

---

## Transformação do Corpo em Imagem: A Tecnologia e o Processo Criativo de *Nosedive*<sup>1</sup>

Karina BOUSSO<sup>2</sup>  
Patricia Assuf NECHAR<sup>3</sup>  
Robson Kumode WODEVOTZKY<sup>4</sup>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Puc- SP

### RESUMO

Analisaremos neste artigo o processo de criação de *Nosedive*, episódio da terceira temporada da série *Black Mirror*, produzida pela plataforma de *streaming Netflix*. O objetivo foi identificar os elementos presentes na composição do audiovisual que reverberam e criticam as maneiras de interagir por imagens nas redes, frutos dos novos dispositivos tecnológicos, que estão reconfigurando o *modus vivendi* sociocultural hodierno. Passaremos pelos processos e a maneira em que o roteiro foi construído, a forma em que os meios tecnológicos permitem uma exploração da exposição do indivíduo e, por último, serão discutidas as características da *imagem* que construímos nas redes sociais.

**PALAVRAS-CHAVE:** imagem nas redes, processo de criação, corpo, *nosedive*, comunicação

### INTRODUÇÃO

Este artigo busca abordar algumas considerações sobre a série *Black Mirror*, mais especificamente, o episódio *Nosedive*. Este episódio, lançado em 21 de outubro de 2016, foi dirigido por Joe Wright e roteirizado por Rashida Jones, Michael Schur e Charlie Brooker. O nome do episódio, *Nosedive – Queda Livre* em português – se dá como uma referência para a forma como as pessoas podem mergulhar por dentro das redes sem

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação, Imagem e Imaginário, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do curso de Comunicação e Semiótica pela Puc SP, kbouso@gmail.com . A pesquisa tem apoio de bolsa Capes.

<sup>3</sup> Doutoranda do curso de Comunicação e Semiótica pela Puc SP, panechar@gmail.com .A pesquisa tem apoio de bolsa CNPq.

<sup>4</sup> Doutorando do curso de Comunicação e Semiótica pela Puc SP, robsonkumode@gmail.com . A pesquisa tem apoio de bolsa Capes.

---

conseguir escapar das possíveis consequências da exposição. O episódio conta a história de *Lacie Pound*, protagonizada por Bryce Dallas Howard. A sociedade em que a personagem vive pode ser caracterizada como um espelho da sociedade contemporânea. *Lacie Pound* é uma mulher que vive uma vida aparentemente tranquila e que está sempre com o celular na mão, buscando uma oportunidade para postar uma foto ou vídeo com o objetivo de alavancar a sua nota nas redes sociais.

Ao longo do episódio, percebemos que a nota que o indivíduo recebe nas redes é muito importante pois é o que define a pessoa por classe social. Desta forma, as pessoas com nota mais alta, podem receber mais mordomias em relação a certos aspectos de sua vida. Por exemplo, as condições são melhores para aluguéis de carro, compras de imóveis e, inclusive, a forma em que o funcionário é visto em seu ambiente de trabalho.

Com o objetivo de comprar uma nova casa, *Lacie* busca receber notas mais altas de seus vizinhos assim como de seus colegas de trabalho, pois em sua classificação atual, ela não possui autorização para esta aquisição. Para isso, a personagem contrata um assessor que lhe aconselha a buscar amizades com outras pessoas que já possuem notas máximas afim de receber comentários e interações sociais com eles. Com isso, *Lacie* consegue a oportunidade de se relacionar com uma antiga amiga da escola, que possui excelente pontuação, e lhe convida para ser madrinha de seu casamento – onde estarão inúmeras pessoas com boas pontuações e será uma grande oportunidade para alavancar sua nota nas redes. Em sua trajetória para chegar ao casamento, *Lacie* passa por uma série de situações que, por consequência, acabam causando uma diminuição severa em sua nota. Com isso, a sua própria amiga lhe impede de entrar no casamento visto que seria impróprio para se ter um convidado com nota baixa.

Nas últimas cenas, vemos a *Lacie* invadir o casamento, realizar um discurso de desespero e consequentemente sendo presa. Nos últimos minutos, *Lacie* está na prisão e interagindo com outro prisioneiro que acaba lhe forçando a expor a sua verdadeira frustração com tudo que viveu e que não precisa mais fingir a sua alegria ensaiada.

