

## ***Metalhead: a ovelha preta e branca de Black Mirror***

Daniel Alves Scarcello<sup>1</sup>Denise Tavares<sup>2</sup>

**Resumo:** As dúvidas e inquietações humanas sobre o controle do mundo e o futuro são temas frequentes em narrativas de Ficção Científica (FC). Neste texto, a proposta é explorar as perspectivas sobre o homem, a tecnologia e o gênero FC que a série *Black Mirror* (BM) desenvolve em suas narrativas, tendo como recorte o episódio *Metalhead*, da quarta temporada. O destaque deve-se à duplicidade que marca o episódio: por um lado, apresenta uma singularidade que o distingue das demais produções vinculadas ao universo BM. Por outro, mantém certos vínculos que corroboram uma determinada visão das narrativas pautadas pela ficção científica. O objetivo, com tal percurso, é destacar como a série dialoga com o gênero e, mesmo criando uma estética própria e atual, apresenta, em episódios como o do nosso recorte, homenagens ou referências a outras vertentes da FC. Com tal opção, corrobora uma percepção de que o gênero, no atual momento de grande aceleração do desenvolvimento tecnológico, tem sido capaz de expressar os impasses e ausência de horizontes em que a tecnologia parece nos aprisionar sem, no entanto, constituir imaginários que os extrapolem.

**Palavras-chave:** Black Mirror; Ficção Científica; Metalhead

### **Metalhead: Black Sheep of *Black Mirror***

#### **Abstract:**

Human doubts and concerns about controlling the world and the future are frequent themes in Science Fiction (SF) narratives. In this paper, the proposal is to explore the perspectives on man, technology and the SF genre that the television series *Black Mirror* (BM) develops in their narratives, with the clipping of the episode *Metalhead* (season four). The highlight is due to the duplicity that marks the episode: on the one hand, it presents a singularity that distinguishes it from other productions in the BM universe. On the other hand, it maintains certain links that corroborate a certain view of narratives based on science fiction. The aim is to highlight how the series dialogues with the genre and, even creating its own and current aesthetic, presents, in episodes like the one in our section, tributes or references to other aspects of SF. Thus, it corroborates a perception that gender, in the current moment of great acceleration of technological development, has been able to express the impasses and absence of horizons in which technology seems to imprison us without, however, constituting imaginary that extrapolate them.

**Keywords:** Black Mirror; Science fiction; Metalhead

<sup>1</sup> Mestre (bolsista CAPES) pelo programa de Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense. E-mail: [d.scarcello@hotmail.com](mailto:d.scarcello@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professora e pesquisadora do PPG Mídia e Cotidiano, vinculada ao Depto de Comunicação Social, ambos da UFF. Doutora em Integração Latino-americana e Mestre em Multimeios. E-mail: [denisetavares51@gmail.com](mailto:denisetavares51@gmail.com)

## Introdução

No território do senso comum, referir-se ao gênero Ficção Científica (FC) muito provavelmente seja remeter a narrativas que envolvem robôs, naves espaciais, diferentes realidades e universos criados a partir de efeitos especiais. Romper este laço com o óbvio, implica buscar caminhos que apontem singularidades sem, no entanto, elaborar estratégias que aloquem a produção fora do gênero. Trata-se de um equilíbrio não tão simples de ser conquistado em um dos formatos que mais tem atraído público no cenário midiático contemporâneo: as séries televisivas que se alongam em diversos episódios e, não raro, em temporadas e que, quase sempre, também estão disponíveis no *streaming*. Discuti-las, portanto, significa reconhecer que têm impacto na constituição do imaginário social. Nesse lugar, acionam inquietações de múltiplos aspectos para quem se localiza no território da pesquisa sobre audiovisual.

Neste texto, que se debruça sobre um dos episódios da série *Black Mirror* - criada em 2011 e que se impôs como um fenômeno midiático em múltiplos sentidos<sup>3</sup>, o que pretendemos discutir é, considerando o trânsito que a série realiza enquanto um produto que pode ser alocado no gênero Ficção Científica nas edições em que se viabilizou<sup>4</sup>, como o episódio *Metalhead*, da quarta temporada, se destaca na relação com a FC e com a própria série. Ou seja, o que nos interessa é discutir as veredas empreendidas pelo episódio que permitem, a nosso ver, múltiplas interpretações que ora se aproximam, ora se distanciam do universo da série, constituindo um movimento que tensiona algumas certezas que o gênero sempre demandou quando era, de algum modo, capaz de evocar imaginários desvinculados da realidade do momento. Neste sentido a série, em sintonia às revisões que autores como Oliveira (2003) e Suppia (2007; 2016) apontam, foi capaz, quase sempre, de criar pontes verossímeis com a realidade atual e as perspectivas que parecem estar colocadas. Por outro lado, mesmo quando fez um giro, como em *Metalhead*, onde evocou um diálogo com algumas marcas do gênero – como, por exemplo, a tecnologia se apresentar como “inimiga” do humano – mostrou a dificuldade de constituir um imaginário que fosse além dos temores de sempre. Isto é, confirmou uma significativa impossibilidade de tracejar uma versão de futuro que, de algum modo, permitisse fabulações de um imaginário que não fosse impresso por medos e angústias demandados pela relação do homem com a tecnologia já dada ou vislumbrada.

<sup>3</sup> Só no Brasil, entre outras reverberações, a série repercutiu na mídia tradicional e nas redes sociais onde se destacou, entre outras questões, o acionamento popular do jargão “isso é muito *black mirror*” quando se pretendia alguma analogia com o “estranhamento” que a série teria e, na Academia, tem sido tema de artigos, dissertações, teses e livros, quase todos na área da Comunicação, mas também na Filosofia e Ciências Sociais, dentre outras.

<sup>4</sup> Ao todo foram 5 temporadas, totalizando 21 episódios, um especial de Natal e um filme interativo.

Para realizar tais discussões, iniciamos localizando a série enquanto fenômeno pop relevante da nossa sociedade midiática e as relações que tece com o universo da FC. Esta é recuperada em breve histórico, no qual nos valemos, especialmente, das discussões propostas por Oliveira (2003) e Suppia (2007). O objetivo é, a partir dos embates que circundam o gênero e sua transição do literário para o audiovisual, problematizar os investimentos que a série, como um todo, faz para se conformar a essas características. Em especial, por compreendermos que BM apresenta narrativas em que o homem ainda possui certo controle sobre a tecnologia, apesar de não conseguir administrá-la para o seu bem. Em seguida, nos debruçamos em elementos narrativos e audiovisuais de *Metalhead* para discutir seu diferencial dentro da série e suas referências quanto a outros aspectos da FC que, geralmente, não são tão abordados no seriado.

### **Black Mirror e a FC**

Como já ocorreu com outras séries contemporâneas, *Black Mirror* (BM), criada por Charlier Brooker (produtor e roteirista) e Annabel Jones (produtora), foi lançada, primeiro, por uma rede de TV – a britânica Channel Four – em 2011, mas, cinco anos depois, seguiu para a plataforma Netflix, que adquiriu seus direitos por US\$ 40 milhões. Em outras palavras, a série realiza um trânsito de visualização bastante calcado na lógica do mercado atual, onde o *streaming*<sup>5</sup> se consolida enquanto processo de exibição alargado no tempo e no espaço. Afinal, como concordamos, a Netflix<sup>6</sup> colabora para a individualização do consumo audiovisual e reforça o fenômeno da consagração das ficções seriadas, contribuindo para a cultura de séries que, conforme Marcel Silva deve-se a três fatores: os formatos das narrativas dos seriados, o contexto tecnológico e as possibilidades de consumo. “(...) é fundamental aqui no Brasil que voltemos a atenção para essas dinâmicas, visto que elas estão presentes nas práticas culturais de inúmeras pessoas, influenciando novos roteiristas e diretores, tornando-se referência para nossos próprios programas.” (SILVA, 2013, p.16). Em outras palavras, as séries podem ser reconhecidas como integradas ao processo de cultura das mídias (KELLNER, 2001), que carrega, conforme o autor, uma contradição, pois ao mesmo tempo que gera produtos que induzem à conformação social, estes oferecem recursos que podem contribuir para sua oposição. Por isso, “(...) entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam,

<sup>5</sup> O *streaming* permite que o público possa consumir o conteúdo disponibilizado a qualquer momento sem precisar fazer download dos vídeos, a partir do acesso à internet.

