



OS CABELOS DA MORTE SÃO ENTRELAÇADOS DE FLORES¹: REFLEXÕES SOBRE A FINITUDE EM *BLACK MIRROR*

THE HAIR OF DEATH IS EMBRACED OF FLOW- ERS: REFLECTIONS ON FINITUDE IN *BLACK MIR- ROR*

Prof^a Dr^a Alessandra Leila Borges Gomes Fernandesⁱ

Bruna Souza Rocha Oliveiraⁱⁱ

RESUMO - O presente trabalho busca analisar as representações da morte em dois episódios da série **Black Mirror** (2011), confrontando a abordagem do tema, nessas produções artísticas, com outras imagens historicamente construídas dentro da cultura ocidental, na qual estamos imersos. Foram escolhidos os episódios *Be Right Back* (2011) e *San Junipero* (2016) devido tanto às aproximações quanto às diferenças percebidas na forma como as personagens lidam com a ideia da morte, a precariedade da vida, a perda de entes queridos e a consequente fuga que vivenciam, através dos recursos dos meios tecnológicos, para construir uma realidade em que tanto a própria morte quanto a do ser amado possam ser

evitadas, em razão do sofrimento e do luto que trazem. Para pensarmos esse universo complexo e, muitas vezes, contraditório, em que vida e morte se entrelaçam, utilizamos como referenciais teóricos Aristóteles (1973), Phillip Ariès (2012), Lemos (2018), Doughty (2019), entre outros.

PALAVRAS-CHAVE – Representação; Morte; *Black Mirror*.

ABSTRACT - This paper seeks to analyze the representations of death in two episodes of the series *Black Mirror* (2011), comparing the approach to the theme in these artistic productions with other images historically constructed within Western culture, in which we are immersed. The episodes Be

¹O título deste artigo foi extraído de um verso de Mário Quintana: - Sabes? Os cabelos da morte são entrelaçados de flores, do livro **Esconderijos do tempo** (ver referência completa ao final).



Right Back (2011) and San Junipero (2016) were chosen due to both similarities and the differences perceived in the way the characters deal with the idea of death, the precariousness of life, the loss of loved ones and the consequent escape that they experience, through the resources of technology, to build a reality in which they can avoid their own death and the death of their loved one, due to the suffering and mourning they

Introdução

Morte. Uma pequena palavra que contém grandes histórias e diversas teorias a seu respeito. Constitui um tema que pode ser analisado de uma perspectiva literária, filosófica, psicológica, médica ou mitológica, e, a depender da abordagem do autor escolhido, teremos diferentes formas de representação, que variam não apenas de uma época para outra, mas, também, dentro dos diversos caminhos teóricos ou gêneros artísticos que estejamos analisando. Tal qual a metáfora usada pelo poeta Mário Quintana (1906-1994), tomada de empréstimo para nomear este trabalho, nossos pensamentos acerca do nosso próprio fim e da finitude de quem amamos costumam se entrelaçar numa dança tensa e intangível, onde a precariedade da vida se choca com nosso desejo humano tão humano de sermos flores esplendorosamente eternas.

Quando falamos de representação — *mimesis*, no grego, ou *imitatio*, no latim —, entendemos que, desde a Antiguidade, esse é

bring. To think about this complex and often contradictory universe in which life and death are intertwined, we use Aristotle (1973), Phillip Ariès (2012), Lemos (2018), and Doughty (2019), among others, as theoretical references.

KEYWORDS - Representation; Death; *Black Mirror*

um termo utilizado para designar como as artes se apoderam do real e o modificam. A concepção de imitação da vida ou transposição dessa para as artes, desde de Aristóteles (1973), já se apresenta como um processo complexo em que se entende que a literatura e as artes não imitam, mas, antes, dialogam com o mundo, criando, acrescentando, cortando, escrevendo e reescrevendo realidades que podem ser vivenciadas, pesquisadas, imaginadas ou observadas, através de uma linguagem específica e estética.

Não podemos esquecer, dentro do dinamismo dessa tensão entre vida e criação, que representar significa colocar uma coisa no lugar de outra que está ausente. Assim como na linguagem diária representamos, através dos signos, diversos objetos, seres, lugares, sensações, pensamentos, presente, passado e futuro, os poetas, escritores e artistas também representam seus universos imaginários e suas subjetividades, presentificando conflitos e reflexões.



Platão e Aristóteles, de maneiras distintas, trataram sobre o conceito da representação. Platão (2000, p.154) considerou que a arte tentava reproduzir algo que existia no Mundo Sensível, criando cópias que, por estarem afastadas do Mundo Ideal — devido à contaminação dos sentidos a que todo ser humano está sujeito —, mostravam mais desvios da realidade do que semelhança ou fidelidade. Aristóteles (1973, p.451), no entanto, entendia que a *mimesis* na obra de arte pode ocorrer tanto através da semelhança com a realidade, quanto pelo seu afastamento, ressaltando, assim, a perspectiva artística muitas vezes centrada no que pode acontecer, ou seja, nas lacunas do real, e não apenas no que comprovadamente aconteceu.

A contribuição aristotélica aponta para o entendimento de que o universo artístico é construído por uma linguagem semanticamente autônoma em relação ao mundo em que vivemos. Significa compreender que seus códigos, cenários, personagens, descrições, conflitos ideológicos, entre outros aspectos, podem criar verdades a partir da representação de situações e seres irrealis, como acontecimentos fantásticos, lugares inexistentes, animais humanizados, pessoas metamorfoseadas, amores impossíveis etc.

O jogo infinito entre a realidade e a imaginação presente nos textos criativos, essa necessidade de produzir algo que não se tem ainda, mas do qual se precisa muito, pode ser sintetizado pelo conceito de Barthes (1992, p.22) de que a realidade não é um

transplante, mas uma demonstração completa do que pode ter existido, existe ou há de existir. Para ele, os homens não se conformam com a distância entre o real e o que pode ser abarcado na linguagem, por isso, produzem literatura e arte. Criar, portanto, é manipular realidades possíveis (BARTHES, 1992).

A *mimesis* literária, todavia, se diferencia sutilmente das demais artes, porque se ancora não apenas da imaginação do autor e de seus consequentes jogos interpretativos, mas também no cruzamento entre imaginação autoral e do leitor. Dito de outro modo, o texto literário se ergue, na prática, pelo processo de parceria ou cocriação entre imaginação autoral e imaginação de quem lê. Os signos literários invocarão imagens que terão corpo na mente do leitor; é no leitor que elas materializar-se-ão. Dessa forma, precisam de seu conhecimento de mundo, sua disposição para embarcar na aventura linguística, sua abertura para aprender novas realidades.

Compreender que as imagens na literatura não estão previamente prontas e definidas, como ocorre no teatro ou cinema, é perceber, sobretudo, que no texto literário a imaginação é acionada pelo poder de sugestão. Sugestão é uma palavra-chave na relação entre escritor e leitor. Isso implica dizer que os signos repousam em ponto de ebulição na página, esperando o gatilho do olhar de quem lê.

Se no teatro, cinema ou numa série, a inscrição de um signo como Martha, por exemplo, chegará para o leitor concretamente,



através do corpo, gestos, voz e atuação de uma atriz ou ator que encarnará Martha diante do público — e a escolha dessa Martha cabe, em geral, ao diretor —, num conto, romance ou poema, o mesmo signo, Martha, é tensionado pela escolha lexical do autor (com sua Martha ideal que jamais aparecerá para o público tal como repousa na mente de quem a imaginou) e as tantas evocações sonoras, culturais e emotivas dos leitores, com suas Marthas evocativas, frutos de experiências reais, imaginárias e/ou linguísticas. Isso explica porque, não raras vezes, quando assistimos a uma adaptação de um texto literário lido, nosso prévio conhecimento e nossas imagens coelaboradas com as escolhas lexicais do autor entram em choque com o estabelecimento de elenco, cenário e mesmo as cenas recortadas e reatualizadas pelo adaptador.

