbrias. Pode-se dizer que possui argumentos também políticos, uma vez que mesmo as tecnologias possuem normas de conduta. Infringindo-as, como os invasores fazem no episódio, estão ferindo a segurança e privacidade de um indivíduo.

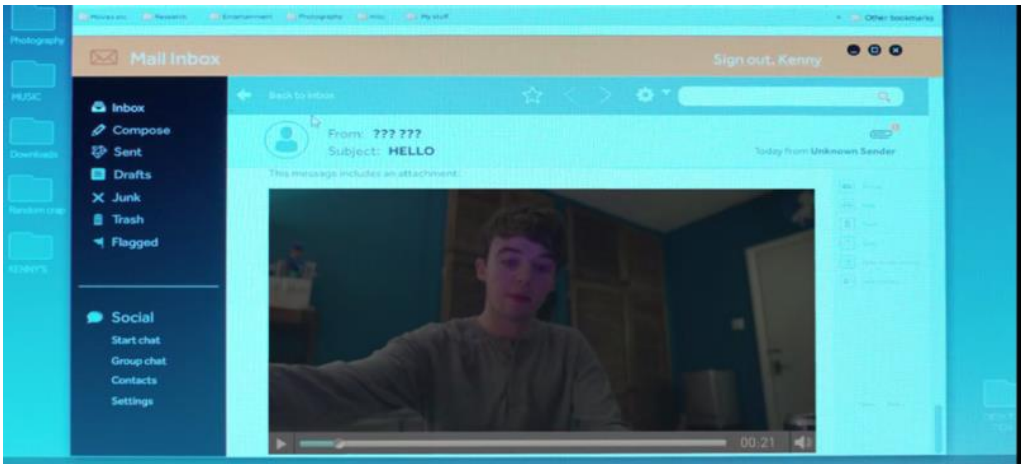
---

[38] É uma sátira jocosa e *pastel* sobre a insegurança moderna. (Tradução nossa)

Segundo o produtor e criador da série, esse episódio foi pensado como uma forma de representar algo que pudesse acontecer imediatamente. "*It's completely contemporary, there's nothing impossible that happens in there. [...] Even the way [the protagonist] is communicating is all text messages*" [39] (BROOKER apud FITZ-GERALD, 2016). Esse recurso estético-estilístico já havia sido empregado anteriormente, em especial nos episódios *The National Anthem* e *The Waldo Moment*, que registraram imagens quase aos moldes de documentários, narrando eventos possíveis.

Mas *Shut Up and Dance*, por sua vez, conta a história de um adolescente que é chantageado por um *hacker* misterioso, que o obriga a cometer diversos atos criminosos em troca do sigilo de um vídeo íntimo do garoto. O invasor teve acesso ao vídeo por meio da *webcam* do computador do menino, mostrando como as tecnologias são vulneráveis e mesmo uma simples câmera pode ser invadida. A partir desse momento, uma espécie de jogo começa: percebe-se que mais de um usuário foi *hackeado* por esse invasor digital misterioso, sendo que a missão de um sempre está relacionada com a de outro.

FIGURA 16 - CAPTURA DE TELA DO PROTAGONISTA



FONTE: Fotograma do episódio *Shut Up and Dance*

O episódio é simples e direto, a comunicação das missões é feita por meio de celulares e nenhuma tecnologia inovadora é apresentada na série. Novamente, tudo se passa no campo das possibilidades. E o desfecho do episódio conta com duas reviravoltas no enredo, dignas do senso estético da série: a primeira é que, mesmo

[39] É completamente contemporâneo, não há nada impossível que acontece ali. [...] Até mesmo a forma [que o protagonista] está comunicando é tudo em mensagens de texto. (Tradução nossa)

cumprindo todas as tarefas, o *hacker* envia o vídeo do garoto para toda a lista de e-mail dele, fazendo com que tudo tenha sido em vão; há também a surpresa em relação ao conteúdo que o adolescente estava assistindo, tratando-se de pornografia infantil.

O foco do episódio não é o de discutir esse tipo de conteúdo, mas sim como as tecnologias atuais não garantem a segurança digital e como tudo pode ser divulgado e facilmente compartilhado por outras pessoas. A sua construção sugere certa relação com o fenômeno *Blue Whale*, um jogo surgido na Rússia que consiste em 50 tarefas perigosas e arriscadas, o último deles sendo suicídio. De forma semelhante, as vítimas de *Shut Up and Dance* se veem impelidas a participarem do jogo por serem ameaçadas pelos criminosos virtuais, precisando cumprir tarefas e divulgá-las em uma comunidade virtual fechada.

Nessa leitura, o episódio configura um intertexto ao evocar a ideia de um jogo perverso que já existia no mundo real, fora de sua diegese. O texto referido é o fenômeno *Blue Whale*, que é reconfigurado e remodelado a fim atender as construções narrativas de *Shut Up and Dance*. A grande diferença é que no primeiro as vítimas se sucumbem ao jogo, existindo a possibilidade não participarem dele, enquanto no segundo os indivíduos se encontram obrigados a participar das tarefas. Em ambos casos há a constante ameaça de divulgação de informações pessoais e privadas para os familiares e público geral. Entretanto, os dois jogos se encerram de forma trágica: resultam no desgaste ou morte das vítimas. O intertexto ocorre nessa nova relação do texto anterior, que se assemelha, mas assume uma forma modificada e possivelmente original.

Entretanto, não há afirmações por parte de Brooker de que o episódio foi realmente inspirado nesse jogo, mas é fato que tanto o fenômeno quanto a temporada surgiram no mesmo ano. *Shut Up and* Dance parece estar conectado com *White Bear*: primeiro pela questão da vigilância que aparece no decorrer da narrativa. Há sempre alguém observando os passos de cada vítima e delegando tarefas a serem cumpridas. Por outro lado, há a questão da punição, sendo que os envolvidos nesse jogo não são pessoas ao acaso, mas indivíduos com alguma pendência social. O desfecho mostra que se trata de um jogo sádico criado apenas para a diversão de alguém, uma vez que este não cumpre a sua promessa de não expor as vítimas.

Enquanto *Shut Up and Dance* está ligado a esse jogo de atribuição de tarefas, o último episódio dessa temporada discute a inconsequência de postagens em redes sociais, especialmente no *Twitter*. *Hated in the Nation* é um episódio de mistério em

que duas detetives tentam investigar e solucionar a morte de pessoas que são alvos das redes sociais. Destaca-se na série por dois motivos: primeiro por incorporar elementos de investigação policial, que não havia sido explorado pela série anteriormente; segundo por se tratar do episódio mais longo de *Black Mirror*, com 89 minutos de duração, o que o caracterizaria como um longa-metragem.

Esteticamente falando, é um dos episódios que mais se distancia de *BM* justamente por seu gênero atípico (o outro sendo *Metalhead*, que relembra filmes clássicos de perseguição). Tem-se a impressão de estarmos assistindo um filme inspirado em um programa de investigação criminal, como *Criminal Minds* (Jeff Davis), *American Crime Story* (Scott Alexander e Larry Karaszewski) ou até mesmo *CSI: Crime Scene Investigation* (Anthony Zuiker) e isso acontece pela forma como o episódio é conduzido. *Hated in the Nation* mostra a investigação da misteriosa morte de Jo Powers, uma jornalista que foi publicamente ameaçada nas redes sociais.

Sem muitos indícios do que havia ocorrido, a primeira conclusão dos investigadores é a de que o marido matou a jornalista. Este contesta argumentando que ela havia cortado a própria garganta e o impediu de se aproximar dele. Mais tarde, descobre-se o uso de uma *hashtag* no *Twitter*: "*#DeathTo Jo Powers*" e é essa peça misteriosa que conduz as duas protagonistas no desenrolar da história. Descobre-se então a existência de um vídeo chamado de *Game of Consequences* que explica que, todos os dias, o indivíduo que mais tiver o nome na *hashtag #DeathTo* será morto. Começa assim, um movimento de ódio nas redes sociais.

FIGURA 17 - CENA DE INVESTIGAÇÃO CRIMINAL

FONTE: Fotograma do episódio *Hated in the Nation*

O episódio discute a inconsequência gerada pelas redes sociais. Percebe-se que as pessoas tinham consciência que uma possível morte aconteceria, mas participavam desse jogo achando que era apenas uma brincadeira sem impactos

reais. A dúvida que permanecia era como isso acontecia, uma vez que os envolvidos tinham mortes aparentemente naturais ou em circunstâncias que não ligavam a ninguém. Posteriormente, descobre-se tratar de abelhas robotizadas que foram utilizadas com essa finalidade, apesar de o seu uso original estar relacionado com a polinização de plantas em razão da extinção da espécie.

Hated in the Nation possui duas reviravoltas de enredo. A primeira é quando se descobre o motivo das mortes, que ocorrem pelo uso desenfreado da *hashtag*. Consequentemente, entende-se que pequenos robôs são utilizados para efetuar essa morte, não incriminando ninguém à princípio. A segunda reviravolta é quando, perto do final, todos os indivíduos que participaram do *Game of Consequences* acabam sendo mortos pela mesma tecnologia anterior.

A intenção do criador desse jogo era a de fazer uma reflexão moral em torno do uso das redes sociais, que parece movimentar discussões baseadas em discurso de ódio, sem um questionamento por trás das publicações. Entretanto, o *Game of Consequences* se estabelece contra princípios éticos e morais, utilizando a morte de centenas de inocentes apenas para alertar sobre os usos das mídias digitais de comunicação

A tecnologia de polinização mostrada no episódio existe na vida real, mas com robôs menos sofisticados que os exibidos. Atualmente, um grupo de estudos em uma universidade japonesa investiga o uso de micro-drones como polinizadores. Entretanto, apesar de essas abelhas terem um foco importante no episódio, a maior discussão não é em relação à existência delas, mas sim de dois usos: primeiro da forma como se interage nas redes sociais e o que se publica; e segundo, a má-utilização dessa nova tecnologia de polinização, que tem um propósito ecológico e ambiental, mas acaba servindo ao fatal *Game of Consequences*.

Em relação a isso, Brooker aponta que devemos ter normas éticas de uso de redes sociais, mas que é complicado controlar o que se fala nas mídias digitais sem ferir a liberdade de discurso.

> *I think that social media is an amazing invention and really I suspect what needs to happen is that we just as a species get better at dealing with it and comprehending the etiquette of it and appreciating the fact that everyone on*

> *there is a real human being and that you could gravely upset someone with the things you're saying and doing.* (BROOKER apud COMMONS, 2016)[40]

Na terceira temporada, há uma inserção de tecnologias que contribuem para o desenrolar das histórias, mas elas, assim como na produção anterior, não representam necessariamente o cerne das discussões. São utilizadas a fim de evidenciar comportamentos que surgem em razão de novas lógicas e sistemas. Assim, *Black Mirror*, ainda que de uma forma mais sofisticada, se atém a sua estética de discutir temas frequentes e recorrentes nas novas configurações sociais. Uma característica importante que contribui ao senso estético da série é a inserção de reviravoltas de enredo, que acontecem desde os primeiros episódios e se mantém firmes até as novas produções.

A quarta temporada, por sua vez, explora outras possibilidades e parece discutir alguns temas ainda não consolidados, como a inserção dos referidos *cookies*. São os três episódios escolhidos para essa análise que discutem as consciências digitais. Os três outros estão muito mais ligados à primeira temporada, retratando temas por um viés humanístico, enfocando os sentimentos de cada personagem. A tecnologia, nesses episódios, serve apenas como plano de fundo ou uma moldura da sociedade, não entrando nos méritos de suas ontologias.

USS Callister inaugura a quarta temporada e faz menção indireta à franquia *Star Trek*, criada e produzida por Gene Roddenberry em 1966. Como comentado no capítulo anterior, este episódio serve de exemplo para ilustrar a estética da hipervenção de Araujo (2007) por incorporar o enredo da clássica série de aventura espacial, reconfigurando uma nova estética à já existente de *BM*. O episódio contribui com a construção de uma nova estética por unir tanto o texto televisivo, elementos do cinema e a linguagem dos *videogames* em sua narrativa, reiterando a sua hibridação.

A relação intertextual de *USS Callister* é bastante evidente: as primeiras cenas do episódio remetem a todo o imaginário criado pela franquia *Star Trek*, contando com uma tripulação espacial diversificada, incluindo até mesmo uma raça distinta. Relaciona-se não somente a isso, mas também ao formato televisivo típico da época, a projeção de 4:3, evidenciada por tarjas verticais pretas ao lado. Assim, torna-se uma

---

[40] Eu acho que as redes sociais são invenções incríveis e eu suspeito que o que precisa acontecer é que nós, enquanto espécie, melhoramos ao lidar com isso e compreendemos a etiqueta disso e apreciamos o fato de que todo mundo lá é um ser humano real e que você poderia ferir/irritar gravemente alguém com as coisas que você fala ou faz. (Tradução nossa)

clara menção à televisão, envolvendo certo saudosismo em relação às origens desse meio. Entretanto, momentos depois é mostrado que essa situação diz respeito a um jogo criado pelo protagonista e, por isso, há a incorporação de uma terceira estética: a linguagem dos *videogames*.

FIGURA 18 - CENAS INICIAIS DE *USS CALLISTER*

FONTE: Fotograma do episódio de *Black Mirror*

A hipervenção se justifica em três momentos: o primeiro diz respeito à absorção da franquia televisiva para a estética de *Black Mirror*, reiterando o seu valor intertextual e evidenciando transformações no texto original. Este diz respeito à uma alusão de um produto televisivo. O segundo vai além e alude à própria televisão, às suas estéticas e aos seus formatos. Projeta não somente em uma proporção incomum das telas atuais[41], mas evoca também a utilização de imagem em baixa qualidade, foco suave, alta saturação de cores, grãos e ruídos na imagem, som propositalmente abafado e até mesmo efeitos especiais simples.