<sup>6</sup> O Brasil é o terceiro maior mercado da Netflix e o país de língua não-inglesa com mais séries no seu catálogo. Em 2018 a NetFlix possuía cerca de 7,5 milhões de brasileiros assinantes. Acesso em <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/com-75-milhoes-de-assinantes-brasil-e-campeao-de-series-nao-inglesas-na-netflix-20698>, em 15 Ago. 2019.

podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas” (KELLNER, 2001, p.14).

Nesse contexto, de alto consumo dos produtos midiáticos, podemos dizer que *Black Mirror* é pop. No Brasil, a marca virou tema de coleções de roupas, gerou produtos de material escolar<sup>7</sup> e a sua página oficial no Facebook tinha, em 2020, mais de 1,4 milhões de curtidas. Além disso, há o grupo fechado “Black Mirror Brasil”, criado por fãs, com mais de 45 mil membros participantes. Nele, os conteúdos variam desde comentários sobre as temporadas e episódios, compartilhamento de filmes e outras séries que possuam o mesmo estilo, até humor e publicação de *memes*<sup>8</sup>. Comentários como “série incrível mexe muito com a mente”; “É, sem dúvida, uma das melhores séries que já vi!”; e “Uma série que buga legal a mente e testa os limites da nossa ética”, são facilmente encontrados, e o conteúdo gerado pelos fãs repercute na mídia geral, como apresenta a matéria do site Ego “Isso é muito *Black Mirror!*: Veja memes que estão rolando sobre a série”<sup>9</sup>, de 2016. Enfim, a despeito de sua estrutura episódica – ou, talvez, por isso mesmo – BM, que pode ser identificada, como já colocado, como ficção científica, parece traduzir, por sua trajetória de destaque, a visão de Esquenazi (2010): para o autor, a despeito das fórmulas que constituem um gênero, muitas séries televisivas contemporâneas têm conseguido romper, narrativa e estilisticamente, com determinadas obrigações que tanto tal modelo, como as próprias normas de um produto televisivo, as obrigam, em tese, a seguir. Ainda de acordo com Esquenazi, quando as séries surgem na televisão, localizam-se em gêneros já estabelecidos, originários da narrativa popular e nutrem-se dos seus pilares genéricos, adaptando-os ao contexto de produção televisivo. Sob este diagnóstico, para compreender como as séries conseguem reelaborar essas bases é preciso “...definir de forma rigorosa o seu instrumento essencial: a fórmula, não o argumento, mas a máquina de fabricar argumentos, não o conjunto das personagens, mas a reserva de modelos de personagens, não a encenação, mas a definição de um quadro de encenação” (ESQUENAZI, 2010., p. 81).

Tal caminho, no entanto, exige antes localizar, mesmo brevemente, o universo do gênero estabelecido. No caso da ficção científica, vale lembrar que se trata de um gênero que, por sua forma híbrida – como discutiremos em seguida – é capaz de configurar um jogo narrativo que

---

<sup>7</sup> A marca de papelaria Tilibra lançou uma coleção de cadernos inspirados na série. Em 2019 a loja de roupas Hering criou um stand exclusivo para lançar uma coleção de camisas sobre o seriado durante a CCXP, grande evento brasileiro de cultura pop, que existe desde 2014.

<sup>8</sup> De acordo com o Museu de Memes da UFF (Universidade Federal Fluminense), meme pode ser considerado uma linguagem de ampla repercussão em meio online. Consiste, normalmente, em imagens, comportamentos ou personagens. Costuma trazer uma ideia que pode ser reaplicada a várias situações e reconfigurada constantemente.

<sup>9</sup> Disponível em <http://ego.globo.com/diversao/noticia/2016/11/isso-e-muito-black-mirror-veja-memes-que-estao-rolando-sobre-serie.html> Acesso em 27 Mar.2020

apresenta diversas crônicas aparentemente ficcionais sobre a sociedade, mas que vislumbram, não raro, uma possibilidade próxima de futuro ou de um presente quase sempre desoladores. Isto é, a FC apresenta contextos narrativos que se valem de imaginações, suposições e fantasias, mas sempre com o cuidado de criar pontes verossímeis com o “real”, mesmo que sejam verossimilhanças articuladas por imaginários semeados na lógica de uma tecnologia especulativa.

Com estas estratégias, a maior parte das tramas se encaixa neste gênero que surgiu literário no século XIX, trazendo - por meio de outros espaços, criaturas, tecnologias e configurações -, reflexões e alusões à sociedade. Essas características foram sendo atualizadas (OLIVEIRA, 2003), conforme as transformações ocorridas nas diversas esferas da subjetividade, do conhecimento e das organizações sociais. No entanto, o gênero buscou manter como um de seus pilares o fascínio pela especulação do como poderia ser o que ainda não era vislumbrado pela humanidade do presente: tanto no território do planeta Terra (relação com o tempo futuro), como fora dele (relação com o espaço). Um processo que garantiu um público fiel, seja de leitores ou espectadores. Não é circunstancial, portanto, que as ficções científicas tenham acionado diversos estudos acadêmicos sobre o gênero<sup>10</sup>, percebido como um campo que gera várias produções relevantes no universo da cultura *pop*, lembrando que esta, conforme Jeder Janotti Jr (2015) é capaz de agenciar elementos econômicos, estéticos e políticos e, claro, está fortemente presente na mídia hoje.

Por isso mesmo, ainda de acordo com Oliveira (2003), o surgimento de novas tecnologias e novas relações do público com os temas abordados na tela, pode ser visto e lido não apenas como algo do futuro ou fantasioso, mas sim como uma ficção da atualidade. Isso porque as tecnologias e as relações que estabelece com o cotidiano têm sido, não raro, semelhantes ou bastante aproximadas com situações que integram as narrativas da “vida real”. Uma compreensão que reforça o quanto tais produções estão inseridas e são produzidas seguindo a lógica da sociedade hipermoderna, ou seja, permitindo que façamos aqui um paralelo com as características que Lipovetsky atribui ao cinema. Ou seja, o culto ao excesso não só de imagens, mas também no ritmo, na violência, na velocidade, nos cortes e, ainda, nos planos (2009); o investimento na complexificação estrutural do espaço-tempo narrativo dentro a ficção<sup>11</sup>; e, por fim a adesão ao processo da autorreferencialidade por meio de releituras, paródias, referências ou reciclagens de obras.

---

<sup>10</sup> Entre outros, existem estudos que apontam métodos de ensino de ciências a partir de ficções científicas (Luís Piassi e Maurício Pietrocola, 2019); ficção científica e o imaginário da cibercultura (André Lemos, 2004); ou a relação da ficção científica e o mundo contemporâneo (Andréa Coutinho, 2008).

<sup>11</sup> Como afirma o autor “nunca os modos de narrativa foram tão diversificados, nunca as misturas de tom, os cruzamentos de linhas, as ambiguidades de sentido foram buscadas de maneira tão sistemática” (LIPOVETSKY, 2009, p.67).