É muito comum ouvirmos murmúrios de que quem já leu determinado texto, posteriormente adaptado, e se frustrou com as imagens concretas da adaptação. Na maioria das vezes, a pessoa alega não serem as imagens da adaptação próximas ao que imaginou no processo de leitura, podendo destacar, ainda, a performance insuficiente dos atores envolvidos. Também é muito comum a comparação do impacto de cenas que, quando lidas, suscitavam outras relações ou emoções, diferentes daquelas oferecidas na tela.

Para que a decepção não se cristalice e nos impeça de usufruir o novo produto artístico, fruto da adaptação de um texto literário, é necessário que não percamos de

vista que todas as artes são dinamicamente diferentes entre si, em linguagem e realização. Dito de outro modo, uma adaptação é outra obra, independente, cujo diálogo foi pré-estabelecido com o texto original, todavia, jamais será igual a esse. Apesar dessa sutil diferença entre a produção mimética na literatura e nas demais artes, devemos nos lembrar que toda manifestação artística tem potência de representar o mundo, bem como de capturar a atenção e os sentidos do público, porém, cada uma usa as estratégias que são peculiares à linguagem que as anima.

Ao pensarmos na recepção de uma obra, no processo de identificação e vivência do real propostos por um objeto artístico, deparamo-nos com termos como verossimilhança e catarse. Esses conceitos são normalmente estudados como efeitos ou consequências da *mimesis*. Quando o leitor mergulha num poema, conto, romance, novela, filme, quadro, peça audiovisual, peça teatral, espetáculo de dança, entre outros, ele experimenta uma sensação de sair por alguns minutos ou horas da realidade concreta, do mundo conhecido. Através dos sentidos suggestionados, ele vive outras realidades, descritas e encenadas pela obra de arte.

Não é raro que, mergulhados num texto artístico, passemos a ter a sensação de estar naquela rua, naquela cidade, naquela situação, a sensação de ser ou conhecer aqueles personagens. Temos simpatia ou antipatia, temos medo ou torcemos por um determinado desenvolvimento de plano, temos raiva, temos saudade ou identificação com o



que está sendo descrito. Então experimentamos um efeito de verdade: parece que aconteceu, é verossímil.

Muitas vezes, ao nos desligarmos de nós mesmos e vivenciarmos a *mimesis* artística, podemos experimentar uma catarse e termos crise de choro ou de riso: nossos sentidos extravasam emoções que são dos personagens como se fossem nossas. O termo catarse é oriundo dos estudos do gênero dramático, justamente porque o gênero dramático é, por excelência, o espaço da ação, do conflito entre sujeitos-personagens.

Aristóteles (1973) enxergava na catarse um rico processo de purificação das emoções que poderiam promover o equilíbrio do ser humano. Ao assistir **Édipo-rei**, por exemplo, o público identificaria todas as etapas da tragédia que acomete o personagem Édipo, sentiria angústia pelo fardo do herói grego e vivenciaria todo o processo trágico de não saber sua própria origem, matar o próprio pai, desposar a própria mãe, ser pai e irmão de seus quatro filhos, cegar a si mesmo e tornar-se um pária. Tudo isso traz uma purgação dos sentimentos. Ao vivenciar o mundo edipiano, o público conhece aspectos profundos da condição humana: desamparo, ambição, inveja, ódio, insubordinação, rancor, vingança, paixão, ciúme, piedade, generosidade, amor, entre outros, e pode exercitar, sobretudo, a compaixão com o próximo.

Neste breve apanhado sobre os conceitos que embalam a ideia de *mimesis*, percebemos pequenas amostras do vasto campo

teórico acerca das representações. Esse panorama nos leva a entender quão discutida é essa categoria teórica no campo dos Estudos Literários e Artísticos e como continuam alterando-se. Todavia, o que mais nos interessa, neste recorte, é a forma complexa e duradoura que certas obras de arte têm, a partir de seu poder mimético, de provocar debates, impor, questionar ou sedimentar valores, tensionando modos de vida e visões de mundo. Falando de outro modo, nos interessa, aqui, discutir aquilo que consideramos mais inquietador nas tantas maneiras que as artes abordam temas importantes, como o da morte e da perda de quem amamos, que é a rede de sentidos que podem estabelecer entre nós e o mundo, afinando, não raras vezes, a nossa autocompreensão dos temas e fenômenos.

As discussões acerca da representação artística abarcam, hoje, análises tantas acerca de inquietações da contemporaneidade. No livro **Crítica da imagem eurocêntrica** (2006) Shohat e Stam abordam o tema das representações e pontuam, como Bakhtin (1926, p.4) também salientou, o caráter extremamente social da arte: não por se propor a reproduzir o real, mas por constituir uma rede de signos que se destinam a dar vida a sujeitos constituídos histórica e socialmente. Essa “enunciação” (SHOHAT e STAM, 2006, p. 265) não estaria, portando, desacompanhada da visão social ou imaginário previamente construído.



Para Bakhtin (1926) tanto a literatura quanto as demais artes representam as linguagens e discursos do mundo. Dessa forma, trabalhamos com os episódios *San Junipero*² e *Be Right Back*³, da série **Black Mirror**, enquanto textos que abrem um espaço de reflexão do tema da morte, comparando as modulações que esse tema recebe desde a Idade Média até as contraposições hodiernas que atravessam os episódios. O intuito é mostrar como essa série revisita representações da morte já sedimentadas em nosso imaginário e, ao mesmo tempo, propõe questionamentos nessa relação.

A vida inclui viver a morte multiplicada⁴

As visões da morte, no mundo ocidental, muitas vezes foram consideradas paradoxais, propiciando à humanidade conceitos antagônicos ao seu respeito, ao longo do percurso histórico. Thanatos, a pulsão da morte, tão fortemente estudada, continua ainda a trazer reflexões e representações, e pode ser abordada em seus aspectos mitológicos, psicanalíticos, filosóficos e artísticos.

Na mitologia, encontramos a tese de que Caos formou uma geração, como Érebo, a escuridão profunda, e Nix, a noite, que gerou sozinha os gêmeos Hípnus e Thanatos (GIORA e GUIMARÃES, 2014, p.120). Ao contrário de Eros, que é o amor e a pulsão

de vida, Thanatos traduz o ódio, a dor e a força contrária à vitalidade. Etimologicamente, o nome Thanatos “tem como a raiz indo-europeia Dhwen, dissipar-se, extinguir-se, tornar-se sombra”. (BRANDÃO, 1991, p. 399), por isso, o nome muitas vezes se encontra atrelado diretamente ao ideal de morte: passar para outro plano e virar pó.

Jesus (2010a) explica, em sua dissertação denominada *As representações da morte e do morrer* na obra de Caio Fernando Abreu, que recorrer aos mitos foi uma das primeiras tentativas de responder e explicar coisas que escapavam à inteligência do homem. As indagações humanas feitas sobre a morte e seu mistério intrínseco fizeram com que o seu tema fosse o centro de pensamentos filosóficos e pesquisas para sua discussão.