Neste artigo buscaremos expor algumas considerações sobre o episódio, afim de contextualizar os aspectos tecnológicos, o processo criativo, assim como o protagonismo da imagem e as formas em que *Lacie* constrói uma figura nas redes que não representa a sua imagem real. Por último, serão oferecidas algumas reflexões sobre como as próprias redes sociais – *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat* – assim como outros aplicativos, abrem

---

espaço para uma busca de aprovação que se expande para além da plataforma e atinge a vida real.

## **EXPERIMENTAÇÕES NA MÍDIA: O PROCESSO CRIATIVO EM *NOSEDIVE***

Quando falamos sobre o processo de criação, o objetivo é compreender a trajetória e os procedimentos que levaram ao produto concluído, a maneira em que a obra é vista e percebida pelo público. Com o passar do tempo, olhar para o processo de criação se tornou possível em diversas áreas, mas, o que nos importa aqui, é a forma como o olhar sobre o processo de uma série televisiva, pode nos ajudar a buscar melhores entendimentos sobre o próprio processo criativo. Como aponta Salles:

A ação do artista, por sua vez, não pode ser tomada como etapas, em uma perspectiva linear, mas como nós ou picos de uma rede, que podem ser retomados a qualquer momento. Nossa leitura deve ser capaz de interconectar esses pontos e localizá-los em um corpo teórico, formado por conceitos também inter-relacionados, para que gere conhecimento sobre criação. (SALLES, 2010, p. 16)

Para definir a rede e a complexidade no âmbito das séries de televisão, é preciso primeiro contextualizar e definir o que significa olhar para as produções audiovisuais como objeto. Com o avanço tecnológico, percebemos um crescimento de conteúdo, mas principalmente, o acesso ao conteúdo se tornou mais relevante. Por exemplo: o aparecimento das mídias digitais levou a uma reflexão sobre o que seria apresentado para o público, quando o mesmo está conseguindo mais acesso ao conteúdo. De uma certa maneira, muitos questionaram se isso resultaria em conteúdos de má qualidade. Consideravelmente, ainda é uma questão a ser refletida, no entanto, não se pode negar a principal consequência da convergência das mídias: o público se tornou mais ansioso em relação ao tempo em que poderia ter acesso ao conteúdo.

Antes mesmo de existir o serviço de *streaming*, o teórico Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da Convergência*, já estava pesquisando as consequências mercadológicas para as empresas de mídias tradicionais, com o aparecimento das novas mídias digitais. Como aponta o autor, a convergência foi a oportunidade para as empresas de mídia passarem por tentativas de explorarem novas experimentações para os conteúdos oferecidos ao público. No entanto, essas mesmas empresas sentiam a ameaça de oferecer

---

um conteúdo em um meio específico e, conseqüentemente, perder o mesmo público em outra plataforma de mídia. “Cada vez que deslocam um espectador, digamos, da televisão para a Internet, há o risco de ele não voltar mais” (2009, p. 47).

Assim, a proposta é olhar para o conteúdo disponibilizado na plataforma *Netflix*, mais especificamente, o episódio *Nosedive* da série *Black Mirror* com o objetivo de buscar reconhecer quais são as características presentes no episódio que podem oferecer reflexões sobre o processo criativo do seriado. Assim, será possível mostrar a complexidade presente na rede destas produções audiovisuais como experimentações para a televisão.

Para este trabalho, pretendemos primeiro definir a complexidade presente no processo criativo. A complexidade está inserida na medida em que reconhecemos as inter-relações presentes nos arquivos em relação a obra e o criador que estão em evidência.

Daí a necessidade, de se pensar a criação artística no contexto da complexidade, romper o isolamento dos objetos ou sistemas, impedindo sua descontextualização e ativar as relações que os mantêm como sistemas complexos. Uma decisão do artista tomada em determinado momento tem relação com outras anteriores e posteriores. Do mesmo modo, a obra vai se desenvolvendo por meio de uma série de associações ou estabelecimento de relações. (SALLES, 2006, p. 27)

Para falar sobre rede, é importante salientar as teorias de Pierre Musso. O autor define a rede como um corpo que é composto por diversas ligações que permitem uma confluência de informações e ações.