Outro fator importante para localizarmos as produções como inseridas no contexto hipermoderno é compreendermos, também, que tais produtos midiáticos seguem o ritmo que o mundo da tela global gera ao cotidiano, impactando, inclusive, o perfil do consumidor. Em outras palavras, de acordo com Lipovetsky (2009), o consumo hoje é dado de forma hiperindividualista e dessincronizado pois, com a internet, cada um pode selecionar o que quer ver, onde quer ver, de que forma e com que frequência. Tais opções, entre outras consequências, indicam que não se precisa mais esperar um capítulo diário de uma série: é possível maratonar e assistir uma temporada inteira em um único dia. Ora, tais modificações de consumo afetam não apenas a quantidade de conteúdo que consumimos, mas também impactam as próprias produções, ou seja, o ritmo e o conteúdo de filmes e séries que precisam acompanhar toda a dinâmica desse cotidiano *hiper* e altamente atravessado pelo desenvolvimento tecnológico. "(...) o hiperconsumidor do mundo novo quer sentir, ser surpreendido, quer "adrenalina", experimentar novas emoções-choques sem parar" (LIPOVETSKY, 2009, p.66).

Enfim, é nesse contexto de narrativas complexas, emoções-choque, excesso de tecnologia e atemporalidade que identificamos *Black Mirror* como uma ficção científica da atualidade hipermoderna. Neste território, a série traz, em primeiro plano, representações de sociedades tecnológicas nas quais homem e ciência estabelecem cada vez mais relações que não deixam claros pontos de partida ou chegada. O que se tem, enquanto ganchos narrativos, são situações alicerçadas em crimes e violência que se alocam em argumentos variáveis, o que ajuda a gerar impacto e choque, especialmente nos momentos finais de cada episódio. Corroboram essa opção de singularidade dos episódios a contínua troca de elenco e são poucos os diretores que dirigem mais de um episódio. Por outro lado, a unidade ou identidade de BM se sustenta na manutenção de um roteirista principal, na inserção de dispositivos tecnológicos (sejam estes reais ou ficcionais), no uso dos chamados *easter eggs*<sup>12</sup> que remetem a outros acontecimentos dentro da série e na sua vinheta de abertura.

Com duração de cerca de 15 segundos, a vinheta cria um jogo de denotação-conotação ao acionar uma tela preta que inicia um processo que simula o "carregamento" de algo, porém, como se o *download* não funcionasse, a imagem se sobrecarrega e trinca ao meio. Ou seja, a proposta é investir em simbolismos facilmente identificáveis, comuns ao universo da cultura de massa e que, ao mesmo tempo, remetem a uma situação que permeia o cotidiano atual: os espelhos negros podem ser reconhecidos nas diversas telas dos aparelhos eletrônicos que nos cercam. Afinal, estes,

---

<sup>12</sup> A expressão *easter eggs* é dada para detalhes, homenagens ou referências a outras produções dentro de um filme. Normalmente são elementos mais "escondidos" durante o vídeo. (<http://www.cinemaepipoca.com.br/o-que-sao-easter-eggs/>)

apesar de fornecerem diversas cores e movimentos em seus conteúdos, quando deligados oferecem suas telas escuras que permitem enxergar o reflexo do usuário, funcionando como um espelho. A vinheta, desse modo, emerge como uma proposta de diálogo com o amplo público, na medida que se estabelece a partir de referências que podem estar, consciente ou inconscientemente, presentes no nosso dia a dia. Especialmente quando lembramos que o celular, provavelmente o eletrônico mais popular do mundo ocidental, não raro “estraga” porque, por motivos diversos, sua tela é trincada.

Justamente pela forte presença da tecnologia, classificar BM em um gênero audiovisual parece algo óbvio, mas também pode ser complexo ao mesmo tempo, tendo em vista a tendência de hibridizar gêneros e linguagens nas produções audiovisuais atuais. O site da Netflix oferece a seguinte sinopse: “uma série antológica de ficção científica que explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta entram em um perigoso conflito”. A plataforma utiliza quatro termos para definir o gênero, que são: “Séries de ficção científica”, “Séries britânicas”, “Suspense para TV” e “Séries dramáticas”, descrevendo ainda que existem cenas e momentos “arrepiantes” e de “realidade alternativa”. O roteirista, Charlie Brooker, afirmou em entrevista, ao mencionar determinados episódios que “isso relembra ao espectador, e nos relembra, que nós não somos necessariamente um programa de ficção científica. Eu não sei bem o que somos”<sup>23</sup> (BROOKER, 2019, tradução nossa). Tal “incerteza” pode se justificar também quando observado o período de tempo representado nas narrativas, já que no mesmo espaço temporal a série cria novos artefatos tecnológicos e mantém todos os outros aspectos da modernidade atualizados (figurinos, ambientes, linguagem, comportamento). A opção permite especular que BM pode estar apresentando narrativas de um presente paralelo, ou possíveis presentes ou, ainda, futuros não tão distantes. Essa percepção se acentua em função da aceleração das inovações tecnológicas atuais, o que parece impactar o gênero.

De acordo com Santana (2015) - quando este focou a relação da ficção científica com a cultura pop hoje -, se o futuro já serviu como inspiração para obras anteriores, a produção atual da FC não trata mais a localização temporal dessa forma. O deslocamento é facilmente compreendido quando pensamos que muitas inovações tecnológicas representadas em livros e filmes de poucos anos atrás já existem na realidade atual. Em outras palavras, projetar um futuro já não é tão simples em função do desenvolvimento rápido demais da tecnologia. Por exemplo, podemos falar agora de naves espaciais, de diferentes relações de tempo e espaço, de interações digitais e eletrônicas, entre outros temas que há cinquenta anos eram ficção, mas que hoje

<sup>23</sup> “(...)it reminds the viewer, and it reminds us, that we are not *necessarily* a science fiction show. I don't quite know what we are.” Disponível em <https://ew.com/tv/2019/06/05/black-mirror-smithereens-ending/>, Acesso em 23 Mar.2020

integram o cotidiano de boa parte dos habitantes do planeta. Por outro lado, há muitas previsões que continuam se mostrando distantes. Nesse sentido, talvez um dos mais significativos exemplos da necessidade de atualização do gênero seja o filme *Blade Runner*<sup>14</sup>, um *cult* do gênero. Produzido em 1982, isto é, há quase 40 anos, sua trama se passava em 2019. A distância temporal, naquele momento, permitiu a conformação de um cenário marcado por um futurismo inspirado em um imaginário *high tech* que se apresentava longínquo, mas possível de existir no ano definido pela narrativa. No entanto, quando olhamos o que estamos vivendo, aquelas projeções não traduzem o cotidiano atual, pelo menos nas possibilidades estruturantes da narrativa.

A revisão, portanto, dos imaginários futuristas como sugerido por muitas obras do século XX, parece ter levado a ficção científica, ou pelo menos parte dela, a buscar outros caminhos de realização. Por isso mesmo, para alguns autores, o atual momento da FC leva em consideração a expansão mundial da tecnologia e o esmaecimento de fronteiras que possibilitam outras formas de produção de subjetividade, de configurações de espaço e tempo, além das novas relações do homem com a tecnologia. “A ficção científica, como o gênero que investiga os modos de produção de subjetividade em uma sociedade tecnocientífica, parece tornar-se a ficção da atualidade...” (OLIVEIRA, 2003, p.183). Concordando com a autora, localizamos *Black Mirror* neste novo formato de ficções científicas que se configuram nos dias de hoje, isto é, no território das obras que procuram construir suas narrativas sob uma perspectiva de ampliar a ficcionalização do presente, um tempo que, paradoxalmente, parece agora estar cada vez menos previsível que o futuro. Assim, acreditamos que BM utiliza a tecnologia para criticar e questionar comportamentos, atitudes e organizações do presente, inspirados em anseios do futuro. Dessa forma, sua inclusão no gênero da ficção científica significa, também, assumir os debates que trazem novas reflexões e configurações do gênero, incorporando aspectos das fases pelo qual este passou.