O terceiro, por sua vez, diz respeito à linguagem dos jogos, ainda que esta seja menos evidente no decorrer do episódio. Não iremos nos aprofundar nas análises da linguagem dos *videogames* porque este não é o foco desta pesquisa, entretanto, faz-se necessário compreender como o episódio em questão adota esta estética. Se pensarmos na contribuição de Campbell (2005, p. 36) para as narrativas dos jogos, entenderemos que o trajeto do herói se consolida na “fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno”. Isto significa, respectivamente, a

[41] Na televisão atual, adota-se o modelo muito mais alongado de 16:9, que permite uma maior ambientalização dos cenários.

apresentação do herói, a entrada em sua jornada e o retorno a seu mundo, percurso que é representado em alguns momentos do episódio.

Isto tudo em uma série que não está mais presente na televisão, mas é incorporada pelo meio digital e cria um objeto essencialmente híbrido ao unir diversas estéticas em sua composição. É precisamente isso que Araujo (2007, p. 71) compreende como o híbrido inserido na estética da hipervenção: “duas estéticas distintas que dialogam e se complementam, criando um texto terceiro com elementos e ambas as estéticas-base”. O episódio em questão (mas também a série como um todo) engloba não somente duas estéticas, sim pelo menos três: a televisiva, cinematográfica e dos jogos.

Além disso, outro fator que contribui para a sua justificativa dentro da estética da hipervenção são os dois planos que o episódio insere: o *real* e o *virtual*. O primeiro se passa no ambiente de trabalho de uma empresa de programação de jogos, tendo como personagem principal Daly, um dos donos dessa corporação. Segundo a estética da hipervenção de Araujo (2007), o episódio enquanto produção e representação do real é, também, *virtual*. Mas evocamos a noção de *real* para tratar da diegese narrativa, que acontece no escritório e no apartamento do protagonista.

O *virtual, por sua vez,* se desenrola dentro de um jogo programado e é nesse plano que a estética de *Star Trek* é evidenciada. Nesse mundo virtual, Daly não joga sozinho, e sim com *cookies* de pessoas que ele convive. Essas consciências, apesar de serem digitais, demonstram medos, dores, sofrimento e diversas emoções. Entretanto, não se sabe se são programados para sentirem ou se, de fato, são seres sencientes. Assim, o episódio configura uma *hipervirtualidade*: um plano *virtual* (o ambiente do jogo) inserido em outro plano também *virtual* (o episódio em si).

A hipervenção surge novamente nessa relação entre o *real* e o *virtual*, um paralelo entre dois planos e dois mundos reinventados que surge desse caráter híbrido. Ao mesmo tempo que se constituem de duas *realidades* distintas e paralelas, há certo dialogismo entre eles, nos quais os personagens do jogo interagem com as suas versões reais. Assim, “as hibridações são resultado da coexistência de elementos reais e virtuais” (ARAUJO, 2007, p. 202), justificando a sua inserção na estética da hipervenção.

As estratégias adotadas por *Black Mirror* aparecem em *USS Callister* em alguns momentos, tais como os rumos inesperados do enredo, a extrapolação de realidades e o questionamento do uso de tecnologias. Mas ao mesmo tempo, destaca-se dos

demais episódios justamente por evocar de forma tão expressiva uma outra franquia. Além disso, tem um tom mais satírico, que é uma característica pouco explorada nos episódios de *BM*, tendo sido utilizado somente em *The Waldo Moment*.

FIGURA 19 - TRIPULAÇÃO DA AERONAVE *USS CALLISTER*

FONTE: Fotograma do episódio *USS Callister*

O episódio inaugural é futurista e trabalha com conceitos de imersão de realidade, tecnologia que já existe, mas não de forma tão imersiva quanto a apresentada. Propõe duas discussões: primeiro a do campo do real, atentando às frustrações do protagonista, que poderia ter resolvido tudo em uma simples conversa. A segunda, por sua vez, é a de trabalhar a questão das cópias de consciências, que têm autonomia e vontades e desejos próprios, não devendo ser aprisionadas. Essa é uma discussão crescente em *Black Mirror*, que vem a partir de *White Christmas*.

Na nova série de produções, são quatro os episódios que discutem os *cookies*: *San Junipero* da terceira temporada, que também faz uso de realidades imersivas para contemplar o prolongamento da morte por meio da cópia de consciência; os episódios da quarta temporada *USS Callister*, *Hang the DJ e Black Museum* também retomam essas discussões, atribuindo novas configurações e desdobramentos. Isso representa um terço da produção explorando somente os conceitos apresentados em *White Christmas*, o que com certeza tem sido uma tendência em função dos avanços das tecnologias digitais.

Hang the DJ, por sua vez, se encaixa nos gêneros de romance. O episódio evoca a questão de aplicativos de relacionamentos, como o *Tinder*, mas sua configuração é suave, sutil e não parece haver uma crítica propriamente em relação ao uso dessas redes sociais. É por isso que parece fugir da estética da série,

justamente por trazer uma visão positiva ou até mesmo neutra em relação à tecnologia.

FIGURA 20 - SIMULAÇÃO DE CONSCIÊNCIAS DIGITAIS

FONTE: Fotograma do episódio *Hang the DJ*

Apesar de usar simulações de *cookies* dentro desse aplicativo, a discussão central do episódio parece ser a configuração de relacionamentos modernos, que se apresentam como efêmeros e frágeis, não se sustentando por muito tempo, baseados nas consciências digitais do aplicativo, que são constantemente programadas a fim de contribuir com a combinação de um par perfeito no mundo real. Os relacionamentos têm prazos de validade, alguns durando apenas horas, enquanto outros indicam meses e anos.

É um episódio com uma narrativa simples situado em um cenário simulado, ideal. Acontece, na maior parte de sua duração, nesse plano virtual dentro do aplicativo. É apenas no final que vemos os dois protagonistas se encontrarem no mundo real, quando se entende que tudo se tratava de cópias de consciência. Sua composição visual se assemelha à de *Nosedive*, com tons pastéis suaves. A grande diferença é que, em *Hang the DJ*, a tonalidade permanece sempre a mesma, uma vez que não há uma reviravolta sombria, como é de costume para a série.

Assim como *Hated in the Nation* explorava um gênero específico de produção audiovisual, o mistério e investigação policial, o presente episódio da quarta tempo tem a mesma premissa. Mostra, assim, a experimentação e a liberdade criativa que a série tem para fluir entre outros gêneros, sem necessariamente deixar suas atribuições estéticas de lado. O último episódio da quarta temporada vai reiterar isso: *Black Museum* se assemelha à estética do seriado *American Horror Story* (Ryan

Murphy e Brad Falchuck, 2011-17), que narra antologias por temporadas, e não por capítulos, como é o caso de *BM*.

O último episódio é uma antologia nos mesmos moldes de *White Christmas*, apresentando três histórias distintas que se unem em uma cronologia. É relevante porque *Black Museum se* situa em um museu de horrores que contém referências de todos os episódios anteriores, como uma foto de Victoria Skillane e uma roupa de um dos caçadores de *White Bear*; as abelhas apresentadas em *Hated in the Nation*; o *tablet* utilizado pela mãe do episódio *Arkangel* e outros artefatos que aparecem no decorrer do episódio. Trata-se, assim, de um episódio metareferencial, mas que situa todos os acontecimentos em um mesmo universo, indicando que os episódios não são desconexos entre si, mas possuem sim uma ordem de eventos.

Novamente, este episódio explora outro gênero que não é o usual de *Black Mirror*. Está muito mais ligado ao gênero de horror e, precisamente ao já comentado, *American Horror Story*. E isso porque seus fragmentos de história apresentam interfaces sombrias, com narrativas dignas de clássicos de terror e suspense. Trata de três tecnologias distintas que contribuem para a configuração desse museu de horrores. A primeira configura uma intertextualidade por se tratar da adaptação do conto *Pain Addict*, de Penn Jillette.

FIGURA 21 - EXIBIÇÃO DE PEÇAS DO MUSEU

FONTE: Fotograma do episódio *Black Museum*

Nas outras histórias, há duas modalidades de cópia de consciência. A primeira é a inserção desses *cookies* em um indivíduo (ou objeto inanimado), que funciona como um hospedeiro para dar vida à essa consciência digital. Já a segunda projeta essa cópia em um holograma, simulando um aspecto antropomórfico. Entretanto, ambos casos tratam do mesmo *cookie* introduzido em *White Christmas*: não

representam o verdadeiro indivíduo, mas são cópias tão reais que sugerem a sua existência fora do virtual.

Black Museum se revela como uma antologia que reitera configuração de um universo coeso, não fragmentado. É este episódio que situa todos os demais no mesmo mundo, justificando as suas existências e demonstrando não se tratar apenas de histórias soltas. Assemelha-se muito à *White Christmas* não apenas pela sua forma antológica de narrar os eventos, mas também por representar esse marco da série.

Como comentado, os novos episódios de *Black Mirror* contribuíram com uma movimentação de discussões em diversas plataformas, tanto em suas configurações digitais quanto no plano do cotidiano. É por esse motivo que a série exemplifica a cultura da convergência de Jenkins (2008), porque não se trata apenas de um produto intermidiático que frui das características do cinema, televisão e discussões de novas mídias, mas também de toda discussão que é resultada a partir da série. Aos moldes de *The National Anthem*, os espectadores também estão ávidos em questionar e refletir os usos das mídias digitais e a criação de novas tecnologias.

As duas últimas temporadas são as que mais exaltam as características fílmicas e isso acontece justamente por sua maior flexibilidade e permissividade de produção, uma vez que não está mais conforme os moldes televisivos. Assim, alguns episódios se tornam mais extensos a fim de dar conta de trabalhar toda a questão central que se propõe a discutir. Outros são mais sucintos, mas não deixam de se configuram como médias-metragens, porque a configuração do próprio seriado acaba contribuindo com essa possibilidade.

Entretanto, apesar de evidenciar as potencialidades enquanto uma obra essencialmente cinematográfica, a nova leva de episódios adota e reitera as mesmas estratégias das produções anteriores, contribuindo com as repetições da série. A forma de narrar as histórias permanece independente, buscando elaborar contextos tão realistas quanto emergentes da sociedade atual, que contribuem para instigar o pensamento crítico e o debate público. A extrapolação da tecnologia se faz presente em todos os episódios, sendo utilizados em maior ou menor escala.

A reviravolta no enredo é um recurso ainda mais utilizado se comparado às temporadas anteriores, o que contribui com a surpresa das narrativas e a frustração dos desdobramentos e desfechos dos episódios. Este último está ligado à quebra de esperanças por parte do público de um final feliz, que não existe em *Black Mirror*. Por outro lado, como é frequente as narrativas evidenciarem certo pessimismo e

ceticismo, há uma expectativa dos espectadores em assistir episódios que contribuam com esse discurso que a série carrega. De imediato, alguns deles fogem à essa regra, apresentando conclusões que falsamente carregam a ilusão de finais felizes e esperançosos, o que não acontece quando se analisa meticulosamente o episódio.

Além disso, vale ressaltar que *Black Mirror* não é somente sobre tecnologia, mas como esta reconfigura novas práticas sociais e como os indivíduos se comportam em diversos cenários. Há episódios que não exploram de forma acentuada nenhuma tecnologia específica, mas não deixam de configurar a estética da série porque ela está relacionada com a problematização de sistemas e condutas sociais. Suas discussões são importantes para se pensar não somente um futuro (próximo ou distante), mas também o presente. Para citar uma frase que acompanha o fenômeno nas redes sociais, “isso é muito *Black Mirror*”.

3 INTERTEXTUALIDADE NARRATIVA

Como já foi explicitado nos capítulos anteriores, *Black Mirror* é uma produção audiovisual que tem a premissa de levantar questões recorrentes na atual sociedade, desde o uso de mídias digitais, o desenvolvimento e inserção de tecnologias no cotidiano, até comportamentos que surgem em razão de novas estratégias de comunicação. Trabalha com temas atuais e emergentes inseridos dentro de uma estética própria do seriado, evocando certa construção distópica em suas narrativas. Fromm (2009, p. 269) aponta que as distopias surgem em contraponto às utopias, funcionando como formas que "expressam o sentimento de impotência e desesperança do homem moderno".

A literatura de ficção científica distópica geralmente remonta questionamentos de sociedades autoritárias ou totalitárias, que estão ligadas ao controle do Estado sobre a sociedade. Podem recorrer ou não a um cenário tecnológico, mas a sua principal premissa é de fazer uma crítica e um alerta sobre comportamentos sociais, assim como *Black Mirror* o faz. Por isso, extrapolam o "real" a fim de levantar essa discussão, que normalmente está associada a um caráter mais social, do indivíduo em sociedade e do governo enquanto detentor de liberdade.

Clássicos literários como *Nineteen Eighty-Four* (George Orwell, 1949), *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932) e *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953) anunciavam o debate de sociedades totalitárias sem, necessariamente, introduzir uma tecnologia avançada ou superdesenvolvida. Apesar de lidarem com outras questões, seus discursos podem ser relacionados com alguns episódios de *BM*. Citaremos dois exemplos em que isso acontece, utilizando os dois últimos livros mencionados.

Brave New World, escrito por Aldous Huxley em 1932, narra a configuração de um Estado ligado ao desenvolvimento das ciências biológicas, que compreende que cada indivíduo, por meio de seus genes, tem uma função pré-condicionada. Assim, ao nascer, o governo atribui uma função a ser desempenhada, que irá determinar a sua classe e posição social. Conceitos como família, monogamia, privacidade e até mesmo pensamento são considerados como crime para esse Estado, que é reprimido com o uso da droga *soma*, formulada para impedir esse tipo de comportamento.

O episódio *Fifteen Million Merits*, da primeira temporada, também trabalha com a questão de uma sociedade vigiada e governada por uma instância autoritária. Não se sabe o porquê de aqueles indivíduos estarem na condição de ciclistas, mas a

construção dos espaços sugere uma observação constante e um controle pelo sistema. A suposta privacidade que existe no universo retratado é a de isolamento em pequenos quartos, que não impossibilita a vigilância. As relações e interações sociais são escassas porque não há tempo para criar fortes vínculos, uma vez que vivem em função de pedalar.