A estrutura do corpo organizado é definida como um conjunto de redes compostas de canais ou vasos, isto é, um emaranhado de vínculos que se ‘entrecruzam’. O organismo se define por continentes ou ‘capacidades’ cuja forma é determinada, e pela circulação de um conceito fluido. Há unicidade de forma do continente e continuidade da ação da substância contida: isso supõe conexões múltiplas entre as ligações a fim de delimitar o espaço da circulação dos fluxos. (MUSSO, 2004, p. 25)

Por assim dizer, a rede funciona como um organismo que se manifesta e trabalha em conjunto para um objetivo maior. Dentro deste contexto, identificamos a rede no processo criativo como as ligações que o próprio criador elabora, afim de chegar em sua obra final. Além disso, o próprio pesquisador deve construir sua própria rede afim de observar as manifestações inseridas nos documentos.

De modo bastante breve, é possível afirmar que a criação pode ser discutida sob o ponto de vista teórico, como processos em rede: um percurso contínuo de interconexões instáveis, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece a alguns princípios direcionadores. Essas interconexões envolvem a relação do artista com seu espaço e seu tempo, questões relativas à memória, à percepção, à escolha de recursos criativos, assim como aos diferentes modos como se organizam as tramas do pensamento em criação. (SALLES, 2010, p. 17)

Sendo assim, a seguir serão destacados alguns exemplos do episódio *Nosedive*, a fim de mapear outras análises que serão abordadas futuramente.

*Figura 1 - Nosedive, personagem principal Lacie*



Este episódio pode ser utilizado para uma análise na medida em que se trata de uma personagem que passa por situações de autodestruição em sua constante busca de aceitação e aprovação nas redes sociais. A sinopse do episódio já permite uma relação com o processo da série como um todo. A série *Black Mirror* já é conhecida por se tratar de assuntos relacionados a tecnologia, no entanto, com uma certa atenção as possibilidades e consequências que esta pode trazer no futuro.

Na *Figura 1*, reconhecemos a cena em que *Lacie* está treinando diferentes expressões faciais no espelho, para conseguir convencer as pessoas de que ela é uma pessoa amigável e que merece uma boa classificação nas redes. Esta cena já contribui para uma reflexão sobre a maneira em que o roteiro foi pensado para demonstrar uma “realidade” sobre as próprias redes sociais da vida real: *Facebook*; *Instagram*; *Snapchat*; etc. Ao longo do episódio, também reconhecemos outras cenas em que a personagem precisa passar por situações para ser “aceita” nas redes para poder fazer parte da classe

alta da sociedade. Por mais irônica que pareça, percebemos que a personagem parece estar mais feliz quando a sua liberdade privada é retirada e ela acaba sendo presa, mas, por outro lado, ela recebe uma liberdade das redes pois retiram dela a possibilidade de postar e verificar a classificação dos outros (Figura 2).

*Figura 2 – Lacie na prisão*



Ao analisar o roteiro percebemos características principais sobre a direção de arte em que o episódio é construído. No início do episódio, em que a personagem parece estar em uma situação confortável de sua vida, a utilização das luzes é de tons mais claros assim como a paleta de cores escolhida. Na medida em que a personagem vai passando por situações em que sua nota vai diminuindo, a própria iluminação utilizada na série também parece diminuir, o que nos leva a cena final mais escurecida. Com isso, já foi possível reconhecer certos aspectos sobre o processo que auxiliou na construção do roteiro. A seguir, trataremos sobre a posição da protagonista e a imagem que ela representa.

## **A CONTEXTUALIZAÇÃO DA PERFORMANCE: UM OLHAR SOBRE *NOSEDIVE***

*Nosedive* apresenta um contexto dentro de uma realidade muito próxima a nossa. A rápida evolução tecnológica levanta um conjunto de situações que envolve a relação homem, máquina (seja um dispositivo físico tecnológico ou um aplicativo de software) e o outro. O ciberespaço se torna um território espetacularizado junto as relações humanas, introduzindo no seu cotidiano práticas que se entrelaçam através dos dispositivos. Somos

---

capturados pelas redes a fim de estabelecermos relações que vão além das sociais. Neste espaço virtual com interconectividades sociais, as relações são interligadas nas práticas do cotidiano como podemos citar o simples fato da locomoção, relações financeiras e éticas atualmente passam através destes dispositivos que mapeiam nossas ações.