Ao se aprofundar sobre as delimitações da FC, Alfredo Suppia (2007) destaca quatro pontos que, em síntese, ajudam a delimitar as características narrativas do gênero. Segundo suas conclusões, a FC: é um gênero “gestado” na modernidade, que tem o cientificismo do século 19 como herdeiro; não trata necessariamente da ciência, mas de uma “estética da ciência”; privilegia a lógica, baseada no “estranhamento cognitivo” a partir de um *novum* “cognitivamente validado” e é “uma crítica da realidade presente, num movimento que articula dois vetores, o fantástico e o realista” (SUPPIA, 2007, p. 441). O autor também lembra que quando surgiram os primeiros filmes de FC, quase todos tendo como base a narrativa literária, impôs-se a necessidade de uma nova linguagem pois, enquanto os livros exigem o preenchimento do leitor com sua subjetividade na

---

<sup>14</sup> Referência à primeira versão do filme, que foi dirigida por Ridley Scott e teve, nos papéis centrais, Harrison Ford, Rutger Hauer e Sean Young.

construção daquele universo, o cinema modifica este processo ao permitir que o público visualize exatamente como aquele mundo ou tecnologia são. E, se a transposição do papel para a imagem também apresenta seus desafios e pode ser uma tarefa árdua, a narrativa audiovisual, se bem realizada, ganha “uma força suplementar, um acirramento de sua vocação realista. Simplesmente porque, mais do que apenas descrever, o cinema *mostra*<sup>15</sup>” (SUPPIA, 2007, p. 446).

De todo modo, independente da origem da fábula, a relação com a ciência também gera, para vários autores, uma divisão da FC que, mesmo controversa, colabora para a localização de estilos e abordagens. Estamos nos referindo à classificação *hard* e *soft*. A primeira é relacionada a histórias em que a precisão científica seria essencial às narrativas, assim como as leis da física, matemática e a tecnologia têm um peso importante. Já a segunda, abarcaria obras cujo foco estaria nas ciências humanas, nas questões do ser humano. Outra classificação, ainda conforme Suppia, é mais centrada no desenvolvimento do gênero que é dividido em cinco momentos: *Pulp*, Era de Ouro, *New Wave*, *Cyberpunk* e Pós-*Cyberpunk*. A era *pulp* é caracterizada pela divulgação das histórias em revistas. Em seguida, John W. Campbell Jr., responsável pela revista *Astounding Science Fiction* (lançada em 1927), é destacado pelo autor como um dos percussores da Era de ouro (também conhecida como “grande geração” ou *Golden Age*). Já a *new wave* esteve em alta nos anos 1960 e 1970 e é marcada por experimentalismos temáticos, trazendo para o gênero as questões humanas e não apenas tecnológicas. Em seguida, a era *Cyberpunk* se inicia em 1980, onde autores como Bruce Sterling ou William Gibson são referências. Por fim, a era pós-*cyberpunk* ou ficção científica pós-moderna que “é um rótulo que se tem comentado bastante nas últimas décadas e, atualmente, no século XXI, presenciamos um *revival* da FC *hard* e da *space opera*’ (SUPPIA, p.396, 2007).

Desses rótulos, que sempre abarcam flexibilizações e, não raro, cruzamentos, destacaremos a *cyberpunk*, por apresentar alguns elementos que dialogam com *Metalhead* e, conseqüentemente, distanciam o episódio do universo *Black Mirror*, marcado, para nós, por privilegiar em seus cenários a tecnologia avançada em processo que se sobrepõe aos desejos e compreensões do homem. Douglas Kellner (2001) utiliza um clássico conto do início da FC para distinguir pontos chaves do *cyberpunk*:

Como gênero, o *cyberpunk* pode ser visto como sistemas de advertência, como narrativas moralizadores e acauteladoras, a nos avisarem sobre os desenvolvimentos futuros, quando não haverá futuro controlável pelo ser humano em atendimento aos seus objetivos. Portanto, é interessante o paralelo entre a literatura *cyberpunk* e o romance oitocentista de Mary

---

<sup>15</sup> Grifo do autor.

Shelley, *Frankstein*, que também adverte sobre o uso desenfreado das novas tecnologias. Mas o cyberpunk mostra todo o universo já em estado de desarranjo avançado, caminhando a passos largos para um futuro apavorante em que tudo é possível e em que a sobrevivência é cada vez mais problemática (KELLNER, P.384, 2001)

O autor também se apoia na etimologia da palavra para explicar que o termo *cyber* está relacionado tanto com o controle quanto com a tecnologia, enquanto o *punk* evoca uma cultura urbana marcada por atitudes de violência, sexo, drogas e um movimento de contracultura, uma certa rebeldia dos marginalizados. Filmes como *Matrix* (1999) e *Blade Runner* (1982) nos ajudam a visualizar tal realidade, em que os humanos precisam lutar pela sobrevivência em um mundo dominado por seres tecnológicos ou sistemas virtuais. Apesar de fazer alertas sobre problemas futuros com a tecnologia não é esta estética apresentada com muita frequência em *Black Mirror*, uma vez que o seriado se apoia em paródias do presente para construir seus mundos ficcionais. Desde o primeiro episódio a série mostra o quanto o homem é sua principal pauta e a tecnologia, apesar do grande destaque, não é a culpada pelos trágicos finais de suas narrativas. Fazendo uma breve análise do seriado, podemos reforçar tal afirmação. Veremos como são raras as narrativas em que existem robôs, androides, ou sistemas e realidades virtuais que controlam a humanidade ou o homem.

Na primeira temporada, o episódio piloto *Hino Nacional* apresenta tecnologias comuns e cotidianas (internet, redes sociais, TV) como ferramentas das personagens para o desenvolver da história. Um artista seria o “vilão” do sequestro da princesa. Em *Quinze Milhões de Méritos*, por sua vez, nos deparamos com um ambiente repleto de telas e relações virtuais em que não se pode afirmar quem controla este espaço ou se há humanos no comando ou não. Entretanto, durante o episódio, todas as disputas têm a ver com personagens humanos. E encerrando a primeira temporada, *Toda sua história* apresenta um dispositivo colocado no olho que é essencial para a vida social e profissional na sociedade diegética, mas o maior problema da narrativa envolve um relacionamento amoroso e traição e, por fim, o personagem principal pode e consegue retirar o dispositivo tecnológico, ou seja, revelando o controle humano e a independência daquele sistema.

Na segunda temporada somos apresentados ao primeiro personagem totalmente artificial de *Black Mirror* em *Volto Já*, no entanto, trata-se mais de um boneco do que um ser robótico, pois vem embalado a vácuo e precisa ser colocado na água para iniciar seu funcionamento. No final, o robô é dispensado pela humana e guardado no sótão, ou seja, não apresenta nenhum perigo ou sequer controle sobre a história; ao contrário, é inofensivo, passivo e totalmente controlável. Já em *Urso Branco* e *Momento Waldo* a tecnologia vira, mais uma vez, ferramenta ou arma para os

desejos humanos. No primeiro ela é utilizada como meio de tortura a pretexto de justiça, gerando controle do homem pelo próprio homem e, no segundo, passa a ser uma ferramenta de entretenimento e jogo político. Já o especial de Natal apresenta uma nova forma tecnológica que será repetida na série. Também incorpora alguns aspectos em que a tecnologia parece afetar a vida humana de forma menos controlável. Aqui o seriado introduz os *cookies*, uma personalidade virtual criada a partir do DNA e memórias de uma pessoa “real”. Por sua vez, os *cookies* apresentam uma vida e consciência independentes da sua fonte, gerando vontades, desejos, sentimentos e ações próprias.