Por outro lado, não há um controle propriamente do pensamento, mas a liberdade de expressão é vista por um viés cômico e leviano, que colabora para formas de entretenimento e espetáculos. A droga *soma* do episódio pode ser relacionada aos espetáculos veiculados para os indivíduos, na tentativa de alienar os envolvidos para que permaneçam em suas funções. Assim, quanto mais assistem aos programas, menos pensam em suas condições e, consequentemente, mais colaboram com o sistema gerando energia.

Ambas as obras são distintas e retratam cenários e contextos diferentes, mas o argumento que prevalece é essencialmente o mesmo. Tratam de sociedades alienadas e anestesiadas por um governo autoritário que se esconde sob a faceta de um regime *pacífico*. Dessa forma, o episódio configura uma relação intertextual ao tecer sua trama com a obra de Aldous Huxley, ainda que essa não tenha sido a intenção principal de Charlie Brooker.

Fahrenheit 451 de Ray Bradbury (1953) também pode ser relacionado com esse mesmo episódio de *BM*. A obra retrata um contexto em que livros são proibidos pelo governo e os indivíduos só têm acesso aos entretenimentos televisivos produzidos pelo próprio Estado. Assim, tornam-se alienados justamente por dependerem da informação que lhes é concedida, não podendo recorrer a outras fontes e pontos de vista. A opinião própria é considerada como *antissocial* e o pensamento crítico é proibido e suprimido.

De forma semelhante ao mesmo episódio anterior, todo o conteúdo de entretenimento que os indivíduos têm é gerado pelo governo. Não há nenhum acesso a informações fora desse contexto e até os discursos que fogem das normas do sistema são transformados em espetáculos. Um exemplo é o monólogo final do protagonista, que faz críticas às lógicas vigentes em plena rede aberta e que depois é transformado em um programa em que seu único objetivo é simular e repetir o seu discurso. Assim como em *Fahrenheit 451*, os produtos culturais são peças televisivas que contribuem para a docilização dos corpos.

Percebe-se como a intertextualidade surge nesse caráter múltiplo de leitura, que amplia as interpretações de uma determinada obra quando colocada em referência à outra. Kristeva (2012, pp. 141-2) enfatiza que nenhum texto é original, mas que sempre surge em razão de outros:

> [...] a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto). Em Bakhtin, além disso, os dois eixos, por ele denominados *diálogo* e *ambivalência*, respectivamente, não estão claramente distintos. Mas essa falta de rigor é, antes, uma descoberta que Bakhtin foi o primeiro a introduzir na teoria literária: todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é a absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de *intertextualidade*, e a linguagem poética lê-se pelo menos como dupla.

Há de ressaltar que os estudos da autora estão centrados na literatura e, portanto, o seu foco é compreender o texto enquanto criação verbal. Mas mais do que isso, a intertextualidade se constrói como cruzamento entre linguagens, sejam elas verbais, visuais ou meramente sonoras. As relações *entre textos* se configuram a partir dessa possibilidade de *ler* um texto em outro, agregando valor subjetivo à fruição e experiência estética das obras envolvidas. Assim, a intertextualidade surge mesmo sem a intenção do criador da obra porque há um caráter iminente que a associa à outras produções.

É exatamente isso o que acontece com os exemplos anteriores: não há confirmações de que os livros *Brand New World* e *Fahrenheit 451* fazem, de fato, parte da construção de *15 Million Merits*, mas as suas semelhanças e, até mesmo, as divergências sugerem esta aproximação de leitura. Esta, por sinal, não é prejudicada caso o espectador não tenha conhecimento dos livros, uma vez que não precisa de informações prévias para o seu entendimento. Entretanto, são essas relações que configuram o mosaico citado por Kristeva (2012), que culminam na intertextualidade.

Ao mesmo tempo, emerge uma relação intermidiática no cruzamento de fronteiras entre mídias, no qual a linguagem literária assume nova identidade em uma produção audiovisual e híbrida. Podemos categorizá-la dentro da classificação de *transposição midiática* porque há uma passagem da mídia livro para as estéticas do cinema e da televisão, surgindo um produto seriado. Rajewsky (2005, p. 51) aponta que esta categoria de intermidialidade está relacionada à materialidade da produção:

> *here [in the medial transposition] the intermedial quality has to do with the way in which a media product comes into being, i.e., with the transformation of a given media product (a text, a fi lm, etc.) or of its substratum into another*

> *medium. This category is a production-oriented, "genetic" conception of intermediality; the "original" text, fi lm, etc., is the "source" of the newly formed media product, whose formation is based on a media-specific and obligatory inter-medial transformation process.*[42]

Vale ressaltar que os conceitos de intertextualidade e intermidialidade estão ligados, mas os seus desdobramentos são distintos. *Grosso modo*, pode-se dizer que o primeiro está ligado aos conteúdos e interpretações, enquanto o segundo diz respeito às formas e materialidades de uma produção. Ambos coexistem e modificam-se de forma complementar, sem prejudicar ou interferir em suas configurações. Elizabeth Duarte (2004, p. 71) entende que são as relações *entre textos e mídias* que corroboram com o caráter complexo e híbrido das produções televisivas, o qual ela entende como *textos midiáticos*.

> Esse tipo de produção [televisiva] opera com uma superposição de níveis de hibridação: 1) apropriações intersemióticas em relação às outras mídias, constituindo-se numa intertextualidade por vezes fágica, que se alimenta de referências, alusões, repetições; 2) apropriações intra-semióticas em relação a sua própria produção, à articulação de gêneros, subgênero e formatos.

A autora observa o programa *Big Brother* como um exemplo de hibridização por evocar diversas estratégias de produção, que surgem meio às estéticas da televisão em relação a outros formatos. Entretanto, suas considerações funcionam com outros produtos midiáticos, como a série televisiva. *Black Mirror* está em relação a outras mídias, como comentado no capítulo anterior, evocando diversas estéticas em sua construção. Além disso, estabelece intertextos *intra-semióticos*, em que episódios da própria série dialogam entre si ou fazem menções sutis a outros personagens e narrativas.

Esse capítulo tem como objetivo apontar as relações intertextuais que *Black Mirror* têm com o filme adaptado *1984*, dirigido por Michael Radford e lançado em 1984. Espera-se observar os intertextos da série a fim de compreendê-lo como um produto híbrido, que dispõe de várias estratégias e recursos em sua construção. A escolha do filme se dá por sua relevância em discutir questões como manipulação de

---

[42] "Aqui [na transposição midiática] a qualidade intermidiática tem a ver com a forma que um produto de mídia é produzido, isto é, na transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme, entre outros) ou de um substrato em outra mídia. Esta categoria é voltada para a produção, concepção "genética" da intermidialidade; o texto, filme, etc. "original" é a "fonte" do novo produto midiático, cuja formação é baseada em uma especificidade midiática e um processo de transformação intermidiática obrigatório. (Tradução nossa)

informação, controle social e vigilância do governo, que funcionam como uma crítica social. Optou-se pela adaptação cinematográfica por sua manifestação visual dos conceitos que o livro aborda, posicionando-se em uma estética aproximada da que *BM* apresenta.

Vale ressaltar que são três as principais adaptações de *Nineteen Eighty-Four*: duas no circuito do cinema e uma produzida para a televisão, todas sendo produções do Reino Unido. A primeira adaptação surgiu como um filme pensado para o discurso televisivo na rede britânica *BBC*, em 1954. Foi dirigido por Rudolph Cartier e gerou controvérsias em sua recepção, com espectadores preocupados em relação à consolidação de um estado totalitário. Em 1956, a adaptação de Michael Anderson é lançada nos cinemas. Foi a primeira vez que o livro foi às salas de cinema, com um produto em preto e branco, como a tecnologia da época permitia. Além disso, foi a partir desse filme que *Nineteen Eighty-Four* começou a ser adaptado para o teatro.

Por fim, a última adaptação da obra foi lançada em 1984, o mesmo ano do título, dessa vez dirigido por Michael Radford e produzido em cores. É talvez o filme mais sensível dos três, com trechos e passagens densas e carregadas de significação. Desenrola-se de forma lenta no decorrer de seus 110 minutos de duração, apresentando claramente a crítica que George Orwell se propôs a fazer em seu livro. Por isso, é a adaptação mais importante do livro e a escolhida para esta análise.

No que diz respeito à condução das análises desse capítulo, ressaltamos a fala de Aumont e Marie (2009) que afirmam não haver um método universal de análise fílmica, mas maneiras de se explicar fenômenos observados nos filmes em diálogo com outras teorias. Segundo os autores, 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, pois sempre haverá algo de analisável ou um viés interpretativo distinto. Assim, adotamos como modo de partida o modelo de Aumont e Marie (2009) de análise fílmica da imagem e

do som. Analisaremos as produções selecionadas com uma descrição fílmica que permita o entendimento das configurações intertextuais de *BM* com *1984*.

São dois os principais episódios que se ligam à adaptação de *Nineteen Eighty-Four* realizada por Michael Radford: *Fifteen Million Merits* (1ª temporada), e *Men Against Fire* (3ª temporada). Ambos abordam a questão de uma instância superior que controla e vigia os indivíduos, ainda que existam variações entre interpretações. *15MM* não evidencia especificamente a existência de um Estado, ainda que ele exista de forma sutil nas atribuições das funções sociais, mas o seu controle parece muito mais ser exercido por indústrias de entretenimento.

MAF, por sua vez, dialoga mais claramente com *1984* porque retrata um contexto de guerra em que uma organização militar declara os inimigos para seus soldados. Estes têm suas percepções alteradas para atingir as finalidades da organização, assim como os cidadãos da história do filme passam por uma lavagem cerebral para viver e pensar de acordo com os moldes do Estado.

Episódios como *The National Anthem* (1ª temporada)*, White Bear* (2ª temporada) e *Shut Up and Dance* (3ª temporada) também lidam com questões de instâncias controladores, representando-as por meio de indivíduos ou organizações. Assim, discutem protocolos e comportamentos que respaldam o controle e vigilância e, por isso, podem ser explorados a partir da perspectiva da intertextualidade de Kristeva (2012). Não serão o foco de análise dessa pesquisa, mas representam uma proposição de estudos futuros.

Em um primeiro momento, analisaremos as principais passagens do filme dirigido por Michael Radford para, então, cotejar com os episódios destacados de *Black Mirror*. A intenção principal desse capítulo é a de identificar em que momentos ocorre uma relação intertextual entre as obras, seja pelos temas e conteúdos tratados, seja por uma aproximação visual da narrativa ou por seus efeitos estéticos. Esta conexão entre obras é um levantamento do pesquisador, pois não há nenhuma declaração por parte de Charlie Brooker de ter se embasado nas obras referidas.

O objetivo desse capítulo, além de levantar a intertextualidade entre obras, é de confirmar a hipótese de que *Black Mirror* configura uma produção híbrida, que desfruta de estratégias intermidiáticas, mas também intertextuais, revelando-se como uma série complexa e multifacetada.

3.1 OBSERVAÇÃO E CONTROLE

Fifteen Million Merits e *Men Against Fire* são dois episódios de *Black Mirror* veiculados em momentos distintos: o primeiro pertence à primeira temporada e foi a segunda história da série a ser exibida na televisão; o segundo está inserido no contexto da plataforma *Netflix*, na terceira temporada, e representa o 12º episódio produzido por Charlie Brooker. Por sua vez, o filme *1984* é uma produção britânica em cores dirigida por Michael Radford e exibido no mesmo ano de seu título. As três obras apresentam decupagem clássica, utilizando os efeitos de montagem a favor de sua concepção. Sobre isso, Ismail Xavier (2014, p. 32) aponta que:

> O que caracteriza a *decupagem clássica* é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível.

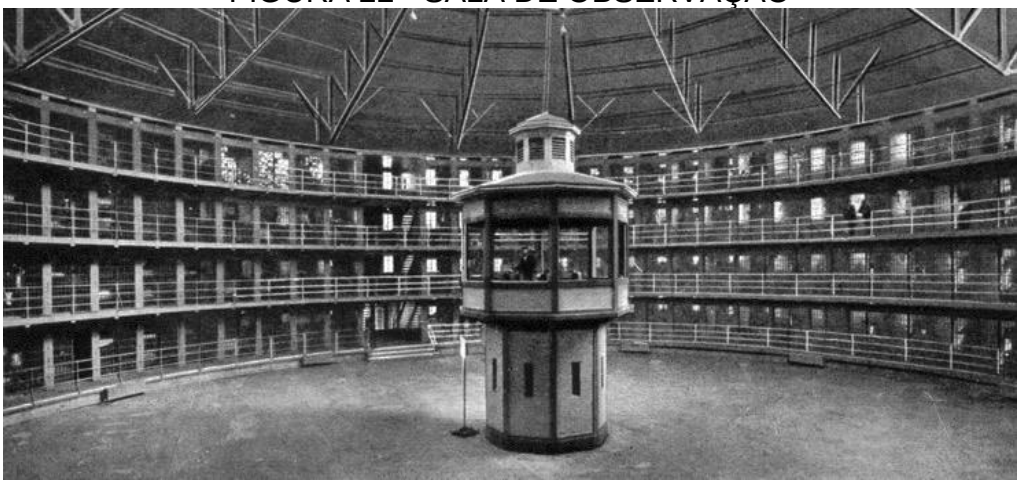
Xavier (2014) descreve o processo de decomposição de um filme, chamado de decupagem. A parte mais ampla do sistema é o filme, constituído de sequências, cenas e planos. O último sendo a menor unidade dentro dele e representando o ponto de vista e ângulo da câmera, no qual o autor introduz novas classificações, como plano geral, plano médio, plano americano e primeiro plano. Em relação aos ângulos, o ponto normal é sempre na altura dos olhos, mas o cineasta pode desfrutar de câmera alta e baixa para desencadear diversos efeitos estéticos.