Vivemos em uma sociedade em que nossas ações cada vez mais estão convergindo para esses dispositivos, somos capturados o tempo todo por eles, e isso já se tornou parte de nosso cotidiano, já somos consumidores e produtores de conteúdo para qual seja o fim desses aparatos tecnológicos. O nosso contato com o mundo se faz através destes aparelhos que ligam o nosso mundo interior com o mundo social.

Por isso já estamos vivendo com uma certa naturalidade a exposição do eu, conforme Paula Sibila em “*O show do Eu: a intimidade como espetáculo*” nos mostra, esses novos sintomas de uma sociedade que traz à tona um sujeito que apresenta sua intimidade abertamente através das lentes dos dispositivos. A intimidade fica exposta a todos que se dispõem a assisti-la e a avalia-la também conforme sua subjetividade.

Como em *Nosedive*, nossas redes sociais são expostas a avaliação dos outros, do mesmo modo em que também podemos avaliar o outro. O julgamento vai além da captura das redes sociais onde pessoas próximas apreciam suas ações. As avaliações estão presentes em constantes dispositivos tecnológicos que relacionam pessoas e serviços, como podemos citar aplicativos de caronas, transportes públicos, serviços de telefonia celular entre outros.

O episódio de *Black Mirror* traz em voga o que a nossa sociedade atual está vivendo e que sempre viveu, mas que com o advento das redes sociais está cada vez mais latente: o aparecer. Se mostrar, aparecer não é algo que advém das redes sociais, desde a Grécia antiga a prática de “ser visto” faz parte dos costumes do nosso povo. A vontade de ser visto se mescla com a necessidade de ser avaliado positivamente, como acontece com a protagonista *Lacie Pound*.

Podemos exemplificar essas mudanças a partir dos aplicativos que apresentaram uma significativa mudança social. Como é o caso do *Waze* - o aplicativo é um navegador através de GPS que mapeia rotas e caminhos da preferência do usuário. Surgiu em 2008 mas ficou mundialmente conhecido em 2012. A diferença do *Waze* em relação aos aplicativos tradicionais é que além de oferecer dados complementares do mapa e outras informações de tráfego, existe uma interação com a rede de amigos do usuário e de outras pessoas que também fazem a mesma rota desejada. Importante citar que o *Waze* também



---

pode ser interpretado como um jogo de pontuações. Estes pontos são gerados a partir da interação com outros usuários que através de agradecimentos o placar do usuário aumenta. Quanto maior a pontuação, mais recursos o aplicativo disponibiliza até o chegar ao último nível que disponibilizará a edição de mapas e possíveis rotas disponíveis.

No caso do aplicativos de transporte *Uber*, empresa fundada em 2009, mas que chegou ao Brasil em 2014. Prestadora de serviço de transporte privado a partir de um aplicativo, que permite buscar um motorista baseado na sua localização e pontuação. As avaliações do *Uber* são mútuas, tanto para a usuário como para o motorista em uma escala de uma a cinco estrelas após cada viagem. Essas estrelas são calculadas subjetivamente e pontuadas anonimamente. Dicas de como ser bem pontuado são oferecidas no aplicativo, entre elas é ser educado com o motorista, usar o cinto de segurança, não deixar o motorista esperando e não bater a porta do veículo.

O aplicativo acredita no “respeito mútuo”, por isso a importância da avaliação. E que “ter uma avaliação alta é muito mais do que poder contar vantagem para os seus amigos, é sinal de que as pessoas gostam de viajar com você. Dê sempre o seu melhor”<sup>5</sup>. Levando em conta que o aplicativo é um serviço de transporte, existe uma relação de consumo entre o passageiro e o motorista, e que a empatia é uma questão subjetiva para a avaliação. Por exemplo: um dia em que haja trânsito, ou chuva, o passageiro está com pressa, pode correr o risco de avaliar negativamente o motorista.