Já a terceira temporada reforça mais ainda a ideia de narrativas que refletem as ações humanas como principal problema social. Em quatro episódios observamos o controle do homem sob outros homens a partir de dispositivos tecnológicos, ou seja, mais uma vez, a tecnologia é acionada como ferramenta das pulsões humanas. Já em *Queda Livre* vemos uma sociedade regida pelas relações em uma rede social que apesar de não controlar a vida humana de forma direta, gera dependência social para a maior parte da população. Por fim, *Versão de testes* traz um jogo de realidade virtual em que há a morte de um homem por falhas tecnológicas ao deixar o celular ligado enquanto participava de um teste para este jogo. Aqui também não há uma força tecnológica, entretanto vemos o personagem à mercê de várias situações dentro do jogo e como a tecnologia ainda foi poderosa a ponto de matá-lo, mesmo que não tenha sido algo proposital. Quanto à temporada seguinte, à exceção de *Metalhead* (foco do artigo), os outros cinco episódios seguem a mesma linha narrativa da temporada anterior: as personagens, ou controlam os dispositivos, ou aceitam participar de determinado sistema ou, ainda, sofrem pela ação de outros humanos com a tecnologia. Por fim, já na quinta temporada, a mesma perspectiva é seguida em dois episódios. Apenas em *Rachel, Jack and Ashley Too*, existe uma pequena boneca/robô que ganha autonomia em determinado momento e não depende mais de comandos e controle. No entanto, sua atuação é a de apoiar as protagonistas. Está, assim, do lado do “bem”.

Essa rápida síntese mostra como o seriado segue uma linha de abordagem na construção de seus roteiros e narrativas que faz com que os episódios se passem em locais que parecem independentes, mas que poderiam estar correlacionados não só entre si, mas com o cotidiano não-ficcional. Sob este olhar, podemos dizer que, apesar de ter a tecnologia como uma referência, *Black Mirror* apresenta situações parecidas com as dos dias atuais, em que ainda temos domínio sobre os artefatos tecnológicos. Galáxias distantes, seres sobrenaturais, robôs e *ciborgues* que dominam a Terra não são imaginários que a série busca acionar como um todo. Com a exceção de *Metalhead*.

### ***Metalhead* e seus contrastes**

O quarto episódio da quarta temporada, *Metalhead*, destoa, a nosso ver, dos outros episódios da série, ao nos levar a um cenário aparentemente distante da nossa realidade atual. Lançado em dezembro de 2017, esta é a produção mais curta de BM (41 minutos). Foi dirigida por David Slade e é a única com imagens em preto e branco. A narrativa é centrada em Bella (Maxine Peake), uma mulher da qual são fornecidas poucas informações, que vive em um ambiente pós-apocalíptico comandado por robôs que aniquilam a espécie humana. Nada é muito explicado ou justificado, e Bella luta por sua sobrevivência em uma fuga que atravessa todo o episódio, do início ao desfecho – quando, sem alternativas, ela comete suicídio. Em entrevista, Charlie Brooker afirmou que este não é o tipo de história que costuma fazer e funcionou como um pesadelo tecnológico<sup>16</sup>. O episódio venceu o prêmio BAFTA de Efeitos visuais e gráficos em 2018. A produção pode ser, talvez, a mais distópica da série e a única que apresenta, de forma explícita, o ser humano sendo extinto pela tecnologia. Essa concepção narrativa é observada por André Lemos (2018), cuja análise acentua o fato de *Metalhead* não funcionar como uma paródia do presente, como ocorre nos demais episódios de BM, bem como não apresentar nenhuma crítica ou discussão evidente sobre os problemas da sociedade tecnológica em que vivemos. Em uma tabela analítica, o autor define o tema central do episódio como “Dominação do homem pela máquina” e afirma em seu texto que nada é explicado dentro da narrativa, nem pistas sobre personagens ou contextos gerais. Entretanto o autor elogia a tensão dramática e destaca:

*Metalhead* se parece com histórias de ficção científica dos anos 1950, ou com aquelas de perseguição de robôs mais recentes, como em *O Exterminador do Futuro* ou *Guerra dos Mundos*. Fora do contexto da série, dificilmente diríamos que esse episódio faz parte de *Black Mirror*. Se levarmos em consideração que a série trata as novas tecnologias de comunicação e informação olhando para o retrovisor, esse episódio resgata um tema caro à FC, a saber: o domínio maquínico (robôs) sobre os humanos. (LEMOS, p.139, 2018)

Esta abordagem, como já vimos, é uma das principais diferenças do episódio para o restante da série. Aqui a tecnologia deixa de ser uma personagem como os outros para assumir um papel de protagonista, ou neste caso, uma vilã explícita. Trata-se de uma perseguição intensa e sem-fim, empreendida por um cão-robô sobre uma personagem humana. Assim, a tecnologia que antes era uma ferramenta mal administrada pelo homem, agora possui autonomia, objetivos e

---

<sup>16</sup> Em entrevista ele diz: “(...) It’s a short technological nightmare playing out against... I don’t want to say against the clock, but it’s very quick and primal,” explained Brooker. “It’s not the sort of story that we tend to do. We tend to be more about a human dilemma.” Acessado <https://www.radiotimes.com/news/on-demand/2017-12-29/black-mirror-season-4-netflix-episode-guide/> em 22, Mar.2020.

“vida própria” que, neste caso, vão contra a existência e vontade da personagem. Ou seja, não sabemos como esta situação se desenvolveu, nem como a humanidade teria chegado a tal ponto: em *Metalhead* o foco está na fuga, na aflição, no sofrimento e na luta da personagem pela sua vida. Como possibilidade para inserir esta distopia no arcabouço amplo das temporadas e outras produções vinculadas a *Black Mirror*, talvez possamos localizar esse episódio como uma projeção possível de todos os outros. Isto é, avaliarmos que as outras narrativas da série seriam alertas para que esta situação não se tornasse possível, ou, vice-versa: ao não se enfrentar os problemas apresentados nos outros episódios, esse fim, em que há a prevalência da tecnologia autônoma buscando esmagar o humano, apresenta-se inevitável. Essa possibilidade circular, de certo modo especulativa, configura-se potente a quem acompanhou todas as temporadas e filmes envolvidos no projeto BM. No entanto, retomando, aqui a classificação que apresentamos antes, para nós é o investimento na lógica da era *cyberpunk* que confere, de fato, singularidade a *Metalhead*.

Trata-se de uma proposta que se apresenta desde o cartaz do episódio (Imagem 1), cujo *design* remete a filmes de suspense próximos ao terror, quando traz ao primeiro plano as “patas” e mecanismos do robô que se apresentam como garras sombrias. Elas estão posicionadas a uma distância que invoca a possibilidade real de captura de alguém que corre, solitariamente, em um espaço cujo fundo é um “nada” envolvido no breu. A fragilidade é acentuada pela fonte utilizada no título do episódio, que apresenta uma textura borrada ou tremida, trazendo a ambiguidade que cerca tanto o suspense como o terror, por nos lembrarem que deve haver algo errado, algo que é mais forte do que o humano, algo que não tem uma identidade clara e, assim, dificilmente definido em sua totalidade. Além desses indicativos, existe, ainda, outro elemento importante para o destaque do episódio que o cartaz reproduz: o preto e branco - em alto contraste -, e uma luminosidade estourada, centrada na figura delineada e em fuga. O mesmo preto e branco de todo o episódio, o que configura uma estética deliberadamente sombria, em diálogo bastante marcado por uma filmografia recente que, sabemos, localiza no expressionismo alemão dos anos 20 e no *film noir* dos anos 40-50, suas mais fortes inspirações. Exemplos desse investimento que se traveste como homenagem e/ou referência, desenharam um arco que inclui cineastas *cults* como David Lynch (*Eraserhead*, 1977) a menos conhecidos e mais recentes, como Ana Lili Amirpour (*Garota sombria caminha pela noite*, 2014), sem excluir uma gama de outros filmes contemporâneos que justificam a opção pelo P&B como a que é capaz de acionar uma imaginação potencializada pela menor mimese em relação ao ambiente natural.