Estas classificações contribuem para uma sistematização das descrições de análise, buscando evidenciar a importância de utilização de cada recurso. O plano geral, por exemplo, mostra todo o espaço em que acontece a ação, sendo utilizado como uma forma de ambientar e contextualizar o espectador. Já o primeiro plano é o oposto do anterior, enfatizando uma característica marcante do personagem ou até mesmo de algum objeto. O seu uso pode ser usado a fim de demonstrar expressões ou realçar algum comportamento ou importância daquele detalhe no desenrolar da história. Assim, cada posição de câmera contribui com uma fruição estética diferenciada, que pode ou não ser a intenção do diretor. Utilizaremos esta compreensão do autor para analisar as referidas obras, cotejando os discursos que se propõem a tratar às teorias relacionadas e aludidas.

Para fazer uma leitura aprofundada de ambas as produções, é necessário compreender as instâncias políticas e os desdobramentos governamentais que os três evocam. Antes de tudo, é primordial entender que os conceitos apresentados aqui podem representar em maior ou menor escala os episódios de *Black Mirror* e o filme *1984*. Todos discutem a questão fundamental de um controle totalitário, acompanhado e observado pelo Estado, sendo que qualquer opinião contrária às ideologias impostas implica em um desacato ao governo e, portanto, configura um crime passível de punição.

É possível evocar o conceito do panóptico proposto por Bentham (1995), porque este é um modelo construído para observar presidiários encarcerados a fim de garantir a ordem social. Sua estrutura básica requer um ponto único de observação, onde se vigia os detentos. Estes, entretanto, não conseguem ver o seu observador, que se esconde na sala de observação. Assim, o panóptico é uma estrutura que lida com o visível (os presidiários) e o invisível (sob a figura do diretor ou inspetor).

FIGURA 22 - SALA DE OBSERVAÇÃO



FONTE: Centro de Estudios Abierto Y Editorial LaPala

Foucault (1987) aplica essa estrutura na sociedade, analisando de que forma é possível instalar essa configuração no meio social. Suas ideias atingem não apenas presidiários, mas também os demais indivíduos que cumprem um papel na sociedade, como os operários, trabalhadores (a fim de vigiar sua cadeia produtiva e aumentar a produção) e cidadãos (para assegurar as suas condutas de acordo com as normas).

Dentro dessa nova ótica sobre panóptico, o autor aponta que é essencial os indivíduos saberem que estão sendo vigiados, pois assim tomam consciência de suas ações e tendem a seguir as normas por saber que os desvios de condutas são

passíveis de punição. Consequentemente, internalizam o observador e desencadeiam um processo de auto-controle e auto-vigilância, que ajudam na manutenção desse sistema. Assim como na proposta de Bentham (1995), esse vigilante não assume uma identidade e é, portanto, invisível.

O panóptico contribui com o que Foucault (1987) chama de *docilização dos corpos*, a imposição dominante de práticas e comportamentos que *educam* os indivíduos para atuarem em função das normas que reiteram a sociedade disciplinada. Nesse modelo, não há necessariamente uma punição física nos indivíduos, mas sim moral, que priva e tolhe as suas singularidades e liberdades. A docilização dos corpos nada mais é do que um processo de "adestramento" de pessoas para atingir indivíduos obedientes e disciplinados.

Nas sociedades disciplinares isso acontece justamente em razão dos confinamentos, da perspectiva única do observador, que exerce o seu controle sobre as multidões. O autor aponta que o indivíduo docilizado é aquele que pode ser utilizado em razão dos interesses políticos, que não contesta ou questiona as decisões de ordem social, simplesmente o executam. Além disso, observa-se sem ser observado, instaurando-se, assim, a noção de *um olho que tudo enxerga*.

Os conceitos do panóptico de Bentham (1995) e a sociedade disciplinada de Foucault (1987) é recente, mas não é nova: a primeira publicação do livro *Nineteen Eighty-Four* em 1949 já discutia temas semelhantes, funcionando como uma ilustração das teorizações formuladas pelos autores. Há, assim, a possibilidade ler essas obras como intertextos, em que o romance, um texto prévio, surge de forma sutil na construção das teorias, os novos textos.

Em uma perspectiva mais sofisticada do panóptico e do vigilante, pode-se argumentar que câmeras de vigilância tenham papel importante nessa função, ainda que não sejam essenciais nesse processo. Assim, contribui com a consolidação do controle representado em *15 Million Merits*, que se manifesta de forma sutil por não evidenciar uma instância totalitária. *Men Against Fire* também não tem a representação clara do panóptico ou das formas de observação, mas há a organização militar que dita as regras e normas do sistema. Como comentado, *1984* é o exemplo clássico da observação, do controle e da punição.

A fim de tecermos as ocorrências intertextuais da série, iremos, em um primeiro momento, descrever e analisar o filme produzido por Michael Radford para então relacioná-lo à série. Acreditamos que essa contextualização prévia contribui com

entendimento das inserções dos textos em ambos os episódios de *Black Mirror*, mas enfatizamos que esta pesquisa não tem a premissa de debruçar-se sobre questões mais complexas de *1984*, apenas fornecer referências suficientes para compreender a sua presença na série.

O filme narra a existência de uma sociedade manipulada por um governo altamente onipresente e vigilante, que não permite o individualismo e nem o pensamento livre. É por meio de *teletelas*[43] que o Estado vigia cada cidadão, ilustrando os conceitos de Foucault (1989) de forma extremamente sofisticada. Quando não há nenhuma transmissão do Estado, surge a imagem imponente do Grande Irmão. No decorrer do filme, questiona-se se essa figura de autoridade realmente existia ou se era somente uma representação, uma vez que aparece apenas sob a forma de imagens estáticas nas propagandas do Partido *Ingsoc*[44].

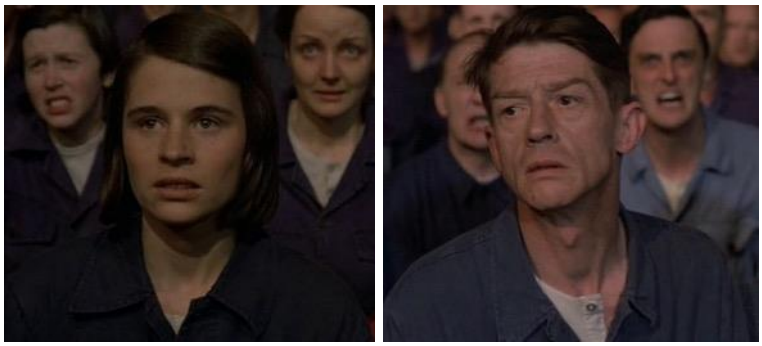
São três as classes sociais que aparecem no filme: a elite do Partido Interno; a classe média do Partido Externo; e os proletários, na condição mais pobre e menos privilegiada de todos. Entretanto, são os únicos que não são constantemente vigiados pelo governo e desfrutam de uma “liberdade”, sendo comparados a animais pela propaganda do Partido. É por esse motivo que os membros do Partido não podem se misturar com os proletários, ainda que isso eventualmente ocorra para conseguir itens de necessidade, como lâminas de barbear, onde só são vendidas em lojas da classe social mais baixa.

O filme se inicia com uma reunião do Partido Externo onde os dois personagens principais são introduzidos em primeiro plano: Julia (cujo sobrenome não é revelado) e Winston Smith. A primeira parece fervorosa, enquanto o segundo demonstra certa resistência. O Partido declara seu inimigo: Goldstein, um revolucionário que tenta destruir o *Ingsoc*. Ao apresentá-lo, o público vaia e faz gestos de reprovação, simbolizando o apoio fiel ao Partido e negando os discursos apresentados pelo revolucionário. Quando a propaganda política acaba e surge novamente o símbolo do *Ingsoc* na tela, os cidadãos se levantam e fazem um gesto de respeito, que é simbolicamente controverso: atam as mãos para cima como se estivem se rendendo.

---

[43] Pequenos televisores instalados nos alojamentos de cada indivíduo, que funcionam como câmeras de observação e propagação de mensagens do Estado.
[44] Abreviação irônica de *English Socialism*.

FIGURA 23 - CORTES DE JULIA E WINSTON



FONTE: Fotogramas do filme *1984*

A sequência tem quase seis minutos de duração e causa certo estranhamento por mostrar trechos e falas do inimigo Goldstein, que ataca livremente o Partido sem nenhuma espécie de censura. O público demonstra ódio e repulsa às palavras do revolucionário mesmo apresentando coerência em seu discurso. Winston se manifesta de forma recatada, com poucas palavras e gesto, mas corrobora com o ataque gratuito. Julia, por sua vez, grita constantemente palavras como “morte” e “traidor” e sua expressão corporal é de ódio e raiva.

O filme tem um tratamento de imagem neutro, sem muito contraste, mas há uma acentuação dos tons alaranjados, destacando o rosto dos personagens. Essa coloração contribui para um aspecto nostálgico da imagem, fazendo alusão ao período da história de lutas de classes. Os cenários representam locais de guerra e pobreza, mesmo entre os membros do Partido Externo, que são um pouco mais privilegiados.

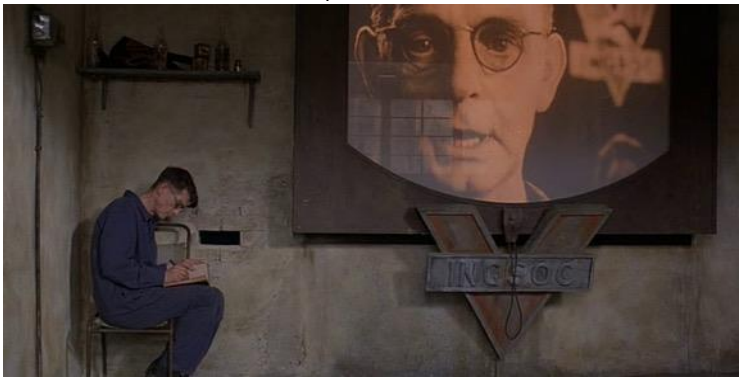
A sequência que segue é a do Ministério da Verdade, onde Winston Smith trabalha em um pequeno cubículo manipulando a informação. É possível perceber que cada trabalhador é acompanhado por uma *teletela* com a figura do Grande Irmão, que também dá direcionamentos das tarefas a serem executadas. Smith é responsável pela negação da história, reescrevendo fatos históricos para sustentar a versão do Estado, que se modifica constantemente. Apesar de exercer seu trabalho de forma eficaz, é possível perceber certo descontentamento e questionamento.

Em seguida, acompanhamos Winston caminhando até o seu apartamento, onde é recepcionado por uma enorme *teletela* que transmite o depoimento de um traidor do sistema. Smith diminui o volume do aparato, que permanece em plano de fundo. Essa cena mostra dois pontos de vista: a câmera objetiva em plano médio e fechado e uma câmera subjetiva, onde é possível observar o protagonista pelo o que

parece ser a *teletela*, possivelmente sendo a imagem que é retransmitida à sala de observação do governo.

As impressões iniciais de Smith como um cidadão que parece não pertencer ao lugar ou não estar convicto com as ideias do Estado são confirmadas: há uma narração de seus pensamentos em que ele declara sua oposição ao sistema, ato reprovado pelo Partido totalitarista. Observamos o protagonista retirar um diário escondido na parede do quarto, em que ele confessa a esperança de um futuro melhor, livre do controle e da vigilância.

FIGURA 24 - SMITH, A *TELETELA* E O DIÁRIO



FONTE: Fotograma de *1984*

Assim, o seu testemunho sincero revela a sua vontade de confrontar o sistema, ao mesmo tempo em que se conforma por saber que isso pode ocasionar sua morte. A chamada de Polícia do Pensamento, que observa cidadãos suspeitos, não pode propriamente ler mentes, mas desfruta de técnicas de psicologia e dos aparatos de vigilância para acompanhar os possíveis traidores. Winston, ao registrar em seu diário pensamentos criminosos, concretiza as provas de sua traição ao Partido.

Esta primeira parte que descrevemos é a introdução do filme *1984*, em que somos situados dos moldes de funcionamento da sociedade, as regras impostas e o governo autoritário e manipulador. Não há ainda um longo desenvolvimento dos personagens centrais, mas é possível perceber o incômodo de Winston Smith em relação ao mundo em que vive.

A coloração da imagem permanece em tons sóbrios, um pouco apagados. Mesmo tendo uma leve saturação nos tons alaranjados, em algumas cenas é possível perceber que os azuis se destacam, principalmente nos momentos em que os trabalhadores aparecem reunidos. Esse recurso estético contribui para um

aprofundamento de insatisfação, de incômodo com o ambiente em que se vive, apesar de, contraditoriamente, alguns indivíduos denotarem certo conforto e deleite.

FIGURA 25 - TRABALHADORES REUNIDOS

FONTE: Fotograma do filme *1984*

Winston Smith é um personagem deslocado, que não se encaixa em seu ambiente. É de se esperar que isso aconteça em uma sociedade repressiva com um governo autoritário, mas o que chama a atenção é que os demais personagens mostrados parecem demasiadamente envolvidos e apaixonados pelo sistema. Julia, que ainda não foi propriamente introduzida, mas aparece no começo do filme apoiando fervorosamente o Partido; e o seu vizinho Parsons, que esbanja felicidade nos corredores do prédio, comemorando as (falsas) notícias do governo.

Pode-se argumentar que o que leva esses personagens a agirem assim é a imponência da ideologia do sistema, mas isso acontece também porque não possuem outras referências de sociedade e socialização, além do fato de sonhos e pensamentos criativos serem considerados crimes. As saídas que contornam essa condição se reduzem a duas: conformar-se com o sistema ou confrontá-lo. O segundo caso oferece riscos à saúde física e mental e, por isso, torna-se menos atraente.