Levando em consideração que a pontuação neste caso é muito similar ao que acontece no episódio *Nosedive*. As avaliações subjetivas devido ao comportamento da protagonista, levam a queda de sua pontuação social. Conforme entendimentos de Sibila, levamos uma vida ficcionada, vivemos em função de servir a internet. O fluxo entre o real e o ficcional ficam comprometidos e se confundem nas narrativas das redes. A dramatização da vida cotidiana para ser exposta nas redes se intensificam e muitas coisas são inventadas, montadas, para parecer realidade. “Espetacularizar o *eu* consiste precisamente nisso: transformar nossas personalidades e vidas privadas em realidades ficcionadas com os recursos midiáticos” (SIBILA, 2008 p.194).

A partir da nova realidade ficcionada. do real e do virtual, nos questionamos em relação ao atual comportamento humano, que poder ser capturado despercebidamente por

---

<sup>5</sup> Informação retirada através do aplicativo Uber versão atualizada em maio de 2018



---

lentes de aparelhos celulares dos outros. Refletimos através do episódio de *Nosedive* sobre um novo modo de articular mecanismos disciplinadores que operam em nossa sociedade.

Somos flagrados por câmeras anônimas, capturados, expostos e avaliados por este novo modo de viver em sociedade. Isso gera uma conduta de padronizadora de comportamento. Essas características performáticas sociais fazem parte do dispositivo em questão que é o comportamento social devido as tecnologias. Quando Foucault em *Vigiar e Punir*, analisa as práticas punitivas, não se refere particularmente a um dispositivo de lei penal, mas sim a práticas da modernidade que levam uns aos outros nos vigiar.

Através do fino véu entre o contexto da nossa realidade e a ficção de *Nosedive*, percebemos semelhanças a partir da tecnologia, no caso o aparelho celular que acessa as redes sociais e por meio deste somos capturados e avaliamos os outros, portanto controlado pelos outros.

Conforme Foucault, a “articulação corpo-objeto” define a relação que os corpos mantem com o objeto que o manipula. Ao mesmo tempo que o objeto é um dispositivo de controle mutuo: o indivíduo controla o outro, o outro tem poder de coerção através das avaliações, ou seja, puni-lo com uma baixa avaliação ou avalia-lo positivamente. O celular no caso é a “arma” que é a “codificação instrumental do corpo” (FOUCAULT 1987 p. 130). O poder disciplinar social está em toda uma postura física de comportamento social juntamente com o aparato técnico. O corpo e seus gestos estão postos em jogo e o objeto manipulado. “Coloca-se depois em coerção uns com os outros segundo um certo número de gestos simples (apoiar e dobrar)”. No que ocorre com o celular é que apoiamos o dedo e deslizamos. “Finamente fixa a ordem canônica em que cada uma dessas correlações ocupa um lugar determinado” (FOUCAULT 1987 p.130). Assim parece estar feita a relação do poder disciplinar através dos aparatos tecnológicos. O corpo através da arma que neste caso é o celular cria laços coercitivos com as pessoas.

Se criou um protocolo de comportamento social que disciplina os corpos e seus modos. O poder disciplinador está latente em nossa contemporaneidade e através da leitura de *Nosedive*. A tecnologia se torna um grande observatório humano um *panóptico* digital, onde todos se vigiam e se controlam mutuamente.

o exercício da disciplina supõe um dispositivo que obrigue pelo jogo do olhar, um aparelho onde as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder, e onde, em troca, os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles sobre quem se aplicam. (Foucault 1997 p. 143).

---

O único momento em que a protagonista de *Nosedive* se vê livre de todo o controle e da avaliação dos outros é na prisão. Existe um paradoxo entre a liberdade e o cárcere. A liberdade somente pode ser exercida a partir do momento em que *Lacie Pound* está dentro de uma cela sem a supervisão dos outros. Ela está presa, mas ao mesmo tempo está livre. Em suas mãos não existe mais o dispositivo coercitivo que a deixou livre dos “olhares do jogo”. Um lugar onde a liberdade somente é possível na ausência do aparato tecnológico. Na verdade, em *Nosedive*, o único lugar livre das avaliações sociais é realmente o complexo penitenciário, onde a vigilância do olhar o outro não existe.

Através das redes sociais assistimos a nossa vida e a do outro por diversos tipos de olhares. Pontuamos, avaliamos, observamos a nós mesmos e os outros. Percebemos que a vida se tornou um consumo de si mesma, um espetáculo em função da aprovação do outro.