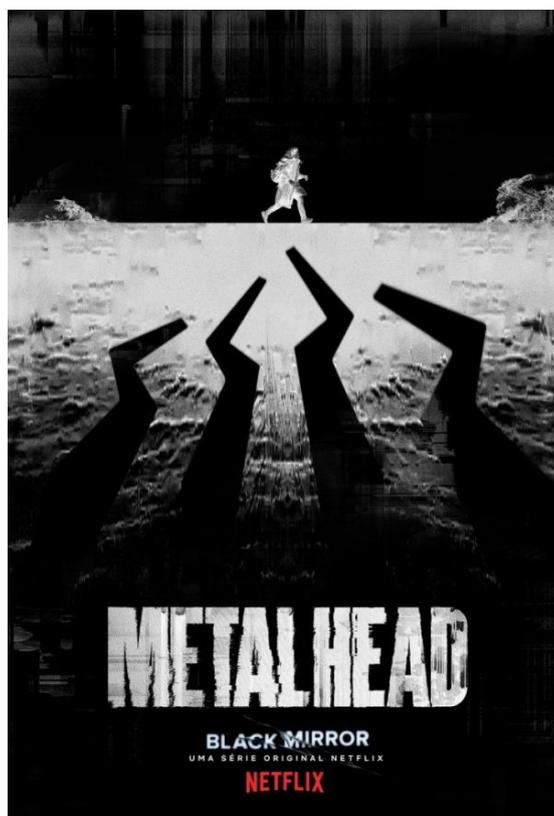


Imagem 1: Cartaz oficial do episódio *Metalhead*.

É, assim, em diálogo com essas referências que a trama de *Metalhead* se apresenta, mantendo sua temporalidade quanto aos acontecimentos, bastante imprecisa. Ou seja, o preto e branco foi escolhido para retratar uma das épocas mais longínquas (em termos de futuro) da série. Assume, deste modo, as fantasmagorias e temores que impregnavam o circuito do suspense decalcado pela presença do “extraordinário”, agora representado pela tecnologia relativamente desconhecida em seu potencial de mortalidade autônoma, na realidade contemporânea. Combina, deste modo, elementos reconhecidos pela cultura massiva, mas com o acréscimo de sutis investimentos em inserções inesperadas, conformando um conjunto que surpreende, dá sustos. A fórmula se sustenta com várias cenas de ação e suspense, que mantêm o clima de apreensão, tensão e angústia durante todo o episódio. Não há, dessa vez, nenhum aspecto ou momento de tranquilidade para a frágil personagem Bella, que atravessa o episódio em fuga constante. O argumento é, assim, sustentado pelo reforço do drama embutido na evidente falta de esperança que atravessa *Metalhead*, já que não são apresentadas outras possibilidades ou formas de modificar a situação vivida pelas personagens, algo que ocorre em outras narrativas de BM. Agora, o que se tem, reforçado pelo branco e preto nuançado nos tons de cinza – o que acentua a indeterminação do cenário –, é um universo distópico e apocalíptico, onde a vida humana, encarnada em Bella, a mulher em fuga, é representada em sua apreensão e desalento, especialmente pelo olhar quase sempre aterrorizado da protagonista (Imagem 2).



Imagem 2: Expressões da personagem Bella em foco na tela e o efeito dramático da coloração em preto e branco. (Fonte: *Printscreen*).

Nesse jogo de oposição explícita e mortal, a textura do preto e branco, para Lemos (2018), também poderia ser assumida como uma referência à crença de que é deste modo que os cachorros enxergam. A hipótese, ainda de acordo com o autor, desloca o protagonismo de Bella, e convoca o ponto de vista do cão-robô para a narrativa, tomando-o como o condutor do episódio. A escolha desdobraria outra característica da trama, que é a ausência de informações que pudessem explicar ou justificar o que ocorre na tela. Assim, se concordarmos com o autor, faz sentido a opção por uma narrativa que se desenvolve de forma quase linear, brutal e rápida, sem espaço para veredas que dispersem o mote central. Afinal, trata-se de revelar a “realidade” pela perspectiva de um personagem não-humano, não motivado para além do que o define: é um cão de caça. De todo modo, é inegável que é essa relação entre protagonista e antagonista que conduz o episódio, independente de quem assume uma posição ou outra.

A precariedade de informações faz de *Metalhead*, talvez, o episódio que menos indica o período em que ocorre a perseguição ou os motivos para o estado em que se encontra a humanidade, a despeito das cenas iniciais. Nelas, o cenário desértico, os carros velhos e com lataria amassada, evocam os lugares devastados e áridos, como os desertos ou paisagens desoladas, não incomuns em certo tipo de *road movie* norte-americano, por exemplo. Além disso, o diálogo entre as três personagens que estão no carro – uma mulher e dois homens – soa quase sem sentido, é lacônico. No entanto, das poucas frases é possível deduzir que o trio refere-se a uma missão de salvamento que traz grandes riscos, mas que deve ser cumprida, pois decorre de uma promessa. A sequência privilegia os enquadramentos fechados, em contraste com os minutos iniciais em que a vastidão do território aberto surgira. A tensão que se estabelece deve muito à montagem paralela: enquanto um dos homens e a mulher entram em um galpão cheio de caixas e prateleiras, lembrando um armazém mal cuidado, do lado de fora o outro entra em um caminhão e

ali tenta realizar alguma conexão com um aparelho que remete a um aparato tecnológico que parece familiar, o que pode aproximar a narrativa a um tempo mais próximo do mundo atual.

Toda a tensão da sequência é articulada pelos cortes que ficam mais rápidos, encurtando os planos e acentuando os movimentos ríspidos e os instrumentos simbólicos (velhos conhecidos do circuito policial e do suspense), como o uso de lanterna, a procura por algo que não é identificado claramente, e um código com letra e número para indicar o que se procura. Como ocorre em narrativas construídas pela lógica da expectativa palmilhada lentamente, a trilha sonora acentua a tensão e a explode exatamente no instante em que a missão parecia se cumprir. O revés imediato é mortal, mas ainda incompreensível para o público quanto à sua letalidade móvel e autônoma. Mas, logo que a fuga se estabelece, o que parecia um terror sem sentido dos dois sobreviventes, diante da de uma “arma mortal” que é ridiculamente pequena, incapaz de representar em seu *design* de cão-robô (Imagem 3) tamanho “vira-lata” sua competência assassina, ganha outro olhar. Agora, o contraste entre a forma e a potência de execução, entre a tecnologia mortal e a aparência comum dos humanos, não gera mais uma estranheza que impediria uma adesão imediata à dimensão trágica que vemos na tela: a persistência do cão metálico supera essa incerteza. Primeiro, porque recorre a uma competência exclusiva das máquinas: a capacidade de localizar o que busca, valendo-se de um recurso de visão similar ao raio X e atravessando barreiras físicas, marca a vantagem que tem em relação ao humano. E eis que, a partir daí, o jogo da perseguição implacável se estabelece, com algumas primeiras vitórias de Bella que, no entanto, jamais consegue destruir seu opositor.