Mousinho (2021) também aborda as várias facetas da morte em seu artigo intitulado *Vida, morte, paixão e processo* em Clarice Lispector. O autor reflete sobre a ambiguidade da dança entre a morte e a vida, e como essas forças, consideradas contrárias, podem coexistir. A morte, que pode ser considerada o final de todas as coisas, muitas vezes ganhou, nas artes e na literatura, o significado do início de algo novo, passando, nesse processo, a ser ressignificada como algo esperançoso, em vez de maldição ou fim de tudo.

Assim como Eros, Thanatos emerge como um dos dois instintos básicos, cuja

morte multiplicada – sem/o alívio de morrer”. In: **Fifty poems** – cinquenta poemas (ver referência completa ao fim do artigo).

²Quarto episódio da terceira temporada da série.

³Primeiro episódio da segunda temporada.

⁴Subtítulo tirado de versos de Emily Dickinson – “Morrer é nada, passado,/Mas a vida inclui viver/A



presença ubíqua e contínua fusão (e defusão) caracterizam o processo vital dos seres (MARCUSE, 1975, p.44). Além da psicologia, sociologia e psicanálise, a morte também foi trabalhada por filósofos como Schopenhauer (2000), que a descreve como um sono do qual não mais se acordaria e um fenômeno que deve ser aceito; enquanto Heidegger (2005) aponta o homem como um ser que caminha para a morte.

As concepções sobre a morte e a percepção sobre ela se alteraram diversas vezes ao longo do tempo. Em **História da morte no Ocidente**, Philippe Ariès (2012) mapeia as diferentes visões da morte e como a humanidade lida com ela. Ele mostra que, na Antiguidade, a morte é encarada como algo natural: “os ritos da morte eram aceitos e cumpridos, de forma cerimonial, evidentemente, mas sem caráter dramático ou gesto de emoção excessivos” (2012, p.39-40). Entre o século XVIII e XIX, a morte começa a ganhar um tom mais dramático e uma emoção que antes não possuía. Passa-se a exaltar e dramatizar a morte, atribuindo a ela o caráter de impressionante e arrebatadora (ARIÈS, 2012, p. 66).

Durante esse período, também um aspecto erótico é atrelado à finitude, e assim o entrelaçamento de Eros e Thanatos ganha uma força incomum nas representações literárias. É também no século XIX que a morte e o processo de luto passam por uma ressignificação: não se teme mais a própria morte, mas a do outro, de quem amamos. Os lutos passaram a ser muito mais doloro-

sos, as visitas aos cemitérios muito mais frequentes e os túmulos são entendidos como “o signo de sua presença para além da morte” (ARIÈS, 2012, p. 76).

Em várias ocasiões, pensar na morte como uma passagem para outra vida ou plano traz alívio ao sentimento de finitude atribuída a todos os seres vivos. Brandão (1991) discute o papel de interromper a vida, que é dado à morte. O autor ressalta que, culturalmente, há uma disseminação de que morrer não é o fim em si, mas, antes, uma etapa que pode abrir outros caminhos além da vida, como “os mundos desconhecidos das trevas” ou “as luzes do paraíso” (BRANDÃO, 1991, p.400).

Essa concepção é, na linguagem poética de Quintana, a morte com cabelos, lugares metafóricos onde habitariam flores, símbolo de um esplendor ou ápice. Também encontramos no ensaio de Jesus (2010) explicações para o cultivo da visão do *post-mortem*:

Entretanto, não podemos esquecer que nem todos pensam como Schopenhauer, o que levou à criação dos vários sistemas de crenças que possuem em comum uma ideia única: a imortalidade da alma. As crenças sobre a morte e vida *post-mortem* sempre foram primazias das religiões, num primeiro momento com o surgimento dos mitos, a primeira tentativa de explicação para uma série de fatos que escapavam à inteligência do homem, depois com os sistemas religiosos que influenciaram, ao longo da história, o modo como a morte foi recebida pelos homens. A crença bastante difundida numa vida para além da morte será um ponto fundamental para se compreender a morte



como a entrada em um mundo em que o homem seria recompensando pelas misé-rias da vida terrena. (JESUS, 2010, p.18-19).

A visão antagonica da morte enquanto início de uma nova vida aparece também no Romantismo. Conforme apontado por Ariès (2012), é nesse período que a morte de si passa a ser menos dolorosa do que a morte do outro. Nas artes, essa mudança de paradigma carrega uma força sentimental que antes não lhe era atribuída, sobretudo no que diz respeito às mimetizações de pares amorosos e suas implicações na cultura. O impedimento do amor não estaria mais atribuído ao impedimento da morte, pois é com ela que o enlace dos amantes ocorreria. Assim, pensar na morte de si mesmo não doeria tanto, se fosse através dela que buscar-se-ia a consumação do amor, uma vez que os amores românticos sofrem sempre grandes obstáculos na vida terrena.

Todos os conceitos apresentados acerca da morte são meios de entender que essa “não é apenas um tema de reflexão, é uma linguagem, um meio de dizer outra coisa.” (ARIÈS, 2012, p.166) de criar outros discursos, de possibilitar novas leituras acerca da condição humana. Caitlin Doughty, em **Para toda a eternidade** (2019), faz um mapeamento de como a morte é encarada em diferentes culturas. Para a autora, no mundo ocidental convivemos, hoje, com “um tabu moderno” (2019, p.13) em relação à finitude, porém, não acontece assim em todas as culturas do mundo.

Doughty (2019) ressalta que, após a segunda metade do século XX, para os norte-americanos, ter amigos e familiares morrendo em hospitais trouxe algum tipo de conforto, que justificaria a transformação da morte de entes queridos e dos funerais em eventos mercadológicos, e não mais num rito familiar privado ou daquela comunidade específica. Entretanto, a autora mostra como, no século XXI, quando morte e lucro são quase indissociáveis, muitas culturas ao redor do mundo continuam tratando a representação da morte de forma íntima, revelando uma resistência aos apelos diluidores e mercadológicos que o tema suscita.

Em seu recorte sobre a forma de lidar com a morte na Indonésia, em Toraja, Doughty destaca que fazia parte do período entre a morte e o funeral o ato de limpar os cadáveres, empalhá-los e manter os mortos por um tempo em casa. Esse tempo, no entanto, poderia durar de meses até anos. A morte, segundo os moradores de Toraja, não seria uma “fronteira inflexível” ou um muro impenetrável entre vivos e falecidos, mas, sim, um espaço a ser transgredido pela convivência física e diária com aquele que partiu.

No exemplo cultural acima, a autora compreende que falar com os mortos, mantê-los perto de si ou mesmo tirá-los do túmulo não é apenas algo respeitoso, mas constituía uma maneira de estender os laços entre os vivos e mortos, entrelaçando, de forma prevista e ritualizada, Eros e Thanatos. (DOUGHTY, 2019). Tais atos, no entanto, que parecem confortar e remodelar as



perdas para esses grupos estudados por ela, seriam concebidos como crimes na maior parte dos países ocidentais.

Embora encarada, diversas vezes, como algo macabro, a interação de vivos com mortos pode ser observada em algumas representações na cultura ocidental. Machado de Assis (1939-1908), em **Memórias póstumas de Brás Cubas** (1881), constrói, na discursividade de um sujeito morto, que fala de si no além-túmulo, um elo entre Eros e Thanatos: todo o romance é fruto de digressões post-mortem do personagem que é o narrador da história. No filme **Psicose** (1961), Alfred Hitchcock (1899-1980) constrói a figura de Norman Bates, que manteve o corpo morto da mãe por anos dentro do hotel em que viviam.