A subjetividade de um valor do simulacro está cada vez mais se tornando material, não somente em *Nosedive*, mas em nossa vida real. A vida na internet abre portas para conseguirmos créditos em planos de telefonia móvel até a liberação alfandegária para entrarmos em outro país. A busca por uma boa pontuação ou pela ascensão social em rede está nas mãos e nos olhares das avaliações subjetivas dos outros.

## **IMAGEM E CORPO: A TRANSFORMAÇÃO DO CORPO EM IMAGEM**

Com os tratados de conversação, estabelecidos entre os séculos XVI e XVIII, cada vez mais doutrinava-se a maneira de se falar e de agir com o corpo e com o rosto. Nesse momento, a *fisiognomonía* – estudo sobre as aparências, que esmiuçou profundamente a anatomia do rosto na tentativa de detecção de traços comportamentais – retorna, para a tentativa agora do controle das expressões, para além da análise do outro. Acreditava-se que o rosto era o espelho da alma que, se não doutrinado, nada de mais íntimo e interior poderia escapar das demonstrações espontâneas dele. A *fisiognomonía* nos tratados de conversação passa a ser utilizada não apenas para a análise do comportamento alheio, mas também para o controle dos comportamentos. No entanto, o controle do rosto e de sua expressividade também é um controle de si, que tenta ignorar e apagar a subjetividade: um controle da máscara social. Para esses tratados, comportar-se à maneira das boas regras de conversação era uma questão de civilidade. (COURTINE e HAROCHE, 2016)

---

Se conversação opõe-se a solidão, pelo contato com o outro, com o corpo doutrinado pela máscara social há uma certa tentativa de eliminação simbólica da subjetividade, e nessa esteira a conversação leva a uma solidão de si mesmo. Os tratados de conversação procuravam a encenação do que se quer de si, de maneira a civilizar o comportamento. Se o ensimesmamento é o *tocar-se a si mesmo*, ao encenar, tentando apagar os traços de subjetividade, o que resta do sujeito se esvai e se substitui pela imagem daquilo que se pretende ser (imposta pelo ambiente sociocultural), eliminando o ensimesmamento; ou reconfigurando-o para um *tocar a imagem do outro*, ou, como discorreremos a seguir, para um *tocar* o decalque da imagem que o ambiente imprime em todos – nesse contexto, é preciso aprofundar o conceito de *outro* e dos processos de alteridade.

A série *Black Mirror*, exibida pela plataforma *Netflix*, traz em sua abordagem, ao longo dos episódios, um espelhamento do comportamento sociocultural hodierno, com uma reflexão crítica acerca das redes e da mudança do comportamento social em decorrência delas. No episódio *Nosedive*, vê-se o controle das expressões e dos comportamentos na busca pela pontuação em um sistema virtual que classifica as pessoas e as categoriza.

A busca incessante da protagonista em conter e educar seus gestos, suas expressões faciais e corporais, filtrar a exibição de suas experiências, parece indicar uma mudança comportamental da sociedade no ambiente em que vivemos, onde a virtualização de experiências passam a justificar e comprovar suas existências. No entanto, quando estudamos os tratados de conversação, desenvolvidos séculos atrás, percebemos que o controle das expressões em contexto social não é novidade: a novidade é a vigilância dessas expressões, que invade todos os espaços; a abrangência e descontrole na distribuição das imagens geradas de todas as experiências, que passam a ser divulgadas, inclusive, pelas próprias pessoas que, compulsivamente, para gerar pontos, *likes*, enfim, comprovar e justificar suas existências, transmitem todas as suas experiências; e o objetivo não apenas de ter civilidade, mas de criar nova imagem de si para que se construa uma experiência social otimizada, aumentando a pontuação nas redes – e além delas, uma vez que a vida concreta, fora das redes, se pauta nessas avaliações e na experiência dentro das redes. Não apenas as redes espelham a vida, mas a vida passa a espelhar e se pautar pelas redes, compondo um complexo ambiente sociocultural, que reconfigura a tudo e a todos que nele estão presentes. No entanto esses momentos são

---

escolhidos, encenados, para que se crie uma imagem social geradora de vínculos afetivos que buscam não apenas uma outra pessoa, mas outrem carregado de boas avaliações que possam agregar na construção dessa imagem. O vínculo agora não é mais com corpos, mas com a imagem construída desses corpos e com a carga simbólica agregadora que elas carregam dentro do contexto das redes virtuais.