Imagem 3: Robô da série que persegue a personagem principal. (Fonte: *Printscreen*)

A luta desigual carrega as marcas das odes às narrativas da ficção científica que se valiam dos encontros do homem com os monstros. Estes, geralmente oriundos de outros planetas ou

resultantes de experimentações científicas individuais ou ligadas a algum agrupamento “do mal”, eram os antagonistas maiores, que ora eram superados, ora não, conforme o roteiro das obras. Na raiz, portanto, dessas estratégias, há muito do imaginário metafórico criado pelas dificuldades humanas frente a situações que não consegue dominar, tais como os monstros narrados pelos navegantes perdidos na vastidão dos oceanos, lá pelos idos do século XV e XVI. Ou, olhando as assumidas referências de *Black Mirror*, é fácil lembrar de *The Twilight Zone/Além da Imaginação* (no ar de 1959 até 1964), que apresentava a mesma estrutura de BM, com histórias que envolviam ficção científica, suspense, fantasia e terror<sup>17</sup>. É justamente porque assume esses elos com o gênero que *Metalhead* é capaz de reproduzir embates que reconhecemos, mesmo que o vilão, agora, tenha características tão peculiares. Neste sentido, uma das sequências mais emblemáticas é a que traz Bella no topo de uma árvore, protegida justamente porque o cão-robô não consegue escalar o tronco porque teve uma das suas patas danificadas. Suas investidas infrutíferas ganham ar patético quando a heroína se vinga, debochando da sua incapacidade. A reação da mulher, no entanto, não impede que ele se poste na base, como um cão de guarda à espera da vítima que, sabe, uma hora terá que descer. Várias ocorrências embutidas neste confronto se apresentam muito similares a situações dos mais diversos filmes e séries que recorreram a esse cenário e solução. Trata-se de encontrar um lugar acolhedor, hoje estranho à maior parte dos habitantes urbanos, mas que continua oferecendo a metáfora que combina a possibilidade labiríntica de uma floresta e seu silêncio, com a acolhedora e individualizada árvore, em sua fartura de galhos e chance, não rara, de ofertar alimento e distância dos perigos que circulam rente ao chão.

Afinado ao *cyberpunk*, como apontamos, *Metalhead* encena a batalha perdida, a despeito do espírito de sobrevivência ter sido ativado. Na terra devastada, a luta solitária de Bella é entremeada por suas confissões que dialogam com o melodrama, ao narrarem a alguém que não conhecemos ou temos qualquer informação, pungentes declarações de amor, nos momentos em que mais está próxima da morte. No final, é a somatória das suas reações ao terror que desenham a personagem: Bella é alguém que ama alguém e outros, e estava ali mobilizada por uma promessa, como dissemos, conformando uma heroína facilmente identificável. Uma trajetória de heroína onde não importa muito se há ou não justiça em sua causa. Em especial porque o final do episódio é simbolicamente apocalíptico, confirmando sua proposta de alerta, de fim de mundo, de lugar em que máquinas mortais, construídas por quem não sabemos, realizam sua tarefa de modo

---

<sup>17</sup> Durante a Rio2C, ocorrida no Brasil em 2019, Brooker, produtor e roteirista de BM, afirmou: *Twilight Zone The Twilight Zone* <https://cinpop.com.br/rio2c-coletiva-de-imprensa-com-charlie-brooker-e-annabel-jones-criador-e-produtores-de-black-mirror-210020/>> Acesso em 23 Mar.2020

contínuo e ininterrupto pois nada impede a voracidade do cão-robô, um autômato do qual não se sabe se sob ordens de algum humano, ou não.

### Considerações Finais

Em *Black Mirror* é possível dividir alguns episódios que se destacam dentro da própria série por distintos aspectos, como os que possuem um final feliz, ou aqueles que não apresentam dispositivos tecnológicos ficcionais. De todo modo, por formarem pequenos conjuntos, estes episódios não se configuram como exceção, como ocorre com *Metalhead*, aquele que aqui denominamos como “o filho rebelde” de BM, por nos parecer que assume uma gama de propostas estéticas e estilísticas que acentuam sua singularidade frente aos produtos do universo da série. Apesar destes diferenciais, também é preciso dizer que há pontos comuns que o realocam no arco narrativo de BM, situação que nos faz discordar do que foi apontado por Lemos (2018) quanto à possibilidade de não-reconhecimento, caso fosse apresentado fora desse arcabouço. Estamos falando aqui de algumas constâncias que articulam elos entre os independentes episódios de *Black Mirror*.

Para começar, vale lembrar que a falta de informações sobre os personagens e universo ficcional é uma das marcas estilísticas dos roteiros: são raras ou inexistentes as narrativas detalhadas em *Black Mirror*, pois o público dificilmente descobre como tais sociedades e comportamentos se estruturaram ao longo do tempo social, apresentando-se, portanto, como projeções que dependem muito do quanto ou, do como, avaliamos o desenvolvimento tecnológico e as relações que o homem tem estabelecido com as tecnologias. Não há, portanto, uma lógica de causalidade demarcada e essa imprecisão é o que embaralha os signos e metáforas que habitam os cenários de BM. No entanto, é inegável que os ambientes em que ocorrem as fábulas da série trazem muito do que identificamos como presenças do cotidiano atual. Elementos como figurinos, objetos e falas corroboram a ideia de uma atmosfera muito próxima da atual, a despeito de algumas inserções “estranhas” a esta mas, de certo modo, já conhecidas via as produções da ficção científica. Por sua vez, em *Metalhead*, até conseguimos identificar roupas comuns e ambientes residenciais com tecnologias conhecidas, a questão é que muito do que existia parece ter sido destruído, o que deixa em aberto se tal guerra/extermínio começou há poucos dias ou há muito tempo.

Como bem coloca Alfredo Suppia, se ficção científica e realismo podem parecer, em uma primeira visada, antagônicos ou até mesmo contraditórios, revisões dessa interpretação têm apontado que “a ficção científica chega mesmo a depender de um determinado tipo ou nível de

realismo para a consecução de seu 'efeito' discursivo" (SUPPIA, 2016, p. 177). Muito desse reconhecimento decorre, ainda segundo o autor, de discussões empreendidas por debates ocorridos nos anos 1970-80<sup>18</sup> que, sob argumentos distintos, apontaram para o acionamento de métodos e/ou representações realistas na literatura de FC, considerando que o gênero não está restrito aos cenários cotidianos contemporâneos. Estendendo seu debate ao que ocorre no cinema, Suppia (op. cit.) vai, ao final da sua discussão, delimitar que a pluralidade dos realismos vigentes tanto na literatura como no cinema, também se apresentam à ficção científica da tela, o que amplia o escopo dessa relação mas mantém, de algum modo, o vínculo com um real identificável, mesmo que seja em moldes tão diferenciados. No caso de *Metalhead*, como colocamos, este lastro realista se apresenta pelo cenário inicial, identificável hoje nos territórios desérticos, abandonados por situações que ocorrem, não raro, por fragilidades econômicas decorrentes, tantas vezes, das situações de distâncias dos centros urbanos. Além disso, o carro do trio remete às situações de fugas empreendidas por prisioneiros, por exemplo, a despeito do figurino dos personagens não corroborarem esta ideia.

De todo modo, toda essa construção que dialoga com um realismo contemporâneo parece se estilhar com o ingresso da tecnologia representada pelo cão-robô. No entanto, ele é o vetor de proximidade com todos os outros episódios de BM, pois em toda a série a tecnologia ou os artefatos tecnológicos estão presentes. Aqui vale mencionar uma situação que se destaca no universo da série: se digitarmos "Black Mirror" no Google, vamos encontrar várias matérias comparando as tecnologias da série com produções reais<sup>19</sup>. Em *Metalhead*, a situação se repete, pois o robô que persegue Bella é inspirado em uma criação existente. O modelo Aibo é uma criação da Sony que, conforme apresenta André Lemos, teve seu primeiro modelo em 1999 e suas últimas versões em 2017. Entretanto, outra marca traz um modelo semelhante em 2019. A potência midiática do seriado é tanta que as notícias sobre tal tecnologia acabam remetendo à ficção, como observamos nos títulos das seguintes matérias: "Cão-robô que inspirou episódio de 'Black Mirror' chega ao mercado em 2019"<sup>20</sup>; "Black Mirror? Ford usa cão-robô que inspirou série para

<sup>18</sup> Suppia destaca, em sua argumentação inicial, autores como Julius Kagarkitski (1971); Darko Suvin (1979), Irlemar Chiampi (1980), Christine Brooke-Rose (1981), dentre outros que se debruçaram sobre essa temática.