De modo semelhante, em **A imitação do amanhecer** (2006), o poeta Bruno Tolentino (1940-2007) narra a paixão obsessiva de um amante que, diante da morte do amado, manda embalsamar seu corpo e viaja com esse pelos lugares que o casal gostaria de visitar. Em **A morte e a morte de Quincas Berro d'Água** (1959), Jorge Amado traz a história de Joaquim, que teve o corpo retirado do caixão por seus companheiros, a fim de empreender uma jornada por locais aonde o falecido costumava ir, numa visitação pós-morte risível, porém, muito simbólica.

Nos nossos dias, compreendemos que um dos indícios mais fortes de que nossa relação com a morte tornou-se estranha é quando pensamos numa máxima comum à nossa volta de que, se não há como vencê-

la, devemos retardá-la, driblando ou mascarando sua ameaça constante. Isso pode estar presente tanto na demanda incessante por produtos, tratamentos, cirurgias, hábitos de vida que prometem a eterna juventude, como na concepção comum de que certos sentimentos ou vivências devam ser evitados devido à proximidade desses com a nossa finitude.

Pensar na morte, na nossa época, significa, paradoxalmente, evitá-la, num processo de fuga eterna. Para Ernest Becker (2007), todavia, essa postura não é de todo negativa, uma vez que a negação da finitude é um fato inato e fundamental de toda formação humana ocidental: a ideia da morte e do medo que ela inspira perseguem o animal humano como nenhuma outra coisa. É uma das molas mestras da atividade humana – atividade destinada, em sua maior parte, a evitar a fatalidade da morte, a vencê-la mediante a negação de que ela seja o destino final do homem. (BECKER, 2007, p.11)

A negação pode ser produtiva, no sentido de que gera uma atitude proativa, de construir algo que ultrapasse o precário, deixar um legado, usar melhor o tempo que resta. Mas, a depender do grau de negação diante da fatalidade da morte, podemos também ter quadros de neuroses extremas, fugas, pânico e paralisação dos sujeitos.

Os episódios *Be Right Back* (2013) e *San Junipero* (2016) trabalham com a percepção inata de evitar a finitude, porém, as cenas selecionadas também mostram a incorporação de outras questões: e se, através de uma



avançada tecnologia, pudéssemos “mumificar” um ente querido, numa tentativa nova e eficaz de mantê-lo vivo? Outra pergunta que paira nos episódios: e se pudéssemos expandir nossa consciência dentro de um mundo paradisíaco, onde não mais precisaríamos do nosso corpo para usufruir demandas e desejos?

Trata-se de formas complexas de, primeiro, driblar o luto, o sentimento terrível da perda de quem amamos; segundo, driblar nossa própria morte, definindo o cenário onde habitaremos quando já não possuímos corpo. Ora, se não perdemos quem amamos e não somos obrigados a refletir sobre a morte — desse ente querido no presente ou a nossa própria morte no futuro —, conseqüentemente, *não* morremos. Passamos, assim, a uma eterna superfície da existência, em que medo, dor, angústia, melancolia, tristeza, solidão, desamparo diante do desconhecido e do finito, não nos atinge. Mas as perguntas que persistem são: isso é realmente possível? E se assim fosse, resolveríamos nossa angústia primordial diante da finitude?

Será que isso é mesmo tão *Black Mirror* assim?

Retomando a noção de diferença de representação entre os diferentes universos artísticos, devemos lembrar que as séries são manifestações criativas derivadas do cinema e TV. Conforme mencionado, diferentemente do universo literário, em que, se lemos o nome Martha ou Ash, podemos ter uma imagem única e inpartilhável desse

som/palavra em nossa mente, no cinema e demais artes híbridas, os mesmos signos vêm com imagens, gestos e vozes preestabelecidos pelo diretor e sua equipe. Segundo Codato (2010, n.p), “O cinema é uma representação de imagens em movimento, imagens que colocam em relação o real e o imaginário através de um mecanismo que permite uma dupla articulação da consciência, no qual o espectador percebe a ilusão, mas também o dinamismo da realidade” (2010, s/p).

Essa afirmativa relembra o conceito de *mimesis* discutido por Vargas Llosa (1936) em seu texto **Cartas a um jovem escritor** (2006). Em sua definição, o autor destaca que *mimesis* não é o retrato da realidade, mas a sua contracapa, ou seja, aquilo que oscila entre o real e o imaginário, aquilo que precisou ser criado a partir da demanda do ser humano. Relacionando com a citação de Codato (2010), entendemos que o cinema e demais manifestações híbridas visuais, como as séries, realizam a sua *mimesis* de forma semelhante ao texto literário, porém, em vez de sugerir, essas artes apresentam imagens prontas, com as quais interagiremos a partir da susceptibilidade dessas quando captadas por nossos sentidos.

De acordo com Codato (2010, p.6), as semelhanças entre literatura e cinema não são por acaso:

Metz (in Xavier, 1983, p. 116) afirma que o filme é exibicionista assim como era o romance clássico do século XIX com suas intrigas e seus personagens, modelo que o cinema imita semiologicamente,



prolonga historicamente e substitui sociologicamente. É possível, no que tange à História, traçar um paralelo entre o fortalecimento da análise do discurso e da narração e sua aplicabilidade no campo dos estudos do cinema, o que acontece justamente no final da década de 1970, início dos 1980. A comunicação vem apropriar-se destas ferramentas metodológicas, utilizando-as no intuito de aclarar os sentidos produzidos pelos diversos produtos culturais da comunicação de massa, visando compreender como são (re) produzidas e construídas as representações sociais em torno de um determinado objeto, no caso, o discurso cinematográfico. (CODATO, 2010, p.6).

Ampliamos, aqui, a citação voltada para o cinema, a fim de incluímos nesse raciocínio também a série ora analisada, uma vez que os episódios recortados de *Black Mirror* nos importam não apenas como produto artístico, mas como espaço de representações culturais. A série britânica, lançada em 2011, criada pelo escritor, produtor, apresentador e comediante Charlie Brooker, concentra-se em temas obscuros, e muitas vezes satíricos, muitos deles universais, mas que surgem na telinha relacionados com problemas hodiernos, típicos da sociedade midiática em que vivemos.

As narrativas se caracterizam como episódios independentes, nos quais cada história apresenta personagens, cenários, início e fim diferentes em cada episódio. Desse modo, a série se adapta ao proposto por

Machado (2010, p. 84) “em que a única coisa que se preserva nos vários episódios é o espírito geral das histórias, ou a temática [...]”. A série antológica⁵ foi transmitida pela primeira vez na emissora *Chanel 4*, sendo mais tarde, em 2015, comprada pela *Netflix*, passando a se tornar ainda mais popular.

Black Mirror adota um caráter levemente distópico, e segundo Martínez-Lucena e Barraycoa (2017), é uma das mais próximas da realidade, pois traz cenas muito mais cotidianas do que o habitual no gênero distópico. Os temas tecnológicos e a presença de fenômenos possíveis de se cogitar em termos científicos fazem com que as críticas feitas em cada episódio surjam como “facadas no coração do telespectador”. É possível se reconhecer, mesmo que não pessoalmente, mas como humanidade em cada episódio. A série trabalha com arquétipos, o que torna muito fácil fazer associações com a nossa própria condição humana, e com o nosso próprio contexto, mesmo tendo episódios maquiados por uma tecnologia a que ainda não temos total acesso.