O filme continua a narrar a rotina de Winston Smith, que permanece essencialmente a mesma, salvo por uma visita proibida em uma loja de proletários, onde busca lâminas de barbear. Até que, em uma de suas idas para o trabalho, encontra-se somente com Julia em um dos corredores de seu trajeto. A mulher, que possui um dos braços enfaixados, cai repentinamente e pede a ajuda de Smith para levantá-la, que o faz com receio. A cena em si parece corriqueira e banal, não revelando nenhuma surpresa aparente.

Entretanto, a próxima sequência mostra um acontecimento inesperado: Winston abre um bilhete que recebeu ao ajudar a moça, onde o lê de forma discreta no local de trabalho. Nele estava escrito a frase "*I love you*" e no verso "*Victory Square*", indicando um local de encontro. Smith logo o joga no incinerador, uma vez que romances e encontros amorosos são proibidos pelo Partido e tal bilhete também configuraria uma prova de traição ao governo. O encontro acontece em um ato político do governo, repleto de outros trabalhadores que comemoram as vitórias do Partido, tornando o local ideal para um encontro discreto, uma vez que ambos os personagens se mesclam à multidão.

Julia propõe um segundo encontro, dessa vez em um local mais específico e isolado, longe da observação do Grande Irmão. Assim, passa outro bilhete com indicações de como chegar nesse lugar. A conversa dos dois é rápida, com perguntas curtas e respostas monossilábicas. É a partir desse momento que os dois personagens começam a viver um romance proibido pelo sistema, questionando as normas e regras do Partido. Winston já era essencialmente traidor apenas por ter pensamentos que confrontavam o governo, materializando suas insatisfações em seu diário. O seu relacionamento com Julia vem a corroborar ainda mais com o seu não pertencimento e desencaixe.

Os protagonistas se encontram em um campo, longe da observação minuciosa do Estado. As sequências que mostram os dois juntos são sempre acompanhadas de uma saturação mais forte, evidenciando certa liberdade em detrimento da opressão da cidade. Os locais são bucólicos, ideais para seus encontros proibidos, onde desenvolvem um romance pautado principalmente na vontade de confrontar o sistema. Entretanto, como o próprio Smith diz, a sorte dos dois não pode durar para sempre, significando que eventualmente serão descobertos. É exatamente o que acontece após muitos encontros, quando descobrem que o quarto que os abrigou possuía uma *teletela* escondida. Assim, inicia-se o começo do fim dos protagonistas.

Após serem capturados, Winston é o único que tem o foco de atenção no filme, aparecendo em uma sala com azulejos brancos encardidos, onde é submetido a diversas formas de tortura. Entre elas, sessões de choque, que contribuem para uma manipulação da percepção e insanidade mental e física de Smith. Entretanto, um dos argumentos de seu torturador é o de que o personagem ainda não declarou sua traição à sua amada, o que concluiria o processo de recondicionamento.

FIGURA 26 - CÂMARA DE TORTURA

FONTE: Fotograma do filme *1984*

Por isso, é levado à outra sala de tortura, conhecida como sala 101. Lá, ele é obrigado a conviver com o seu maior medo: um rato, que é colocado em frente a seu rosto. Então ele finalmente exclama "*Do it to Julia!*", concedendo a maior prova de traição à mulher que ama e, portanto, finalizando sua tortura. As cenas que seguem a sua captura duram aproximadamente 25 minutos e representam de forma cruel e desumana toda a tentativa de inserir um indivíduo em um sistema autoritário. As imagens são fortes e ainda mais sombrias do que as cenas que antecedem, principalmente por contrastar um período de um romance aparentemente livre.

FIGURA 27 - CENA FINAL DE *1984*

FONTE: Fotograma do filme *1984*

Logo após serem liberados, Winston reencontra Julia e ambos confessam sua traição pelo outro em uma conversa monótona. A última sequência mostra Smith confessando vários crimes em uma propaganda obrigatória, entre eles, alguns que não havia cometido. Percebe-se que o discurso é muito semelhante a outra confissão que aparece no começo do filme, evidenciando a distorção de informações que o

Partido gera. A última cena de *1984* mostra o protagonista observando por um tempo o Grande Irmão e, logo em seguida, vira-se para a câmera e diz "*I love you*", concluindo de forma ambígua, pois dá a entender que pode ter dito referindo-se à Julia.

3.2 APROXIMAÇÕES ENTRE OBRAS

Assim como Winston Smith em *1984*, ambos os protagonistas de *Fifteen Million Merits* e *Men Against Fire* parecem não pertencer ao sistema. Comentamos brevemente o primeiro episódio no capítulo anterior, mas iremos fazer uma nova contextualização indicando os pontos convergentes ou mesmo divergentes de *1984*. *15MM* é um episódio que, *a priori*, parece não se relacionar com o filme por situar um contexto moderno em que os produtos de entretenimento assumem papel principal na sociedade. No entanto, é uma crítica a esses produtos culturais amplamente veiculados pela radiodifusão, principalmente o gênero *reality show*.

Apresenta coloração saturada, com destaque para os tons azuis, que permanecem imponentes no decorrer do episódio, sugerindo certa frieza e distanciamento. A trilha sonora inicial sugere esperança e felicidade, contrastando com a real situação do personagem principal, que dorme em um pequeno quarto rodeado de telas que interagem com ele. Mais tarde sabemos que essas telas têm o propósito duplo de funcionar como uma *interface* onde podem ser acessados alguns menus e opções e também como uma câmera que observa.

A primeira sequência registra o protagonista Bing Madsen levantando-se de sua cama, onde é logo conectado a uma conta que exibe um avatar[45] e um número no televisor. Na cena seguinte, aparece escovando os dentes e, ao utilizar o creme dental, esse valor abaixa, revelando-se ser uma moeda de troca que é posteriormente apresentada como *Merits*. Estas são geradas ao pedalar bicicletas ergométricas e é essa a função que o protagonista exerce no decorrer do episódio, pedalando sem um motivo aparente que não o de gerar moedas. Não é mostrado se servem o propósito de gerar energia, apesar de ser a teoria mais provável, mas fica implícito que é uma obrigação diária.

---

[45] Avatar diz respeito à identidade virtual com o qual o indivíduo se enxerga ou se sente representado no meio cibernético. No episódio de *15MM* o avatar do protagonista assume uma aparência bastante semelhante à sua própria.

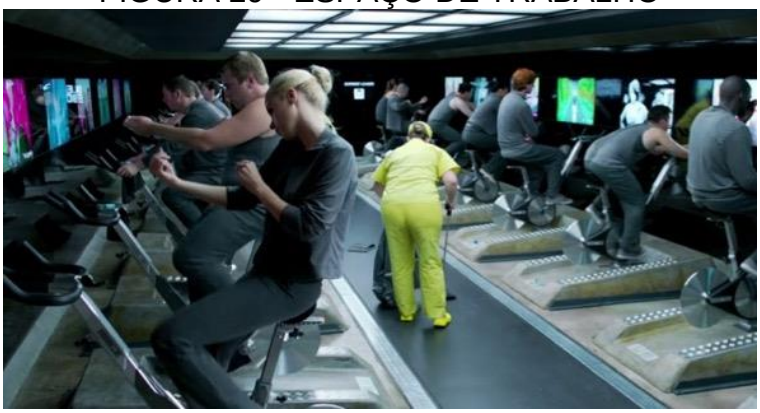
FIGURA 28 - BING, AVATAR E MOEDA

FONTE: Fotograma do episódio *15MM*

Entretanto, apesar de o trabalho de Winston estar relacionado a uma atividade mental e o de Bing físico, ambos os protagonistas vivem em um universo onde são forçados a cumprir deveres por uma instância superior. Inseridos em uma sociedade disciplinar, trabalham em funções pré-estabelecidas sem aparente razão ou critério de escolha. Os dois são vigiados constantemente, sendo que a tecnologia apresentada no primeiro é explícita com as *teletelas* e ordens direta dos superiores, enquanto o segundo se esconde sob as diversas telas, não se revelando de forma clara. Essa vigilância acontece constantemente, seja na rua (nas salas, no caso do episódio), no trabalho ou em casa/quarto.

As atividades do dia-a-dia são interrompidas por chamadas publicitárias obrigatórias que custam *Merits* para serem ignoradas, do contrário é necessário ouvir e assistir até o final do comercial. Mas há essa possibilidade, assim como em *1984*, que Winston podia abaixar o volume das propagandas políticas. A diferença é que, em *15MM*, os discursos são sempre da ordem do entretenimento, como uma forma de anestesiar e “confortar” os indivíduos a fim de cumprirem suas obrigações.

FIGURA 29 - ESPAÇO DE TRABALHO



FONTE: Fotograma do episódio *Fifteen Million Merits*

A sociedade de *Fifteen Million Merits* oferece um programa de calouros que lhes dá a oportunidade de sair daquela condição caso sejam aprovados por jurados extremamente insatisfeitos e rigorosos. Esse programa, chamado de *Hot Shot,* tem o formato semelhante ao que conhecemos como *The Voice*, *American Idol* e *The X-Factor*. Para participar é necessário investir quinze milhões de *Merits* e ter coragem e talento para enfrentar a banca avaliadora. Ironicamente, os juízes do programa têm nomes que remetem às suas personalidades: *Charity* é "caridosa", quase condescendente, mas sarcástica; *Hope* dá razão às esperanças dos candidatos, mas também destrói suas expectativas; *Wraith*, por sua vez, é um produtor de um canal erótico que é instintivo em sua fala, não se restringindo a amarras.

Ambos os personagens se veem presos nas lógicas do sistema, demonstrando insatisfações com seus cargos. Bing é quieto, cumpre sua função de forma objetiva, sem demonstrar sentimentos e sem se importar com outros acontecimentos. Pedala conformado com sua condição, mas demonstra uma vontade de ascender de posição. A diferença de *15MM* para *1984* é que no primeiro ainda há uma esperança: para sair dessa posição, *basta* ser aprovado no programa de calouros, que custa quinze milhões de *Merits* para participar. As escolhas que o protagonista tem são limitadas também: pode pedalar ou tentar a sorte no *Hot Shot*, mas sabe que não possui talento para realizar essa façanha.

Diferentemente de *1984*, a sociedade do episódio não tem precisamente um governo autoritário e os indivíduos podem pedalar em um ritmo calmo, contanto que continuem em suas funções. Não há visivelmente uma pressão externa ou uma motivação, mas as autoridades são materializadas nos juízes do programa de talentos. Percebe-se que, enquanto *1984* é uma sociedade política, *15MM* se baseia em uma sociedade midiatizada, onde os espetáculos são relevantes para a manutenção da ordem social.

No desenrolar da trama, Bing Madsen conhece uma garota que foi recentemente transferida para a mesma ala que a dele. Em uma cena no banheiro, coletivo e sem distinção de gêneros, o garoto a ouve cantar e fica impressionado. Ele descobre que seu nome é Abigail Khan e a persuade a participar do programa *Hot Shot* para ter uma chance de uma vida melhor. Abi rejeita a proposta de Madsen em lhe dar o ingresso de entrada para o *show* de calouros, que insiste e lhe envia como presente pela loja virtual.

FIGURA 30 - PRIMEIRO ENCONTRO DOS PROTAGONISTAS

FONTE: Fotograma do episódio *Fifteen Million Merits*

Unidos em uma motivação de tentar sair de suas condições, a garota e o protagonista vivem um breve romance. Assim como Julia aparece de forma inesperada na vida de Winston em *1984*, Abigail surge como uma faísca de esperança, que desperta a atenção de Bing. A cena que o garoto a ouve cantar é calorosa e tende aos tons laranjas por conta da iluminação de um letreiro digital de anúncios, que reflete cores vibrantes em sua pele. A fotografia sugere emoção e paixão na cena em que Bing se encontra encantado por aquela voz.

FIGURA 31 - MOMENTO EM QUE BING OUVE ABIGAIL

FONTE: Fotograma do episódio *Fifteen Million Merits*

A partir disso, acompanhamos o processo de produção do *reality show* que toma palco dentro da narrativa, o *Hot Shot*. É um programa com seus cuidados e zelos, com produtores dirigindo cada indivíduo em seu lugar, organizando e ordenando a demanda do público espectador. Madsen participa com Abi dos processos que antecedem a sua apresentação, passando por alguns estágios. Um

deles é de uma sala onde todos os participantes esperam a sua vez e, surpreendentemente, a jovem é convocada antes de outros que já estavam no aguardo.

FIGURA 32 - APRESENTAÇÃO DE ABI EM *HOT SHOT*

FONTE: Fotograma do episódio *Fifteen Million Merits*

A garota então se dirige a um palco que conta apenas com a presença dos três jurados. Ao fundo deles, há todo o público espectador presente virtualmente na forma de avatar. A cena causa um desconforto porque a todo momento os jurados parecem debochar da aparição de Abigail, além de a plateia constantemente rir de sua entrada. A Figura 32 representa isso ao compor uma cena que dá a sensação de aprisionamento: o espaço da direção de seu olhar é pequeno, transmitindo a sensação de claustrofobia. A tela exagerada ao fundo compõe barras em azul que pode remeter a grades, contribuindo com a ideia de enclausuramento. Seu olhar e sorriso, por outro lado, denotam inocência e simplicidade, mas logo se transformam mediante as humilhações e provocações dos jurados.

Abi canta a mesma música que Madsen ouviu quando se conheceram: *Anyone Who Knows What Love Is (Will Understand)*, uma canção originalmente gravada nos anos 1960 por Irmas Thomas. A reação da plateia é bastante positiva, demonstrando o talento e potencial da jovem, mas apesar disso, os juízes afirmam que o mercado da música é extremamente competitivo e talvez seria mais interessante para ela utilizar a sua beleza para seguir uma carreira de atriz pornô. Ao recusar, ela é persuadida pela posição dos jurados, que fazem juízo valorativo ao apontar que a vida fora das bicicletas é mais recompensadora. A jovem acaba cedendo e aceita a proposta dos jurados.