<sup>19</sup> O Observatório do Cinema Bol descreve oito tecnologias da série que já existem, encetando o texto da seguinte forma: "Por mais que Black Mirror se ambiente em um presente alternativo, futuros distópicos ou próximos, alguns eventos da série já se reproduziram na vida real" (OBSERVATÓRIO DO CINEMA, 2019, s/p)<sup>19</sup>. No site IG uma matéria separa tecnologias em três categorias: que existem em Black Mirror, mas não na vida real; que existem na vida real, mas não em Black Mirror; e que existem tanto na série como na vida real. O título também merece ser observado: "Black Mirror" vs vida real: em que ponto está a corrida pela utopia tecnológica"<sup>19</sup>. Ainda na mesma plataforma digital um texto descreve acontecimentos reais, notícias curiosas que, de acordo com o texto, poderiam ser um episódio de BM: "Isso é muito 'Black Mirror' – Cinco histórias que poderiam estar na série".

<sup>20</sup> <https://www.hypeness.com.br/2018/05/cao-robot-que-inspirou-episodio-de-black-mirror-chega-ao-mercado-em-2019/>

modernizar fábrica”<sup>21</sup>; “Força Aérea dos EUA usa 'cães robôs' ao estilo Black Mirror”<sup>22</sup>. Em 2020, dois anos após o lançamento do episódio, em meio à pandemia do vírus da COVID-19, o robô virou pauta novamente, pois o modelo foi adotado para fiscalizar as regras do isolamento social em Singapura<sup>23</sup>.

Essa proximidade tensiona, para nós, uma característica que parece atravessar toda a série e deixa uma questão para todos que se debruçam sobre o gênero ficção científica: uma relativa dificuldade de aventar futuros imaginários que não sejam delirantes ou distantes demais para serem localizados como “fantasia” impossível. A nosso ver, tal traço decorre de uma onipresença da ciência não debatida ou compreendida em suas dimensões, apesar de acessível ao cotidiano humano via tecnologia. Aprisionado, portanto, a esse “realismo”, o gênero, pelo menos em Black Mirror, parece ter circunscrito a sobrevivência qualificada do homem ao embate que empreende com a tecnologia. Nesse sentido, tal opção pode acionar um duplo caminho que, a nosso ver, mereceria ser observado. Por um lado, a série parece traduzir a dificuldade que a maior parte da população tem em se descolar do presente, com consequências bastante debatidas em termos de comportamento e percepção do mundo, isto é, a ênfase no consumo imediato, na sensação contínua de insegurança o que, muitas vezes, reflete um alto grau de depressão vigente, inclusive, na população mais jovem e, ainda, no cultivo de projetos que devem dar retorno rápido, pois a vida urge. Por outro, a série parece aprofundar um fosso entre o território do possível e aquele que é totalmente imaginário, talvez tensionando o gênero em uma perspectiva que reproduz, de algum modo, a demarcação, cada vez mais rígida por determinada parcela da população, entre o imaginário científico e o religioso<sup>24</sup>.

Claro que apenas uma pesquisa mais ampla permitiria corroborar com dados as indicações que apontamos. De todo modo, é importante ressaltar que *Metalhead* é o episódio que traduz “a mais evidente expressão da ideologia tecnofóbica da série” (LEMOS, 2018, p.139). Com esta opção, confirma que o investimento no embate homem-máquina ainda é capaz de trazer à tona uma série de valores que são caros à trajetória das narrativas de ficção científica. A começar pela disposição ao sacrifício, que define o ingresso do trio, em contraste com o tom apocalíptico do cenário. Depois, pelo instinto de sobrevivência de Bella que, acossada, revela sua humanidade escoando o sentimento que mais considerado um dos mais definidores do humano: a capacidade de amar. Por

<sup>21</sup> <https://www.uol.com.br/carros/noticias/redacao/2020/07/28/black-mirror-ford-usa-cao- robo-que-inspirou-serie-para-modernizar-fabrica.htm?cmpid=copiaecola>

<sup>22</sup> <https://www.tecmundo.com.br/ciencia/177557-forca-aerea-caes-robos-estilo-black-mirror.htm>

<sup>23</sup> <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2020/05/08/robo-que-inspirou-black-mirror-fiscalizara-isolamento-social-em-singapura.htm>

<sup>24</sup> Uma separação que, em 2020 traveste-se, por exemplo, na aceitação de discursos negacionistas em relação às afirmações e descobertas sobre o coronavírus 19 e a doença que provoca, a Covid.

último, sua derrota final, afiançada pela lógica que remete ao ritual dos samurais, é coroada por uma visão pungente da vida devastada. Aqui, o “passeio” da câmera, marcado pela trilha musical épica e tocante ao mesmo tempo, seguindo a tradição sinfônica do cinema, oferece uma versão do desatino humano e da vitória da máquina. Uma trama, enfim, que no universo da série suscita discussões e, quem sabe, outros questionamentos do público que, a princípio, já assistiu algumas temporadas antes de chegar a esse episódio.

Enfim, após três temporadas e ampla popularização de *Black Mirror*, sobra a percepção de que os criadores da série finalmente ousaram deixar mais explícita uma vereda que se apresenta subjacente à concepção do projeto. Sob essa perspectiva trazem para o gênero, talvez, uma questão inquietante, em que o futuro projeta uma dança entre o impossível para a maioria e o acessível para um número reduzido de pessoas. Um movimento que, talvez, impeça vislumbrar novos imaginários que consigam se desviar das impossibilidades já tão demarcadas pela ciência sem, com este movimento, esgarçar os pilares do que entendemos ser o “chão” revisado, hoje, da ficção científica. Ou, talvez concordando com Adam Roberts (2018), o que hoje predomina na FC, seja na literatura ou no audiovisual, são as visões de um mundo futuro descentralizado, esgotado, desenraizado. Tais visões se tornaram imperativas pela própria lógica de produção da ficção científica, especialmente a do audiovisual, em que o *mainstream* cultural acaba impondo uma versão monolítica da própria FC/fantasia. Essa hegemonia, no entanto, não tem soterrado, ainda de acordo com o autor, com os diversos subnichos que continuam existindo e agregando produções menores do gênero. Então, o que talvez falte, seja o maior acesso a essas obras.

## Referências

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Lisboa. Edições Texto & Grafia, 2010.

JANOTTI JR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In **Cultura pop** / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA/ Brasília: Compós, 2015

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

LEMOS, André. **Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação**. Salvador: EDUFBA, 2018.

LIPOVETSKY, Gilles. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Gilles Lipvetsky e Jean Serroy. Porto Alegre: Sulina, 2009.

OLIVEIRA, Fátima. Ficção científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. **Revista Contracampo**, n.09, Niterói, 2003, p. ?

OMIZZOLO, Ana Paula Cecagno. **O preto e branco como elemento da linguagem visual no cinema: estudo de caso dos filmes Logan e Logan *noir***. Editora? Caxias do Sul, 2019

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da ficção científica**. E-book. São Paulo: Editora Seoman, 2018.

SILVA, M. V. B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>.

SUPPIA, Alfredo. **Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood** / Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia. Tese de Doutorado em Multimeios. UNICAMP. Campinas, [s.n.], 2007.

SUPPIA, Alfredo. Realismo(s) e cinema(s) de ficção científica: uma introdução ao debate. In SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliviera (Org). **Gêneros cinematográficos e audiovisuais: perspectivas contemporâneas**. Bragança Paulista/SP: Margem da Palavra, 2016.