Como demonstrado no episódio, há, na *web*, uma busca (agora em todos os lugares e em todos os momentos, portanto um *controle*) pela imagem perfeita, pela dissolução do corpo pela imagem de um corpo perfeito, pelo engolimento do corpo por imagens<sup>6</sup>. Se há dissolução do corpo, não há mais conversação com o outro, pois nada de si, do substrato da existência, é exposto. Há desconexão com o corpo, e uma conexão com imagens, que engolem a tudo – as experiências, as existências, os corpos<sup>7</sup>. Quando a protagonista treina suas expressões em frente a um espelho (Figura 1), encena momentos em seu dia para ganhar mais *likes* em suas fotos, se relaciona de maneira premeditada com pessoas para pontuar mais no sistema, cala suas emoções para não ser mal pontuada, ela se desconecta com suas sensorialidades, se entrega para ser engolida por imagens que monetizarão – de maneira otimizada - com sua vida.

Destarte, não existe o outro (apenas imagem do outro) e nem o *si mesmo*. O que se mostra de si é a imagem do que quer se mostrar. Não é preciso mais ter máscara no rosto: o rosto se transmuta em imagem sem profundidade. Não existe espaço de diálogo, mas despejamento de um monólogo, uma cantilena ininterrupta do que quer se imprimir no outro – que na verdade é o decalque da imagem que já o engoliu. Todos desapareceram: só há a intenção do ambiente, refletida no espelho das imagens que se multiplicam nas plataformas e procuram engolir quem quer que as vejam, se alimentando de seus corpos. A sincronização temporal aqui não é mais com o corpo do outro, tempo social, mas a sincronização de corpos (engolidos por imagens) com as imagens (do outro), que são reflexos das vontades de seu ambiente.

Assim, os rostos que se mostram são rostos que não permitem diálogo, não permitem conversação. São rostos que engolem e se imprimem naqueles que assistem-no; rostos que, como imagens, procuram novos corpos a engolir – pois as imagens precisam de corpos para sobreviver<sup>8</sup>. Ele não exprime emoções, pois apenas repete. O

---

<sup>6</sup> Sobre engolimento do corpo por imagens, Norval Baitello discorre de maneira aprofundada, em sua teoria sobre a *iconofagia*. (BAITELLO, 2014)

<sup>7</sup> Idem

<sup>8</sup> Cf BAITELLO, 2014

---

rosto, outrora tido como o *espelho da alma* cala os sentimentos do corpo e demonstra as emoções do ambiente: o rosto passa a ser o espelho, não mais da alma, mas do ambiente em que se encontra. Não se trata de calar o rosto para mostrar o que é civilizado. O rosto já foi calado e, automatizado, reflete a intenção do programa. Ele cala o corpo, o interior do corpo, e exprime o ambiente. Não é mais ação de dentro para fora, o rosto agora é *display* do ambiente; *display* dos produtos que precisam ser vendidos nas redes, *display* de cliques. O rosto é o *espelho negro* do ambiente em que se encontra. Ele não se monta para a conversação e negociações entre pessoas, se monta para a demonstração repetitiva e sistemática de tudo o que o ambiente pretende – a eliminação do pensamento, a superficialização e comercialização de tudo.

Na superfície o corpo é-se abstraído. No entanto, mesmo que a pretensão seja de eliminá-lo, ele resiste. Não há imagem sem corpo, e nesse contexto tampouco corpo sem imagem. A imagem só engole a superfície do corpo, e é ali que ela se aloja, passa a residir. Se o corpo resistir a se entregar, se suas imagens endógenas e a expressão de suas sensorialidades, suas emoções e sentimentos, resistirem ao engolimento, poderá retomar sua superfície, exprimindo suas vontades. Esse é o destino da protagonista de *Nosedive*.