Diferente de *1984*, onde Winston e Julia vivem um romance na maior parte do filme, os protagonistas de *15MM* se separam logo após a metade do episódio. Madsen se vê desesperado em recuperar seus *Merits* para tentar uma vingança pessoal contra

o sistema, que agora passa a exibir cenas pornográficas de sua conhecida que não podem ser puladas, uma vez que não possui moedas suficientes para realizar tal ação. Tomado pela ira e desejo de vingança, o protagonista começa sua jornada rumo ao acúmulo de quinze milhões de *Merits*.

Quando finalmente o consegue, sobe aos palcos e faz um discurso reprovando e ameaçando o sistema, criticando-o em rede aberta. Fala em tom de ameaça, segurando um pedaço de espelho que serve como uma arma que pode, a qualquer custo, tirar a sua própria vida em palco. Há um contraste entre a cena de Bing e a dos jurados. Enquanto a do garoto é repleto de luzes azuis, que contribuem para um efeito sensível e triste, a dos jurados possui coloração um pouco mais quente, fluindo entre as cores rosa e roxo. Até o final do discurso, os três produtores não demonstram expressão, aparentando estarem entediados. Entretanto, no final do monólogo de Madsen, sorriem e se emocionam com sua bravura e sua fala, propondo que ele tenha um programa somente dele para repetir o espetáculo.

É nessa posição que o garoto se encontra rumo ao final do episódio: espetacularizado, quando tudo o que queria era fazer uma crítica à sociedade, à postura dos jurados e também de todos os envolvidos. Seu discurso serviu o único propósito de emocionar aqueles que o assistiam, de querer possivelmente que ele se matasse em rede aberta ou de se agoniar com tal feito. Mas no final, caiu nas amarras do próprio sistema e aceitou a ideia dos jurados para que assim pudesse ter uma chance de encontrar novamente Abi fora do contexto das bicicletas.

FIGURA 33 – CENA DO DISCURSO DE MADSEN BING

FONTE: Fotograma do episódio *Fifteen Million Merits*

O episódio se encerra com Madsen em uma “caixa” maior do que a que vivia antes, mas semelhante: aparece em um cômodo mais espaçoso com uma paisagem virtual realística, onde gravava seus vídeos como proposto pelos jurados. O garoto era transmitido para o público das bicicletas, que agora podiam comprar acessórios

de espelhos quebrados para enfeitar seus avatares, remetendo ao grande “ídolo” Madsen Bing. Assim, fica claro que não se sai daquela posição, é possível ascender a outro nível social, mas os efeitos são os mesmos ou semelhantes.

O programa de calouros *Hot Shot* pode ser comparado com a sala de tortura de *1984*, porque, de fato, funciona como um gatilho para Madsen Bing, que vê a sua inocente amada ser corrompida pelo sistema. A sala 101 são os constantes bombardeamentos do programa adulto que Abigail aparece, torturando ainda mais o protagonista. A diferença do filme é que a tortura funciona como uma forma de declarar a traição tanto do governo quanto da pessoa amada, enquanto no episódio parece ser uma força propulsora para resistir e confrontar o sistema.

Quando Winston Smith (e Julia) é reinserido na sociedade após ser recondicionado, fica implícito que voltará a cumprir suas funções, mas dessa vez com a mesma ideologia do Partido. O mesmo ocorre em *15MM*: após os dois personagens principais passarem pela *sala de tortura* e humilhação que é o programa de calouros, fica claro que não é possível sair daquela condição. Bing ascende a outro nível social, mas ainda fica preso às ideologias do sistema de entretenimento. E o mesmo ocorre com Abi, que é forçada a participar de produções de um canal erótico.

Men Against Fire, por sua vez, é a reconfiguração de *1984* em uma concentração militar. O tratamento de imagem lembra muito o utilizado pelo filme, mas a diferença é que os tons são ainda mais sombrios e dessaturados. O episódio narra a história de Stripe Koinange, um soldado treinado para caçar e exterminar mutantes conhecidos como “*baratas*”. Os indivíduos dessa organização possuem um implante chamado *MASS*, que fornece dados por meio de realidade aumentada, mas também melhora a comunicação e inteligência entre os grupos militares. É revelado mais tarde, que o seu objetivo principal é de condicionar e remover emoções dos soldados, tornando-os assassinos mais eficazes.

Nesse momento, é possível perceber três pontos de convergência com *1984*. O primeiro deles diz respeito ao sistema social, que em *MAF* é militar. Ainda que não se consolide como uma sociedade totalitária, é organizada em hierarquias que estimulam certo autoritarismo. Os soldados são recrutados frente ao cenário pós-apocalíptico e à aparição dos mutantes, que prejudicam as vilas e comunidades. Enquanto o filme utiliza de técnicas de psicologia e tortura, *Men Against Fire* dispõe de um implante tecnológico avançado que contribui com o recondicionamento dos indivíduos, garantindo a inserção de cada soldado em seu papel e a ordem social. A

instância controladora é a própria organização militar, que detém conhecimento, poder e controle.

FIGURA 34 - O SOLDADO STRIPE KOINANGE

FONTE: Fotograma do episódio *Men Against Fire*

A cena inicial do episódio contrasta fortemente com o tratamento de imagem utilizado no decorrer da trama. Apresenta uma mulher sorridente que interage com a câmera, denotando pureza e inocência. A sequência é toda em câmera lenta, com cores vibrantes nos tons quentes, que passa a sensação de calor e paixão. As imagens intercalam entre a mulher e o protagonista, que aparece dormindo. Assim, infere-se que é um sonho, logo interrompido por sua colega de profissão, Hunter Raiman, que o acorda. As lembranças dessa mulher misteriosa sugerem certo envolvimento amoroso, podendo ser relacionado à Julia de *1984* e à Abigail de *15MM*. A diferença é que ela não se materializa, mas serve como um indicador de mudanças no contexto do personagem principal. Mais tarde, sabe-se que essas imagens são criadas pelo dispositivo que possuem a fim de garantir um descanso ideal.

FIGURA 35 - CENA INICIAL DE *MEN AGAINST FIRE*

FONTE: Fotograma do episódio de *Black Mirror*

Liderados por Medina, as cenas que seguem mostram toda a preparação para enfrentar uma caça às *baratas*, que atacaram um dos vilarejos monitorados pela organização. Os soldados parecem alegres, comemorando a oportunidade de colocar suas habilidades em prática. Ao investigarem a pequena comunidade, descobrem que o inimigo saqueou a cidade e provavelmente fugiu para um abrigo que há por perto. O grupo então se dirige à casa indicada, que é propriedade de um homem mais velho, que demonstra antipatia em relação aos militares.

É nesse momento que as primeiras interfaces do dispositivo *MASS* são exibidas por meio de realidade aumentada. Contribuem com informações a respeito desse homem e também garante uma planta tridimensional da casa em que vive. A sequência que toma plano dentro da casa é densa, com um ar de mistério. Há pouca luminosidade nos ambientes, o que contribui para cenas escuras e sombrias. Enquanto os soldados procuram as *baratas*, a chefe de operação faz um monólogo.

Medina defende a importância de exterminar o inimigo e não contribuir com sua existência. Isso garante que, em um futuro, não existam mais *baratas* e as cidades possam viver livres do medo que os assombra. Essa fala assemelha-se ao discurso constantemente reiterado durante *1984*, em que é preciso combater o inimigo e os opositores da ideologia vigente, justamente por representarem ameaças à sua manutenção.

FIGURA 36 - CORTES DA REALIDADE AUMENTADA DE *MASS*

FONTE: Fotogramas do episódio *Men Against Fire*

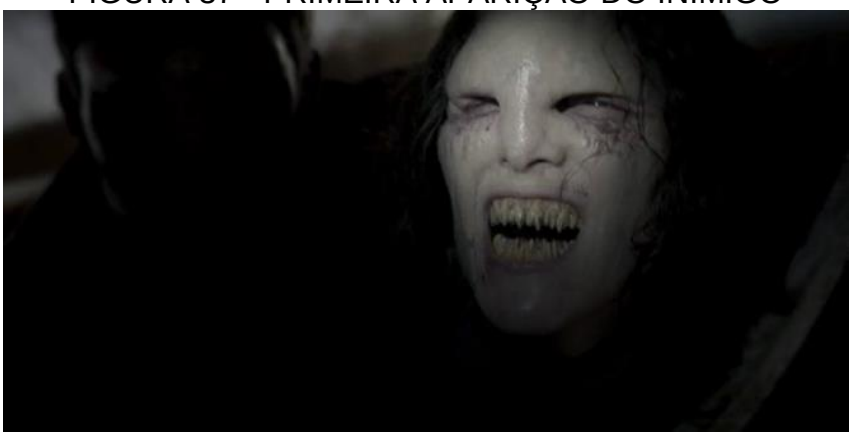
Até que, finalmente, o protagonista Stripe encontra o abrigo do inimigo, criaturas horrendas que são exibidas pela primeira vez. Há um som assustador nas imagens que mostram esses inimigos e, nessa cena de perseguição, é utilizada ostensivamente a câmera subjetiva do protagonista. Assim, acompanhamos a partir de sua própria visão o confronto com sua caça. Essa sequência lembra jogos de

atirador em primeira pessoa, como *Counter Strike*, mas é marcante a sua semelhança com a franquia *Resident Evil*, uma produção do gênero de *survival horror* que mostra um contexto pós-apocalíptico em que o personagem principal é incumbido da missão de eliminar mortos-vivos.

A sua diferença é que é um jogo de tiro em terceira pessoa, isto é, podemos controlar e ao mesmo tempo observar o personagem principal no decorrer da trama. Situado em um ambiente devastado e em guerra, há diversas passagens e estratégias do jogo que se assemelham à estética cinematográfica, como o movimento de câmera, o uso da trilha e a mixagem do áudio, a narrativa e os desdobramentos da história. Rousse (2009) aponta que isso acontece porque esse gênero surge em razão de filmes de sobrevivência e horror, utilizando estratégias de psicologia para provocar medo, terror e angústia nos jogadores. Perron (2012, p. 10) aponta que "*the survival horror is maybe the video game genre par excellence*" justamente por imersividade, que contribui com uma fruição mais intensa.

Nesse quesito, a intertextualidade ocorre, então, em dois momentos: na busca pela ambientação de uma situação de horror e sobrevivência, que alude ao gênero de *survival horror*; mas também em sua configuração aos moldes de *videogames*, retratando por meio de câmera subjetiva os confrontos do protagonista. Assim, incorpora em seu discurso e narrativa, outros textos e formas de produção e fruição estética.

FIGURA 37 - PRIMEIRA APARIÇÃO DO INIMIGO



FONTE: Fotograma do episódio *Men Against Fire*

De toda forma, antes que Koinange pudesse matar qualquer um de seus inimigos, há um dispositivo de LED com luzes verdes na mão de uma das *baratas*. Não se sabe o propósito, uma vez que parece ser um material inofensivo. Quando o

protagonista mata uma dessas *baratas*, o dispositivo cai no chão, ele pega e acidentalmente olha para a luz, que emite um feixe forte esverdeado. O soldado ouve um forte barulho agudo, demonstrando desconforto e incômodo.

Após esse confronto, o dispositivo *MASS* de Stripe começa a apresentar falhas, atrapalhando-o em seus treinamentos diários e até mesmo em seu sonho. A mulher misteriosa reaparece enquanto dorme, mas há algumas anomalias na imagem, que trava constantemente. Medina comanda que o soldado compareça à ala clínica para avaliação, onde realiza alguns exames físicos. Seu diagnóstico não apresenta nenhum problema, mas o médico o envia a um psicólogo. É nesse momento que descobrimos que as imagens dos sonhos são produzidas e projetadas pelo *MASS*, configurando trechos virtuais e inexistentes. É possível até mesmo relacionar com a droga *soma* do romance *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932), um composto sem efeitos colaterais que causava felicidade nos indivíduos da sociedade.

FIGURA 38 - LOCAL DO DORMITÓRIO DOS SOLDADOS

FONTE: Fotograma do episódio *Fifteen Million Merits*

Entretanto, os sonhos continuam a apresentar falhas em sua exibição e, por isso, Koinange acorda e observa seus colegas de quarto: todos aparentam serem induzidos a sonhos, uma vez que a expressão corporal é a mesma e revelam sutis movimentos nos dedos das mãos. O personagem principal observa intrigado enquanto a câmera se afasta dele, revelando outros soldados. A cena corta para outro momento no pequeno vilarejo, onde tentam completar a missão anterior. Novamente o dispositivo *MASS* de Stripe apresenta falhas e para de funcionar.

Quando isso acontece, o protagonista parece perceber sentimentos e sensações que não possuía antes, como o toque e o odor da grama, que parece o surpreender em uma câmera lenta com uma trilha sonora onírica. Koinange chega a

comentar: "*I can smell the grass... you can't usually smell something. Did you ever notice that?*"[46]. O personagem parece despertar de um sonho induzido, quase como Neo em *The Matrix*, quando descobre a verdade da matriz.

Novas cenas de perseguição tomam conta, onde podemos acompanhar novamente em câmeras subjetivas. Mas dessa vez, parece haver uma divergência entre o que Hunter Raiman enxerga e o que Stripe Koinange vê: a mulher mata diversos civis sem piedade. E então fica claro que as *baratas* são, na verdade, uma construção da organização militar, que transforma indivíduos de uma classe social indesejada em inimigos. Os dispositivos *MASS* contribuem com isso ao anestesiar os soldados, apresentando figuras deformadas da realidade.

Lembra a sociedade de *1984* que é constantemente manipulada pelo governo, acreditando nas ideologias e informações que são divulgadas a mando da elite. Há sempre um discurso de guerra indicando um inimigo, mas nunca se sabe até que ponto isso é forjado ou não. Não se tem conhecimento se existe verdadeiramente uma guerra ou se ela funciona somente para atribuir vitória ao Partido, que a todo o momento comemora supostas novas conquistas.