Sobre o conteúdo da série, Brooker (2011) afirmou que todos os episódios tratavam do que vivemos agora “e da forma que podemos estar vivendo daqui a dez minutos se formos desastrosos.” Por isso, Lemos (2018) afirma, em seu livro **Isso (não) é muito Black Mirror**, que a série não chegou a trabalhar com realidades futuras — como costuma acontecer nas distopias —,

⁵Reúne episódios diferentes, que não possuem relação entre si. De acordo com Martínez-Lucena e Barraycoa, (2017, n. p.) esse gênero antológico se

tornou muito popular no começo do meio televisivo estadunidense, pois como são pouco extensos não precisavam de continuções nem da atenção continuada dos telespectadores.



mas, antes, pretendeu abordar temas, muitas vezes misteriosos, como amor, memória, morte e efemeridade, muito velhos por sinal, que a humanidade ainda não conseguiu responder nem superar.

Be Right Back

Em *Be Right Back*, acompanhamos a história de Martha (Hayley Atwell) e Ash (Domhnall Gleeson), um jovem casal que se muda para uma casa afastada no campo. O início do episódio é marcado por situações comuns de um casal apaixonado, com conexões e trocas de acontecimentos da infância. Nesses momentos, no entanto, percebe-se que Ash se encontra sempre dividido entre a sua presença física e a virtual. Antes de começar a abordar o assunto da morte do seu pai, por exemplo, ele estava distraído, carregando fotos da sua infância para a nuvem. Essa ação, algo que parecia inofensivo ou despretensioso na tela, torna-se um recurso para, mais tarde, ser usado no desenvolvimento de um sócia virtual de Ash.

Pouco tempo após se mudarem, Ash sofre um acidente e morre. O desespero de Martha, tornada bruscamente viúva, aumenta quando descobre estar grávida. Lidar com essa nova realidade, tendo seu recém-casamento atropelado pela morte prematura do marido, faz com que a personagem aprofunde a dificuldade do luto e a dor de não poder sequer dividir com o companheiro a notícia da gravidez.

No velório de Ash, Sara, uma amiga de Martha, decide apresentá-la a um aplicativo no qual é possível, por meio de dados, fotos e *cookies* recolhidos de plataformas, documentos e redes sociais de uma pessoa, simular uma cópia ou sócia do seu falecido marido. Ressaltemos que o empreendimento é bastante avançado, permitindo que a viúva converse e até mesmo tenha relações sexuais com o marido perdido, que se materializa num clone ou robô.

Um comportamento muito comum na cultura ocidental, quando se passa por situações de alto teor traumático ou perdas familiares, é anestesiar o momento com remédios, calmantes e relaxantes, pois isso ameniza o impacto da nova realidade para o enlutado (MAZORRA, 2009, p. 40). Ao falar dessa solução perfeita para a amiga viúva, a personagem Sara apresenta expressões e sinais corporais de uma pessoa que está dopada ou anestesiada: os olhos semicerrados, a voz arrastada e as frases sem muita conexão completam o quadro do diálogo em que ela revela já ter recorrido à solução ora apresentada à Martha: *It's not real, is it?" At Mark's wake I sat there thinking it was not real. The people didn't look real. Their voices aren't real. It's like you are out on a spacewalk and no one can... [...] I can sing you up to something that helps. It helped me. It will let you speak with him.*⁶

O assunto introduzido na conversa entre as duas deixa indícios de que a ferramenta a

⁶“Não é real, não é? No velório do Mark eu fiquei sentada pensando que isso não é real. As pessoas não pareciam reais, suas vozes não eram reais. E como se você estivesse jogada no espaço e ninguém

pudesse... [...] Eu posso te inscrever em uma coisa que ajuda. Me ajudou muito. Vai permitir que você fale com ele.” [Tradução nossa]



que Sara se referia, que permitia a reprodução do ente falecido, serviu como o analgésico ou anestesia para que ela mesma escapasse da dor de uma perda. A princípio, a ideia é rejeitada por Martha, mas sua angústia e dificuldade de lidar com a ausência do esposo faz com que, dias depois, recorra à plataforma digital que vende essa solução.

De acordo com Becker (2007), buscar meios de escapar do fim é característico da humanidade, pois “o homem cria símbolos culturais que não envelhecem e não decaem para aliviar seu temor ao seu fim último, que o preocupa muito, e para ter a esperança de uma duração indefinida.” (2007, p.20). O episódio mostra que essa busca incessante do escape do fim, coisa tão primária da humanidade, não precisa ser mais contornada com meios primitivos, crenças ou “*crazy spiritual thing*”⁷, agora, com tecnologia tão avançada e com a precisão da coleta de dados digitais, os problemas inerentes ao homem podem ser resolvidos de uma maneira muito mais aprimorada: através da reprodução de um sócio. Aqui entende-se sócio uma criação outra ancorada no original, ou seja, os engenheiros oferecem uma *mimesis* de Ash, fiel e perfeita, que, provavelmente, causaria espanto em Platão e decepcionaria Aristóteles.

Antes de se entregar a essa solução, Martha tenta apagar os rastros de Ash pela casa, guardar fotos no porão, trocar móveis de lugar, se distrair com atividades diárias, atitu-

des que mostram, inicialmente, o seu processo natural de enfrentamento do luto. Todavia, ao se descobrir grávida, ela esmorece e cede ao uso do *software*, que começa com simples trocas de *e-mails*, até evoluir para ligações com simulação de voz.

Percebe-se que, ao longo do episódio, uma das características mais marcantes de Ash, a ironia e sarcasmo, devidamente captadas e reproduzidas pelo *soft*, servem como pílulas de contentamento para Martha. A cada piada, a sensação da presença do esposo se torna mais palpável. As expressões de felicidade da personagem ao identificar particularidades da personalidade do esposo na simulação ofertada deixam claro que o nível de confiança também foi gradativamente conquistado pelos idealizadores do programa (que obviamente não aparecem no episódio, a fim de não quebrar, para o público, a mágica crescente da relação entre viúva e marido morto-vivo).

Ao identificar a autenticidade do companheiro morto nas novas piadas que o *soft* gera, Martha demonstra uma evolução, passando de troca de *e-mails* para ligações telefônicas. No entanto, esse novo enlace se revela frágil quando Martha, após uma ultrasonografia, deixa o celular cair no chão e perde a conexão com o esposo-*soft*. O desespero dela, ao ter o aparelho momentaneamente inoperante e o contato perdido, é desproporcional aos olhos das pessoas que estão na sala de espera do hospital, mas o espectador, do outro lado do espelho-tela,

⁷ Coisas malucas espirituais. [Tradução nossa].



entende que o incidente é grave, pois joga Martha no horror de uma nova morte. Uma nova perda de Ash.

Mesmo após se reconectar, a personagem se encontra em prantos, porque foi novamente exposta à precariedade dos laços humanos. E se a conexão com Ash voltar a falhar? “*You were very fragile*”⁸ é a sentença que ressoa na telinha. Uma frase que é um clichê para qualquer mortal, afinal, quem de nós desconhece nossa fragilidade? No episódio, todavia, esse clichê ganha um sublinhado, um negrito ou um itálico, em razão de estar relacionada à falha tecnológica, justamente a mesma tecnologia que trouxe a aparente solução para o luto de Martha. Caso o aparelho quebre outra vez, ela perderá tudo? E se Martha — que é um pouco de todos nós, ávidos por uma forma de escapar do luto e da dor — perder o contato com o Ash reinventado, enfrentará (enfrentaremos) a dor da perda novamente?

Martha faz ecoar a nossa velha percepção da condição humana: não há segurança para quem está vivo, não temos controle sobre nosso destino. Assim como o seu esposo morreu jovem, bruscamente, num acidente de carro, também os aparelhos e as conexões tecnológicas podem *morrer*, produzindo novos desenlaces.