Quando a sucessão de acontecimentos incomoda o que há de mais profundo em sua subjetividade, ela não suporta e deixa de manter sua máscara social, exprimindo vorazmente todas as suas vontades e opiniões reprimidas. No entanto o desfecho do episódio mostra algo trágico: a liberdade do corpo não é mais a liberdade social. Quando libertado das imagens, o corpo é encarcerado pelo sistema social, que só sabe suportar imagens. O paradoxo é o mesmo das redes: se nos excluimos, sofremos de morte simbólica própria da cibercultura; se nos soterramos no simbólico – muitas vezes esvaziado - das redes, sofremos de morte simbólica da concretude, do corpo<sup>9</sup>.

## Considerações Finais

Neste artigo, buscamos mostrar aspectos sobre o episódio *Nosedive* da série *Black Mirror*, que permitem uma reflexão sobre a forma como o avanço tecnológico, assim como a busca incessante de aceitação nas redes sociais, podem e estão afetando a forma

---

<sup>9</sup> Esse paradoxo das redes foi minuciosamente trabalhado por Eugenio Trivinho, em *Glocal*. (TRIVINHO, 2012).

como o indivíduo está se comportando em seu dia a dia. Além disso, foi possível expor alguns questionamentos sobre a maneira em que vemos as redes como uma fonte de informação e comunicação e, por assim dizer, os motivos que nos levam a sentir uma certa inquietação na forma como a própria comunicação e os meios estão se transformando. Conseqüentemente, vemos esta transformação presente no próprio conteúdo que buscamos como entretenimento.

Iniciamos com algumas questões sobre o processo criativo do episódio, mais especificamente, características que reforçam as outras reflexões. A maneira em que o episódio foi pensado, foi justamente para expor e possibilitar uma discussão sobre o significado que depositamos sobre as redes sociais, assim como os significados que queremos construir de nossas imagens em cada postagem. Em relação à iluminação utilizada na construção do episódio, percebemos que pode ser uma provocação no sentido que, a luz sobre a qual mais buscamos nos apoiar, é aquela que provem de uma tela de celular. Não importa a luz do ambiente, mas sim, a claridade que provocará um ajuste sobre a foto postada.

Seguimos com uma análise sobre as diferentes formas em que a tecnologia está avançando. O ponto importante a se considerar, é a maneira em que utilizamos a tecnologia como forma de armamento para se proteger, se defender, ameaça e suporte de confiança. Por assim dizer, visualizamos em *Nosedive* – refletida na personagem *Lacie* – uma espetacularização e ficção que, nós mesmos aplicamos sobre a maneira em que queremos nos expor nas redes sociais.

Por último, foram apresentadas as teorias e conceitos que concluem os modos em que nos comportamos nas redes sociais e as imagens que construímos para a espetacularização de nós mesmos. Mais do que isso, foi colocado em evidência algumas considerações sobre a maneira em que a fissuração e engolimento sobre as redes, pode significar não a concepção da imagem qualificada por muitos *likes*, mas sim a eliminação de um *eu* existente.

## REFERÊNCIAS

- BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia**. São Paulo: Paulus, 2014.
- BELTING, Hans. **Antropologia da imagem**. Lisboa: KKYM + EAUM, 2014.

---

COURTINE, Jean-Jacques e HAROCHE, Claudine. **História do rosto: exprimir e calar as emoções**. Petrópolis: Vozes, 2016.

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

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

LEÃO, Lucia. Derivas: **Cartografias do Ciberespaço**. São Paulo: Annablume; Senac, 2004

\_\_\_\_\_. **O Chip e o Caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac 2003.

MORIN, Edgar. **O Método: 4. As ideias, habitat, vida, costumes, organização**. Porto Alegre: Sulina, 1998.

MUSSO, Pierre. A filosofia da rede. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede**. Porto Alegre: Sulina, 2004. p.17-38.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes de Criação: Construção da obra de arte**. 2ª ed., Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

\_\_\_\_\_. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

\_\_\_\_\_. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. 5ª ed., São Paulo: Intermeios, 2011.

\_\_\_\_\_. **Processos de criação em grupo: diálogos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SIBILIA, Paula. **O Show do Eu: A intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

TRIVINHO, Eugenio. **Glocal: visibilidade mediática, imaginário *bunker* e existência em tempo real**. São Paulo: Annablume, 2012.