Os soldados de *MAF* vivem em uma organização que manipula os seus sentidos, transformando civis em inimigos. Não há precisamente uma guerra, além do interesse organizacional, uma vez que as *baratas*, sem os rostos deformados, apresentam-se como cidadãos normais, sem más intenções, mas que tentam sobreviver em meio a um caos programado. Stripe é resgatado por uma mulher que é considerada uma *barata*, mas o homem não sabe disso porque, aos olhos dele, ela é a representação de uma civil. A moça conta toda a verdade da organização para o soldado, que desacredita de sua palavra, mas é logo morta por Hunter.

Então, inesperadamente, Stripe Koinange se encontra em um quarto branco isolado, onde é recepcionado pelo psicólogo Arquette, o mesmo que havia conversado anteriormente. Este revela todas as motivações por trás do dispositivo *MASS*, comentando que a luz em LED verde apresentada no começo do episódio serviu como uma forma de burlar o seu funcionamento, por isso o soldado conseguia enxergar a verdade como ela era. O quarto branco funciona como a sala de tortura de *1984*, onde o psicólogo tenta fazer o protagonista compreender a importância do dispositivo *MASS* e da organização militar.

---

[46] Eu consigo sentir o cheiro da grama... normalmente você não pode sentir nada. Você já percebeu isso? (Tradução nossa)

FIGURA 39 - A SALA 101 DE STRIPE KOINANGE

FONTE: Fotograma do episódio *Men Against Fire*

O soldado se recusa participar de uma guerra como esta, afirmando que são somente pessoas e que nada justificaria a morte de inocentes. Arquette exibe um vídeo em que um Stripe mais novo concorda com todas as políticas da organização, permitindo a inserção do dispositivo de realidade aumentada. Ao se revoltar, o psicólogo utiliza o *MASS* para controlar a sua visão, bloqueando tudo o que está ao seu redor. As cenas revelam um soldado confuso e angustiado, que parece cego, uma vez que não tem percepção de espaço.

O psicólogo dá duas opções à Stripe: aceitar reiniciar o seu dispositivo ou viver encarcerado, em que escolhe a segunda opção. Mas como uma forma de tortura, é obrigado a reviver as cenas em que matou duas *baratas*, que agora se revelam como civis. A sequência revisita a sua primeira missão e perturba o protagonista, que se vê culpado diante de mortes cometidas com pessoas inocentes. Após a tortura, aceita reiniciar seu dispositivo *MASS*, exatamente como Winston Smith em *1984*.

FIGURA 40 - PERCEPÇÃO COM E SEM O DISPOSITIVO *MASS*

FONTE: Fotogramas do episódio *Men Against Fire*

Men Against Fire termina de forma muito semelhante a *1984*. Apresenta uma sala onde uma tortura é conduzida no protagonista, que se vê psicologicamente

afetado e inclinado a aceitar as condições de seu torturador, exatamente como Smith. A diferença do filme é que não há um romance porque as imagens que apareciam de uma mulher são todas criadas pelo dispositivo. Isso sem falar que ela não configura a força que induz a uma resistência, sendo apenas uma imagem que contribui para a docilização dos indivíduos.

O desenvolvimento em si do episódio parece divergir da história do filme porque não há exatamente uma instância autoritária ou totalitária. O que ocorre são as hierarquias entre os militares, mas isso acaba sendo relevado porque os soldados se recrutam de forma deliberada, como é mostrado no final do episódio. Não há, *a priori*, uma força que os obriga a cumprirem suas missões. Há um objetivo forjado, entretanto, que culmina em um desfecho semelhante ao de *1984*.

Percebe-se como ambos os episódios estão ligados com o desenvolvimento da narrativa do filme, mesmo que haja divergências entre as obras. Essas existem em razão do caráter de readequação e transposição dos diversos textos que são inseridos no mosaico de citações de Kristeva (2012). É necessário lembrar que a intertextualidade não necessariamente acontece de maneira óbvia como nas referidas adaptações literárias, mas muitas vezes resultam de menções ou alusões sutis a textos já existentes.

Além disso, uma obra que tece relações intertextuais não é dependente única e exclusivamente dos textos que se refere, podendo ser fruída de forma isolada sem prejudicar a sua experiência ou sua proposta. Isto significa dizer que é possível assistir uma série como *Black Mirror* sem conhecimento prévio de *1984*, uma vez que o próprio seriado se sustenta de forma autônoma para o espectador acompanhar os seus desenvolvimentos. A intertextualidade surge como uma partida para novas relações, leituras e interpretações dos cenários observados, favorecendo o enriquecimento das obras envolvidas.

Os dois episódios analisados contribuem com essa percepção ao evocar diversas situações que podem ser observadas em conjunto tanto com o filme *1984* de Michael Radford quanto com as lógicas do controle formuladas por Foucault (1987). Há aproximações visuais, narrativas e semânticas que contribuem para uma experiência e fruição estética das questões de governo, sociedade, controle e vigilância que permeiam nas três histórias.

Assim, constitui-se como um produto híbrido não somente por permitir um debate com outras obras e textos, mas também por transitar em diversas mídias,

fluindo entre o discurso da televisão, a estética do cinema, a convergência dos meios digitais em um caráter essencialmente hiperrealista, em que constantemente reinventa práticas, textos e linguagens. Rajewsky (2005, p. 46) aponta que "*'Intermedial' therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media*"[47] e é precisamente isso que *Black Mirror* evoca, transitando em diversas modalidades de produção.

Mas, antes de configurar intermidialidades ou tecer intertextualidades, a série reitera o seu hibridismo por posicionar-se como uma produção que utiliza diversas estéticas em sua construção, retratando narrativas que dialogam com o campo do cotidiano. Assim, está em relação ao real e virtual, como a estética da hipervenção de Araujo (2007) sugere: por meio de simulações da realidade, *Black Mirror* constrói o seu argumento como uma reflexão de comportamentos que ocorrem em razão das sociedades tecnológicas e conectadas. Faz isso modificando as estruturas do real, explorando e extrapolando questões atuais e emergentes.

Consolida-se como híbrido nessa tentativa de evocar diversas estéticas em sua produção, tecendo relações intertextuais e intermidiáticas que contribuem com a complexidade da obra. São esses desdobramentos que, segundo Duarte (2004), tornam os produtos televisivos como textos complexos e híbridos. Assim, *Black Mirror* se consolida como um objeto multifacetado que está em relação a outras obras e mídias, podendo ser analisado por diversas perspectivas e áreas. Não se restringe à área da comunicação, mas funciona também como um objeto social e antropológico.

[47] 'Intermídia', portanto, designa essas configurações que se relacionam com o cruzamento de fronteiras entra mídias. (Tradução Nossa)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Black Mirror é uma série ficcional que subverte os moldes tradicionais de produção. Foi lançada na televisão em 2011 em uma emissora britânica e trabalhava temas recorrentes sob a perspectiva de crítica às mídias e aos meios de comunicação. O primeiro episódio lida com a questão do papel da imprensa em cobrir eventos e como, em uma sociedade conectada, a informação é acelerada e distribuída de forma imediata entre as redes sociais e demais canais. Termina de forma a permitir um gancho narrativo. Entretanto, quando lançado o próximo capítulo, outro cenário era exibido, discutindo uma sociedade espetacularizada.

Nesses dois pontos é possível perceber como a série foge do tradicional esperado. Ficção serializada está comumente ligada a narrativas que possuem um desenvolvimento entre os episódios, com ligações entre cada um deles. Assim, uma história em série desenrolaria de forma lenta e progressiva no decorrer das semanas de exibição na televisão. Não é o que ocorre com *Black Mirror*, que a cada semana exibia uma narrativa diferente, abordando questões distintas, ainda que estivessem de certa forma conectadas.

O fio condutor de *BM* é a sua temática: trabalha não somente com a tecnologia (às vezes ela nem está presente explicitamente nos episódios), mas com a forma de utilização dos novos meios digitais e os desencadeamentos que estes inferem na comunicação. Parte de uma crítica à sociedade e à mídia a fim de instigar questionamentos, reflexões e, principalmente, o debate público. De forma geral, os episódios tendem a explorar e extrapolar situações reais, causando a sensação de lidar com questões distantes ou não-imediatas. Entretanto, isso é apenas uma impressão, uma vez que os temas debatidos se fazem presentes e atuais.

No decorrer desta dissertação, percebemos como a série reinventa a linguagem de produção televisiva e como ela se transforma quando passa à produção digital. A começar por seu caráter intermidiático, em que aproveita de várias estéticas para sua composição, sendo lançado como espécie de filmes produzidos para televisão. Porém mais do que médias ou longas-metragens, *Black Mirror* constrói uma estética própria que reinventa estratégias adotadas tanto pela televisão quanto pelo cinema. Os temas discutidos, por exemplo, são sempre analisados a partir da perspectiva homem-máquina, isto é, o indivíduo em contato com a tecnologia,

moldando seus usos e funções. Se há um tom obscuro e assustador nos episódios, é em razão do humano.

Além disso, outra característica que agrega valor estético à produção, é o fato de possuir reviravoltas no enredo, que são, em sua maioria, situações inesperadas. Estas permitem um desenvolvimento sem finais felizes, que contribuem com a reflexão dos temas discutidos nos episódios. Causam desconforto ao lidar com assuntos cotidianos inseridos sob uma perspectiva pessimista. O produtor da série, Charlie Brooker, justifica que *Black Mirror* não necessariamente tem uma posição negativa em relação às tecnologias e seus usos, mas como os episódios refletem questões reais acabam se ligando à essa visão.

A série possui dois momentos: um início na televisão e uma continuidade na plataforma digital *Netflix*, onde foi expandida em doze outros episódios. Foi somente no segundo caso que *BM* teve visibilidade mundial, movimentando fóruns de discussão com admiradores ávidos em debater, analisar e observar os temas propostos pela série. Assim, em contribuição à sua estética, a série se liga também a um fator convergente desencadeando novas práticas e estruturas sociais em razão de uma produção integrada.

Esta dissertação teve como principal objetivo analisar esse objeto de estudo complexo e multifacetado por meio de duas principais perspectivas: a) sua intermidialidade, discutindo os pontos que diferem essa produção de outras, analisando em conjunto os efeitos estéticos atribuídos à série; e b) sua intertextualidade, investigando o diálogo e aberturas que têm em relação a outras obras, mas especificamente com o filme *1984* de Michael Radford. Outras leituras se mostraram relevantes na concepção das análises, a saber: a convergência, pensando o *Black Mirror* como um propulsor de discussões no meio digital; e a estética da hipervenção, assumindo o caráter transformador de estéticas previamente estabelecidas.

Para isso, foi dividido em três capítulos. O primeiro serviu como uma moldura de referências em relação às questões de intertextualidade, intermidialidade e convergência, traçando um desenvolvimento dessas três principais teorias utilizadas neste estudo. Elas servem como base para o entendimento das questões que são tratadas nos outros capítulos, utilizando exemplos fora do *corpus* de pesquisa a fim de evidenciar a sua relevância no campo da comunicação, que não se restringe apenas ao *Black Mirror*. Nesse capítulo, foram discutidos o dialogismo e

intertextualidade de Mikhail Bakhtin e Julia Kristeva; a intermidialidade sob a perspectiva da autora seminal Irina Rajewsky; e a estética da hipervenção de Denize Araujo.

O segundo capítulo, por sua vez, analisou as intermidialidade de *Black Mirror*, investigando as configurações e estratégias adotadas pela série para tratar de temas atuais e recorrentes. Percebeu-se que houve uma mudança entre a produção para a televisão e sua inserção no meio digital. No primeiro caso, a série tinha algumas exigências para ser inserido no meio televisivo, como uma limitação de tempo de exibição (apesar de alguns episódios serem mais longos) e a inserção de intervalos comerciais, que deveria contar com ganchos narrativos para prender a atenção dos espectadores.

Isso muda quando Charlie Brooker começa a produzir os novos episódios para a plataforma *Netflix*, que possui maior permissividade e flexibilidade na produção. Em geral, as histórias passam a ser mais longas, tornando-se verdadeiros filmes exibidos em fluxo contínuo na plataforma. Além disso, desfruta de um orçamento maior para a produção, permitindo extrapolar ainda mais os conceitos de realidade. Os episódios assumem uma plasticidade futurista, ainda que isso se revele apenas como um revestimento visual, pois seus temas permanecem presentes e atuais.

Este capítulo utilizou a teoria da intermidialidade de Irina Rajewsky para observar a composição da série enquanto uma produção que desfruta de diversas estéticas, como a televisão, o cinema e os meios digitais. Foram trazidos trechos de entrevistas com o produtor Charlie Brooker, que contribuíram para o entendimento da construção desse universo complexo.

O terceiro e último capítulo, por sua vez, buscou identificar os momentos de aproximação de dois episódios da série com o filme *1984* dirigido por Michael Radford, uma adaptação do romance de George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*. Assim, analisou a intertextualidade entre obras, confirmando a hipótese de que *Black Mirror* também possui configurações intertextuais. Os episódios *Fifteen Million Merits* e *Men Against Fire* são os que mais dialogam diretamente com o filme *1984* por evidenciarem sociedades disciplinares e controladas por uma instância observadora.

As três obras são essencialmente políticas, mas cada uma em uma área de atuação diferente. *1984* contextualiza um governo totalitário e, portanto, é político *per se*. Trabalha com questões de manipulação de informação, da vigilância e punição e de cidadãos alienados, que vivem sob a falsa percepção de terem boas condições de

vida. Nesse sentido, *15MM* parece ser mais otimista, situando um sistema baseado em produções culturais de entretenimento, em que figuras corporativas assumem a elite dominante. Está, entretanto, longe de ser um episódio feliz, especialmente no final quando os protagonistas ascendem suas condições, mas revelam permanecerem na mesma posição.