O *marketing* trabalha muito com a ideia do gatilho: estímulos externos que instalam em nós a sensação de que precisamos de um determinado produto. Após conversar

com o sistema, que simulava inclusive as reações do falecido esposo ao participar de situações importantes como a primeira ultrasonografia, a personagem revela o medo de perder o elo com Ash e, então, oferece-lhe uma versão *plus* que permitiria a passagem do Ash virtual ao plano real, através de um robô, com pele sintética, imitando com perfeição o falecido marido. Na verdade, esse robô-sósia, acrescido com a consciência virtual criada pelo programa, é mais que uma *mimesis*, é um super-Ash: forte, resistente e idêntico ao companheiro perdido, mas com capacidade de interação, contato físico, relação sexual, entre outros detalhes, totalmente controlados pela proprietária.

Martha compra essa versão *plus*, segue todos os passos do experimento, acionando o robô-sósia, e é nesse momento que a tensão maior se estabelece: a sensação de espanto e estranhamento da personagem dura por horas diante de um Ash-robô, consciente, falante, andando pela sua casa. À maneira do povo de Toraja (DOUGHTY, 2019), a convivência cotidiana com o morto é retomada, mas na série, diferente do povo retratado pela estudiosa, não temos um corpo inanimado, embalsamado, e, sim, um clone ativo. A nova realidade, trazida pelo aparato tecnológico, a fim de suprimir o luto e o sofrimento de Martha, é tão antinatural que ela mesma não sabe como lidar com isso e esconde tal solução dos familiares e amigos.

⁸ Você é muito frágil.



Pereira (2008) aponta, em conformidade com Ariès (2012), que as tentativas de burlar a interdição da morte, é um traço forte do mundo contemporâneo. Martha busca, através da tecnologia, manter o esposo vivo, tanto para servir como apoio à filha do casal, quanto para não ter que lidar com o sofrimento do casamento interrompido pela morte.

Essa tentativa de renegar a morte é descrita por Ariès (2012) como uma modernidade negativa. Na atitude de Martha podemos ler muito do pensamento mágico dos nossos dias: não aceitar a finitude colocando em seu lugar uma projeção, sonho ou obsessão. Se a morte não existe, também não existe a infelicidade que ela traz, tampouco existirão a velhice e a doença, que, muitas vezes, andam de braços dados com ela.

O final do episódio, no entanto, dá um salto nessa problemática, uma vez que o clone de Ash não consegue suprir as demandas da esposa viúva. Falta algo no clone perfeito, é o que aprende Martha, no silêncio de um luto impossível de ser ignorado. Há algo de humano que nos singulariza e nos escapa e não é passível de ser recriado por qualquer que seja a ciência ou tecnologia — é o que nos diz a representação da perda e da morte neste episódio, desencorajando o telespectador que, momentaneamente, por compaixão ou projeção, tenha torcido pelo empreendimento da viúva.

Cenas exibidas pós-créditos flagram Martha retornando, tempos depois, ao porão da casa com a filha, levando um bolo de

aniversário para o Ash-robô. Nesse momento, percebemos que a solução tecnológica falhou e que, de alguma forma, a personagem sobreviveu ao trauma da perda do marido. Interessante destacar a escolha do porão como lugar onde Martha guarda o clone e as fotos do esposo, pois porão é comumente um espaço associado à memória e ao subconsciente.

Em **Luto e Melancolia** (1915), Freud aponta para a compreensão do luto como um estado caracterizado pela perda de um elo entre a pessoa e o seu objeto, que pode não se limitar apenas à morte, mas se estender a perdas significativas ao longo da vida. Para o autor, o luto, mesmo que natural, afeta o sujeito enlutado de várias formas, e pode provocar nele um processo de inibição de qualquer atividade que não se relacione com o objeto perdido. Isso pode ser percebido em Martha logo após a perda de Ash: sua busca desesperada por ter o marido novamente, mesmo que através de uma imitação. No entanto, essa inibição vai esmorecendo diante da inegociabilidade do fim. Em algum momento não exibido, mas apenas sugerido por esse episódio de **Black Mirror**, Martha compreende — e nós, público, também — que nenhuma tecnologia é capaz de girar o planeta Terra ao contrário e, tal qual o Super-Homem, fazer a morte de quem amamos desacontecer — conforme o herói extraterrestre da *DC Comics* faz ao resgatar a amada Louis Lane, morta debaixo de escombros.

Entendidos, portanto, que somente um não-humano, como o Super-Homem, pode



desacontecer a morte, e, não sendo nós extraterrestres como ele, aceitamos, junto com Martha, que “a realidade prevalece e quando atingido certo grau de catexia, a libido é desligada e o ego se vê livre e desinibido outra vez.” (CAVALCANTI; SAMCZUK; BONFIM, 2013, p.96). Esse é, em síntese, o processo do luto: Martha consegue se desprender da fantasia tecnológica, aceita a dor trazida pela concretude da perda e guarda o robô-sósia no porão, como signo dessa tentativa vã de enganar a morte. Compadecidos, nós, público, desligamos nossos aparelhos e aceitamos, mais uma vez, pensarmos na morte de quem amamos como um doloroso e inevitável processo de perda, com o qual podemos evoluir, é verdade, mas do qual não é possível fugir.

San Junipero

Nesse episódio da série *Black Mirror* (2011), o enredo se desenrola na cidade de San Junipero, no ano de 1987. A apresentação desse cenário é feita de forma fragmentada, através do encontro entre uma jovem tímida e delicada, Yorkie, com a extrovertida e ousada Kelly. No primeiro encontro entre as duas, transparece uma intensa tensão sexual que é frustrada quando Yorkie recusa os primeiros flertes de Kelly. Após uma semana, Yorkie, arrependida, busca

Kelly no mesmo bar. Desta vez, o enamoramento é bem-sucedido, e elas concretizam a relação na casa de Kelly, onde Yorkie conta um pouco de sua trajetória, revelando que aquela havia sido a sua primeira relação sexual. A cena termina misteriosamente quando o relógio marca meia-noite.

Yorkie se encanta com a ideia de morar em *San Junipero*. Ela, que havia vivido uma vida de privações, impossibilidades e proibições, devido à educação de pais repressores, estava, na realidade mimética do episódio, bifurcada: enquanto seu corpo se encontrava em estado vegetal, condenado à morte em um quarto de hospital, sua mente se deslocava e vivenciava desejos íntimos dos quais ela teve de abrir mão a vida inteira. As vivências ocorrem através de uma espécie de avatar de Yorkie, criado pela tecnologia, que também projeta e controla a cidade imaterial de *San Junipero*, onde os personagens podem viver por um tempo determinado ou para sempre, a depender do plano escolhido.

Toda essa complexidade de planos — a realidade dentro da realidade ou o famoso *mise-en-abyme* de André Gide (1869-1951)⁹ — é utilizada no episódio de modo a guardar um suspense, provocando inquietação no público, pois, o primeiro plano onde Yorkie se encontra, com seu corpo físico hospitalizado, só surge na telinha após

⁹ Autor de *Se o grão não morre* e *Os moedeiros falsos*, André Gide é apontado como o primeiro escritor a desenvolver a estratégia de *mise-en-abyme*, que consiste numa narrativa que anuncia e desenvolve outra dentro dela, de modo que os planos mi-

méticos se apresentam diante do leitor, hibridizados, um podendo revelar ou materializar aspectos importantes do outro. Na literatura brasileira, existem alguns exemplos do uso desse recurso, entre eles, o romance *Caetés* (1933), de Graciliano Ramos (1892-1953).



quase toda a trama entre ela e Kelly se desenvolver. Pensando estar frente a uma história lésbico-amorosa, torcendo para que a timidez e introspecção de Yorkie seja vencida pela sensualidade, beleza e simpatia de Kelly, o público só percebe o cruzamento vertiginoso das duas narrativas quando surge uma Yorkie prostrada, envelhecida, no leito hospitalar.

A cena desnuda a informação que faltava no início do episódio: as personagens estão prestes a morrer e escolherão se desejam viver eternamente em San Junipero ou não. Isso obriga o público a refazer o percurso das cenas iniciais, a fim de ressignificar algumas delas que pareceram óbvias ou bobas demais, como as conversas na boate, gestos e silêncios de alguns personagens.

Por não ter tido chance de viver seus desejos e sonhos no mundo concreto (ou na realidade objetiva, proposta pelo episódio), Yorkie entende San Junipero como um lugar mágico, o paraíso onde ela pode recuperar o tempo perdido, enquanto Kelly usa a cidade virtual com o objetivo de conhecer o maior número de pessoas, mas sem a expectativa de ali permanecer para sempre. Longe de reproduzir os jardins do Éden, onde Adão e Eva viveriam felizes para sempre, San Junipero é retratada como um espaço noturno, composto sobretudo de uma boate, onde as pessoas dançam, se divertem e interagem. Essa cidade virtual simula um espaço praiano, com trilha sonora dos anos de 1980 e uma atmosfera de **pode tudo**, como uma *California dream* dos anos 2000.

Esse paraíso não foi feito especificamente para Yorkie, mas atende às demandas dela, assim como a de outras pessoas que estão idosas ou desenganadas pela medicina. Enquanto não morrem, eles podem visitar San Junipero e usufruir dessa promessa de felicidade, porém, a exemplo da lenda da Cinderela, que tem sua realidade transformada até meia noite, também os visitantes da cidade imaterial de San Junipero são transferidos da realidade maravilhosa para o plano objetivo dos personagens assim que o relógio mostra, na telinha, as fronteiras entre um mundo e outro. Para permanecer ali indefinidamente, sem interferência do relógio, é preciso, antes, escolher a oferta paradisíaca de San Junipero e morrer no plano objetivo.

Nota-se, no entanto, uma diferença crucial entre Yorkie e Kelly acerca de San Junipero: enquanto a primeira anseia morrer logo para desfrutar dessa vida eterna, a segunda concebe a cidade virtual como um prazer momentâneo. No mundo físico ou objetivo, Kelly é uma idosa que mora em uma casa de repouso. A sua vida, ao contrário da de Yorkie, foi bem vivida. Ela compreende que esteve sujeita às dores e problemas como todo mundo, mas considera que o saldo entre sofrimento e felicidade foi positivo.

Em seu diálogo com Yorkie, Kelly reconhece a finitude do corpo físico, entende a morte como dolorosa, mas a julga também um fim necessário, e, diferentemente da namorada, aceita essa fatalidade da condição humana. Sendo assim, *San Junipero* funciona



para ela como um lugar de entretenimento, com o mesmo grau de prazer obtido com um jogo de videogame ou um bom programa de TV, porém, mais dinâmico, devido à interatividade e à possibilidade de conhecer outras pessoas. Dessa forma, *San Junipero* não representa, para Kelly, uma oportunidade ou chance de viver o não vivido.

Kelly é capaz de reconhecer que o entusiasmo sentido em *San Junipero* é sedutor, não por acaso, ela também embarca nessa viagem paradisíaca que a projeta jovem e cheia de libido. Mas sua fala revela, também, sua consciência de que aquela infinidade de tempos e espaços ofertada pelo *soft* pode se transformar, após a morte, numa prisão, onde as consciências que optaram por viver ali jamais poderão escapar do ciclo do *samsara*, vendido como solução.

Esse diálogo expõe duas concepções de morte: uma controlada e aparentemente eterna, em que as almas ou mentes ou consciências ou avatares — como queiramos chamar a projeção que os personagens viveriam em *San Junipero* — vivenciariam um processo cíclico de demanda e vivência, semelhante à própria vida, todavia, sem os sustos dos acidentes, sem o medo do imprevisto, sem a ameaça do fim e, glória das glórias!, sem a velhice; a outra, despida de conceitos religiosos ou metafísicos, resume a morte à ideia de repouso ou descanso, onde não haveria mais qualquer atividade física ou mental. Essa segunda concepção da morte como fim em si mesma, mera transformação do ser em nada, é a opção de Kelly. Todavia, a aproximação das duas e a

paixão que nasce entre elas faz com que Kelly escolha ficar em *San Junipero*, abrindo mão da morte finita e aceitando a oferta aprisionadora da cidade virtual, onde viveria para sempre com Yorkie.

O final, aparentemente romântico, impõe ao público a reflexão incômoda: se fosse possível intervir tecnologicamente na morte dessa maneira, você, telespectador infiel que nos assiste, escolheria essa saída? A pergunta, na verdade, é uma espécie de liga invisível que une as duas realidades ou planos miméticos propostos no episódio.

Os cortes, no decorrer da narrativa, moldados pelo relógio que surge batendo meia noite, já nos preparam para a compreensão da oferta: *San Junipero* é um ambiente fictício, criado tecnologicamente e não-linear. A cada visita os personagens podem cair em anos diferentes e encontrar pessoas diferentes, e esse recurso permite às pessoas experimentarem realidades alternativas, compensando os indivíduos mais velhos ou mesmo aqueles com algum tipo de doença das limitações do mundo concreto.

A proposta da empresa TCKR é oferecer um arquivo em que as consciências dos mortos, ou de pessoas prestes a falecer, podem ser carregadas em um sistema de realidade simulada, um lugar onde não há dor, limites ou velhice, todos são jovens e vivem para sempre. Um lugar onde nunca é tarde demais para amar e ser feliz. Mas a intenção de viver intensamente o amor nessa realidade virtual só é plenamente alcançada, sem obstáculos, quando a pessoa decide morrer e transferir-se para *San Junipero*. Transferir a



memória e sentimentos para nuvem é, então, a concepção de paraíso exposta como solução tecnológica nesse episódio.

A morte, novamente negada, funciona como um atalho para que os sujeitos satisfaçam as demandas que a vida não permitiu. A busca por alguma mágica que transcenda a vida estica sempre mais a noção do fim, e reflete um anseio contemporâneo de afastar a certeza da morte com a ilusão de uma expansão contínua da vida.

A exposição dessa mentalidade, tanto no episódio *Be Right Back* quanto em *San Junipero*, é mostrada na telinha acompanhada de uma autocrítica. Nas duas saídas tecnológicas, uma para o não enfrentamento da morte de um ente querido, a outra, para a tentativa de postergar os prazeres da vida sempre mais, não há solução para o nosso conflito mais primário: sabemos que vamos, mais dia, menos dia, morrer, desaparecer deste mundo.

Dessa forma, *Be Right Back* e *San Junipero* flagram a impossibilidade de vencer a morte, não refletindo-a através de um cadáver, caixão ou lápide, mas através de elaboradas propostas de realidades sutilmente distópicas. Ao não superar nosso conflito primordial, essas realidades representadas põem em relevo outra máxima da vida: tudo falha, até mesmo a engenharia tecnológica mais avançada, tudo, absolutamente tudo, falha, exceto a morte.

Assim, em *Be Right Back*, o Ash-robô é dispensado num porão, enquanto em *San Junipero*, Yorkie e Kelly são confinadas numa espécie de *samsara* jovem, condenadas à

eterna repetição de um fragmento de si mesmas. A primeira solução se revelou incapaz de livrar a personagem do enfretamento do luto pela perda do marido, enquanto a segunda saída apresentada trouxe um final feliz tão artificial que não guarda mais qualquer resquício do paraíso prometido. Em ambos os casos, nem os personagens nem o público experimentam a libertação do eterno conflito entre morrer e não morrer.