MAF, por sua vez, é o episódio que possui mais pontos convergentes em relação ao filme. É situado em uma sociedade organizada por militares, onde soldados vivem em um campo de guerra constante, lutando contra inimigos criados pela elite. É um episódio que flui entre o futurismo e avanços tecnológicos, mas pautado em questões atuais de dominância e governos autoritários. Se em *1984* há uma lavagem cerebral nos cidadãos, em *MAF* há um dispositivo tecnológico que altera suas percepções, a fim de conquistar o interesse militar. Ambos finais são semelhantes, apresentando uma sala de tortura que *recondiciona* os protagonistas.

Black Mirror se mostra como um produto híbrido complexo e multifacetado, podendo ser analisado sob diversas óticas. As teorias apresentadas e discutidas neste estudo contribuem com um entendimento midiático em torno desse fenômeno, mas é possível analisá-lo também sob uma perspectiva social, dos impactos e importância que os temas apresentam frente a atualidade e sociedade; cultural, dos comportamentos e interações que resultam dentro de um novo sistema de mídia e tecnologias; produtivo, da contribuição na construção de uma estética singular que pode servir como modelo para obras futuras; entre outras áreas de conhecimento.

Como essas discussões são inerentes à *BM*, fizemos um levantamento breve de cada uma delas, mas o foco desta dissertação foi analisar especificamente as suas intermidialidades e intertextualidades. Neste estudo, percebemos que há algumas repetições e estratégias adotadas pelo produtor da série que contribuem com a sua estética: desde a sua afirmação enquanto um produto seriado e televisivo que se pauta em construções cinematográficas, até recursos estilísticos que contribuem para unidade da série.

Entre esses recursos, enfatizamos alguns que se repetem diversas vezes no decorrer da série: primeiro, a sua forma antológica de narrar eventos, com história que não se conectam claramente, mas que possuem uma ligação. Esta estratégia foge à regra tradicional de produção seriada, em que se espera temporadas com narrativas que se desenvolvem no decorrer de diversos episódios. Isto contribui para a criação

artística da série, que pode constantemente se reinventar e propor novos temas e debates.

Em segundo lugar, a maioria dos episódios assume discursos sóbrios e realistas, mesmo que estejam pautados em sociedades distantes da realidade. Isso acontece em razão da proposta da série de funcionar como um propulsor de debate e reflexão crítica. Outra característica frequentemente utilizada é a extrapolação da tecnologia que tem a premissa de problematizar questões atuais em contextos possíveis e talvez até imediatos. Entretanto, *Black Mirror* não fala somente sobre tecnologia, mas sim sobre os novos comportamentos e práticas sociais que são evidenciadas a partir desta. É por isso que há episódios que não exploram de forma exaustiva aparatos tecnológicos, porque o seu argumento se encontra fora desse, mais especificamente no indivíduo.

Além disso, *Black Mirror* evidencia um caráter híbrido entre diversos tipos de produção, principalmente entre o discurso da televisão e do cinema, mas não se restringindo a esses, uma vez que a passagem do meio televisivo para as mídias digitais também culmina certo hibridismo. Assim, a série compõe processos de hibridização em sua natureza, fluindo entre diversas estéticas sem haver um delineamento específico de cada uma delas. Consegue ser televisão ao mesmo tempo que cinema, mas também produto midiático tradicional e reinventado, inserido nas novas lógicas de produção e distribuição digital.

Essas estratégias contribuem com o entendimento das características que tornam o *Black Mirror* um produto híbrido e também das formas hibridizadas que se fazem cada vez mais presentes em uma comunicação integrada e repensada junto às novas lógicas de produção. É assim que *Black Mirror* atribui valor estético, técnico e político a cada um de seus episódios, permitindo uma reflexão e um questionamento sobre assuntos atuais e relevantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Denize Correa. **Imagens revisitadas**: ensaios sobre a estética da hipervenção. Porto Alegre: Sulina, 2007. 223 p.

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

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 476 p.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução: Paulo Bezerra. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991. 326 p.

BENTHAM, Jeremy. **The Panopticon Writings**. London: Verso, 1995.

BERRIMAN, Ian. *Charlie Brooker Talks The Twilight Zone and Technology*. *Gamesradar*, 2013. Disponível em: <http://www.gamesradar.com/charlie-brooker-talks-the-twilight-zone-and-technology/>. Acessado em: 17 jan. 2018.

BORDWELL, David. ***On the History of Film Style***. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 1997.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. New York: Ballantine Books, 1943. 358 p.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **Pós**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, v.1, n.2. pp.8-28, 2011.

CLÜVER, Claus. “Arte transgênica”: a biopoesia de Eduardo Kac. *In:* DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora, 2012. pp. 155-170.

DUARTE, Elizabeth Bastos. **Televisão**: ensaios metodológicos. Porto Alegre: Editora Sulina. 2004, 158 p.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. *In*: ECO, Umberto. **Sobre espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. pp. 120-139.

FRIEDMAN, Ken. Intermedia: four histories, three directions, two futures. *In*: BREDER, Hans; BUSSE, Klaus-Peter (Ed.). **Intermedial: enacting the liminal**. Germany: book printed on demand, 2005. pp. 51-62.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

HIGGINS, Dick. Intermídia. *In:* DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora, 2012. pp. 41-50.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria Crítica e Literatura: A distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anuário de Literatura**, Florianópolis, v. 18, n. 2, pp. 201-215, 2013.

HUXLEY, Aldous. **Brave New World**. United Kingdom: Chatto & Windus, 1932.

JENKINS, Henry. ***Convergence Culture****: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006. 308 p.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008. 432 p.

JOHNSON, Randal. **Literatura e Cinema**: Macunaíma, do modernismo na literatura ao cinema novo. São Paulo, T. A. Queiroz, 1982. 193 p.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. 272 p.

FITZ-GERALD, Sean. *'Black Mirror' Creator Charlie Brooker Explains Season 3 and Reveals Easter Eggs. Thrillist Entertainment*, 2016. Disponível em: < https://www.thrillist.com/entertainment/nation/black-mirror-netflix-season-3-charlie-brooker-interview >. Acessado em: 20 jan. 2018.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987. 288 p.

FROMM, Erich. Posfácio (1961). *In*: **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000. 244 p.

MALLETT, Whitney. *Charlie Brooker Says the New Season of 'Black Mirror' Is All About Gaming*. *Vice*, 2016. Disponível em: < https://www.vice.com/en_us/article/zn8359/charlie-brooker-says-the-new-season-of-black-mirror-is-all-about-gaming>. Acessado em: 24 dez. 2017.

MANEVY, Alfredo. *Nouvelle Vague*. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2009. pp. 221-252.

MELLOR, Louisa. *Black Mirror series 3 interview: Charlie Brooker and Annabel Jones*. *Den of Geek*, 2016. Disponível em: < http://www.denofgeek.com/uk/tv/black-mirror/44587/black-mirror-series-3-interview-charlie-brooker-and-annabel-jones>. Acessado em: 20 jan. 2018.

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

MÜLLER, Jürgen E. Intermidialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. *In:* DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora, 2012. pp. 75-95.

NADEAU, Maurice. **Histoire du Surréalisme**. Paris: Seuil, 1958.

NAGIB, Lúcia; JERSLEV, Anne (Orgs.). **Impure Cinema:** Intermedial and Intercultural Approaches to Film. New York: I. B. Tauris, 2014. 304 p.

NAGIB, Lúcia. The Politics of Impurity. *In*: NAGIB, Lúcia; JERSELEV, Anne (Orgs.). **Impure Cinema:** Intermedial and Intercultural Approaches to Film. New York: I. B. Tauris, 2014. pp. 21-39.

NETFLIX WILL BRING VIEWERS TWELVE NEW EPISODES OF THE CRITICALLY-ACCLAIMED BLACK MIRROR. *NETFLIX*, 2015. Disponível em: < https://media.netflix.com/en/press-releases/netflix-will-bring-viewers-twelve-new-episodes-of-the-critically-acclaimed-black-mirror-migration-1>. Acessado em : 20 jan. 2018.

ORWELL, George. **Nineteen Eighty-Four**. United Kingdom: Secker & Warburg, 1949.

PERRON, Bernard. ***Silent Hill****: The Terror Engine*. USA: University of Michigan Press, 2012. 172 p.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. **Intermédialités**, Montreal, n. 6. pp. 43-64, 2005.

_____. Intermidialidade, intertextualidade e "remediação": uma perspectiva literária sobre intermidialidade. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira (Org.). **Intermidialidades e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: UFMG, 2012, pp.14-45.

ROUSE, Richard. Match Made in the Hell: The Inevitable Success of The Horror Genre in Video Games. *In*: PERRON, Bernard (ed.). ***Horror Video Games Essays on the Fusion of Fear and Play***. USA: McFarland & Company, 2009. p. 15-25.

SALEM, Bernadette. ***Black Mirror****: Technostruggles, Capitalism, and Media Culture in the United Kingdom*. Lancaster: Lancaster University, 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/19274981/Black_Mirror_Technostruggles_Capitalism_and_Media_ Culture_in_the_United_Kingdom>. Acessado em: 18 mar. 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e do pensamento**: sonora, visual e verbal. São Paulo: Iluminaras, 2002.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença**: a série de TV no século XXI. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016. 334 p.

STAM, Robert. **A Literatura Através do Cinema**: Realismo, magia e arte da adaptação. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

_____. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2009.

STOLWORTHY, Jacob. *Black Mirror creator Charlie Brooker: 'I'm loath to say this is the worst year ever because the next is coming'*. *The Independent*, 2016. Disponível em : <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/black-mirror-season-3-charlie-brooker-interview-release-date-joe-wright-nosedive-shut-up-and-dance-a7372841.html>. Acessado em: 18 jan. 2018.

TATE, Gabriel. *Charlie Brooker and Hayley Atwell discuss 'Black Mirror'*. *Timeout*, 2013. Disponível em: <https://www.timeout.com/london/tv-and-radio-guide/charlie-brooker-and-hayley-atwell-discuss-black-mirror>. Acessado em: 18 jan. 2018.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência, 6ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014. 207 p.

YAMATO, Jen. *'Black Mirror' Creator Predicts Trump Will Be President: 'I Find It F*cking Terrifying'*. *The Daily Beast*, 2016. Disponível em:

<https://www.thedailybeast.com/black-mirror-creator-predicts-trump-will-be-president-i-find-it-fcking-terrifying>. Acessado em: 18 jan. 2018.

REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

BE Right Back. Direção: Owen Harris. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Zeppotron, 2013. Temp. 2, cap. 1 (44 min), color., son.

Björk. The gate. Disponível em: <https://goo.gl/wvk93Y>. Acessado em: 20 dez. 2017.

Björk. Stonemilker. Disponível em: <https://goo.gl/YIs22B>. Acessado em: 20 dez. 2017.

BLACK Museum. Diretor: Colm McCarthy. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2017. Temp. 4, cap. 6 (69 min), color., son.

DOGVILLE. Direção: Lars von Trier. Dinamarca *et al.*: Canal+; France 3; Film i Väst, 2003, 177 min, color., son.

FIFTEEN Million Merits. Diretor: Euros Lyn. Roteiristas: Charlie Brooker; Kanak Huq. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Zeppotron, 2011. Temp. 1, cap. 2 (62 min), color., son.

HANG the DJ. Diretor: Tim Van Patten. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2017. Temp. 4, cap. 4 (51 min), color., son.

HATED in the Nation. Diretor: James Hawes. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2016. Temp. 3, cap. 6 (89 min), color., son.

iamamiwhoami. *fountain*. Disponível em: <https://goo.gl/EYoEDJ>. Acessado em: 20 dez. 2017.

iamamiwhoami. *in due order*. Disponível em: <https://goo.gl/boM1ER>. Acessado em: 20 dez. 2017.

iamamiwhoami. *idle talk*. Disponível em: <https://goo.gl/aZD3PP>. Acessado em: 20 dez. 2017.

iamamiwhoami. *rascal*. Disponível em: <https://goo.gl/EhCmO7>. Acessado em: 20 dez. 2017.

LOVING Vincent. Direção: Dorota Kobiela; Hugh Welchman. Reino Unido/Polônia: BreakThru Productions; Trademark Films, 2017, 135 min, color., son.

MEN Against Fire. Diretor: Jakob Verbruggen. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2016. Temp. 3, cap. 5 (60 min), color., son.

NOSEDIVE. Diretor: Joe Wright. Roteirista: Rashida Jones; Mike Schur. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2016. Temp. 3, cap. 1 (63 min), color., son.

SHUT Up and Dance. Diretor: James Watkins. Roteirista: Charlie Brooker; William Bridges. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2016. Temp. 3, cap. 3 (52 min), color., son.

THE Entire History of You. Direção: Brian Welsh. Roteirista: Jesse Armstrong. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Zeppotron, 2011. Temp. 1, cap. 2 (44 min), color., son.

THE Twilight Zone. Criador: Rod Serling. Estados Unidos: CBS, 1959-1964, 156 episódios, p&b, son.

THE National Anthem. Diretor: Otto Bathrust. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Zeppotron, 2011. Temp. 1, cap. 1 (44 min), color., son.

THE Waldo Moment. Direção: Bryn Higgins. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Zeppotron, 2013. Temp. 2, cap. 3 (44 min), color., son.

USS Callister. Diretor: Toby Haynes. Roteiristas: Charlie Brooker; William Bridges. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Netflix, 2017. Temp. 4, cap. 1 (76 min), color., son.

WHITE Bear. Direção: Carl Tibbetts. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: Zeppotron, 2013. Temp. 2, cap. 2 (44 min), color., son.

WHITE Christmas. Direção: Carl Tibbetts. Roteirista: Charlie Brooker. *In*: Black Mirror. Produtor: Charlie Brooker. United Kingdom: House of Tomorrow, 2014. Episódio especial (74 min), color, son.