Considerações finais

Neste trabalho percorremos parte do campo teórico acerca das representações, não em busca de uma teoria específica, mas, antes, elencando conceitos que abarcam as diferentes manifestações miméticas das artes. Percebemos que, ao longo das narrativas apresentadas pelos dois episódios da série *Black Mirror*, as representações incorporam percepções culturais da morte, com um viés expositivo e crítico, oferecendo não ideias pré-concebidas acerca do tema, e, sim, espaços de reflexão para o público aprofundar suas indagações e impressões pessoais. Para João Adolfo Hansen (1999) essa é a mágica da representação: uma brincadeira de negar as certezas alcançadas para nunca perder o prazer de organizar e desorganizar o mundo.

Os pontos de divergência e convergência dos episódios se apresentam pela modulação singular de seus personagens. Cada um deles foi construído com sonhos, desejos e individualidades definidas, mostrado uma diversidade não apenas de tipos humanos, mas, sobretudo, de ideias, concepções de mundo. Ao mesmo tempo, esses seres di-



versos se aproximam pela obsessão em comum que eles têm de negar a morte, através de artimanhas tecnológicas.

Em seu texto sobre literatura e morte, Blanchot (1987) trabalha com a dificuldade que temos em aceitar a irrevogabilidade não apenas do nosso próprio fim, mas de uma série de fatos e sentimentos que flagram a precariedade e finitude do ser. Os episódios de *Black Mirror* usam estrategicamente os aparatos tecnológicos para nos convidar, mais uma vez, a repensar nossa relação com o tempo, com nossos anseios, com a velhice, a precariedade da vida e, como não

poderia deixar de ser, com o mistério intangível da morte.

Num futuro, talvez não tão distante, a evolução científico-tecnológica pode mesmo chegar a soluções parecidas ou até melhores do que aquelas apresentadas pelos dois episódios analisados, permitindo à humanidade saídas parciais para a fatalidade da morte e para a dor do luto que ela gera. Todavia, o público já sabe, pelas realidades ofertadas artisticamente, que tais saídas são falhas, e que não existe força, entre céu e terra, que nos livre de nossa própria condição de humanos e mortais.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMADO, Jorge. **A morte e a morte de Quincas Berro d'Água**. São Paulo: Companhia das letras, 2008.
- ARIÈS, Phillip. **História da morte no Ocidente: da Idade Média aos nossos dias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Eudoro de Souza. São Paulo: Abril Cultural, 1973.
- ASSIS, Machado de. **Memória póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2017.
- BAKHTIN, Mikhail. M.; VOLOSCHINOV, V. N. **Discurso na vida e discurso na arte**. Trad. Carlos Alberto Faraco e Cristóvão Tezza, 1926.
- BARTHES, Roland. **Aula**. Trad. Leyla Perrone Moisés. São Paulo: Cultrix, 1992.
- BECKER, Ernest. **A negação da morte**. São Paulo: Record, 2007.
- BLACK Mirror. *Be Right Back*: 1º ep. Segunda Temporada. Netflix. 48 min. Dirigido por: Dan Trachtenberg, Jakob Verbruggen, James Hawe, James Watkins, Joe Wright, Owen Harris. Roteiro: Charles Brooker. Reino Unido. 2013.
- _____. *San Junipero*: 4º ep. Quarta Temporada. Netflix. 51 min. Dirigido por: Dan Trachtenberg, Jakob Verbruggen, James Hawe, James Watkins, Joe Wright, Owen Harris. Roteiro: Charles Brooker. Reino Unido. 2017.
- BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- CAVALCANTI, Andressa K. S.; SAMCZUK, Milena L.; BONFIM, Tânia E. O conceito psicanalítico do luto: uma perspectiva a partir de Freud e Klein. Revista **Psicólogo Informação**. Ano 17, n. 17. jan/dez. 2013.
- CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. **Verso e Reverso**: revista da comunicação. vol. XXIV, n. 55, janeiro-abril 2010. Disponível em <<http://bit.ly/2LYRCKY>> Acesso em: 20 set. 2022.
- DICKINSON, Emily. **Fifty poems**. Cinquenta poemas. Trad. Isa Mara Lando. Rio de Janeiro: Imago, 1999.
- DOUGHTY, Caitlin. **Para toda a eternidade**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.



FREUD, Sigmund. Luto e Melancolia. In: **A história do movimento psicanalítico, artigos sobre a metapsicologia e outros trabalhos** (1914- 1916). Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Vol. XIV, Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 245-263.

GIDE, André. **Os moedeiros falsos**. Trad. Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Francisco Alves/Círculo do Livro. s/d.

_____. **Se o grão não morre**. Trad. Hamilcar de Garcia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

HANSEN, João Adolfo. Estranhando a semelhança. In: GUMBRECHT, H. U., ROCHA, J.C. C. (orgs.). **Máscaras da mimesis**. Rio de Janeiro: Record, 1999.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Trad. Marcia Sá Cavalcante Schuback. 15ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

HITCHCOCK, Alfred. **Psicose**. Inglaterra, 1960, 1h49min.

JESUS, André Luís Gomes. *As representações da morte e do morrer na obra de Caio Fernando Abreu*. 2010. 122f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, São José do Rio Preto, 2010.

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

LOWEN, Alexander. **Amor, sexo e seu coração**. Trad: Maria Silva Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1990.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4ed. São Paulo: Senac, 2000.

MARTÍNEZ-LUCENA, J.; BARRAYCOA. **Black Mirror: porvenir y tecnologia**. Barcelona: UOC, 2017.

MAZORRA, Luciana. **A construção de significados atribuídos à morte de um ente querido e o processo de luto**. 2009. 265 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Revista Matrizes**. v. 5, n. 2, jan./jun., São Paulo, 2012, p. 29-52.

MOUSINHO, Luiz Antônio. Vida, morte, paixão e processo em Clarice Lispector. **Cadernos de Letras UFF**. v. 32, n. 63, p. 280-305.



NODARI, P.C. A Doutrina das Ideias em Platão. **Síntese - Revista de Filosofia**. v. 31, n. 101,2004,p.359-374. Disponível em <<https://encurtador.com.br/amqzI>> Acesso 21 nov. 2022.

PEREIRA, Valéria de Freitas. Caio Fernando Abreu em Inventário do irremediável: navegante de águas turvas. 98f. 2008. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

PLATÃO. **A república**. Trad. Carlos Alberto Nunes. Belém: UFPA, 2000.

QUINTANA, Mário. **Esconderijos do tempo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

RAMOS, Graciliano. **Caetés**. Rio de Janeiro: Best Bolso, 2009.

SHOAHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. Trad. Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SHOPENHAUER, Arthur. **Metafísica do amor, metafísica da morte**. Trad. Jair Barboza. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SÓFOCLES. **A trilogia tebana**. Trad. Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

TOLENTINO, Bruno. **A imitação do amanhecer**. Rio de Janeiro: Globo, 2006.

VARGAS LHOSA, Mario. **Cartas a um jovem romancista**. São Paulo: Elsevier, 2006.

ⁱ Alessandra Leila Borges Gomes Fernandes (Álex Leilla) é professora titular de Literatura Portuguesa, na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) e de Narrativas Modernas e Contemporâneas, no Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários (PROGEL) da UEFS; escritora, com 9 livros de ficção publicados. E-mail: allexleilla@gmail.com

ⁱⁱ Bruna Souza Rocha Oliveira é graduada em Letras com Inglês pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS); mestra em Estudos Literários, pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). E-mail: brunabruuna@hotmail.com