

## **A SÉRIE *BLACK MIRROR* E OS ELEMENTOS DA NARRATIVA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES NO CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL**

*Thelma Panerai Alves  
Ana Beatriz Gomes Carvalho*

Resumo: Os programas direcionados a incrementar o uso das tecnologias digitais nas escolas parecem considerar os aspectos da formação menos importantes que o fornecimento de equipamentos. Os elementos relacionados às máquinas normalmente são priorizados, em detrimento dos elementos relacionados às pessoas, como se as tecnologias, por si só, fossem capazes de funcionar de forma autônoma e de promover mudanças. Neste sentido, as narrativas sobre as percepções do professorado em relação ao uso das tecnologias em sala de aula podem ser mais efetivas que políticas públicas criadas em gabinetes, distantes do contexto de suas práticas pedagógicas, que chegam às escolas sem a anuência e a participação docente na construção/elaboração dessas políticas. Deste modo, acreditamos que os professores precisam construir narrativas sobre seu uso das tecnologias digitais em sala de aula, de forma crítica e reflexiva. Assim, este artigo tem o objetivo de mostrar que a apropriação social das tecnologias, por parte dos professores, e a ampliação da cultura digital operam no sentido de empoderá-los para o compromisso político e cidadão, individual e coletivo, de lutar por questões fundamentais da sociedade. Neste viés, as narrativas da série Black Mirror favorecem inúmeras reflexões sobre o uso das tecnologias digitais, que reconfiguram as relações das pessoas com as coisas, com os processos e com as demais pessoas. Esses elementos da série podem contribuir para a construção das narrativas digitais dos professores e seu processo de consolidação da cultura digital.

Palavras-chave: Black Mirror, Narrativas Digitais, Formação de professores, Cultura digital

## **THE BLACK MIRROR SERIES AND NARRATIVE ELEMENTS FOR TEACHER TRAINING IN THE CONTEXT OF DIGITAL CULTURE**

Abstract: Programs aimed at increasing the use of digital technologies in schools seem to consider aspects of training less important than the provision of equipment. The elements related to the machines are usually prioritized, to the detriment of the elements related to people, as if the technologies, by themselves, were able to work autonomously and to promote changes. In this sense, the narratives about the perceptions of teachers in relation to the use of technologies in the classroom can be more effective than public policies created in offices, far from the context of their pedagogical practices, which reach schools without the consent and participation of teachers in the construction / elaboration of these policies. Thus, we believe that teachers need to build narratives about their use of digital technologies in the classroom, in a critical and reflective way. Thus, this article aims to show that the social appropriation of technologies, by teachers, and the expansion of digital culture work to empower them for the political and citizen commitment, individual and collective, to fight for fundamental issues of society. In this vein, the Black Mirror series favors countless reflections on the use of digital technologies, which have reconfigured people's relations with things, with processes and with other people. These elements of the series can contribute to the construction of teachers' digital narratives and their consolidation process of digital culture.

Keyword: Black Mirror, Digital Narratives, Teacher training, Digital culture

## LA SERIE DE ESPEJOS NEGROS Y ELEMENTOS NARRATIVOS PARA LA FORMACIÓN DE PROFESORES EN EL CONTEXTO DE LA CULTURA DIGITAL

Resumen: Los programas destinados a aumentar el uso de tecnologías digitales en las escuelas parecen considerar aspectos de la capacitación menos importantes que la provisión de equipos. Los elementos relacionados con las máquinas suelen tener prioridad, en detrimento de los elementos relacionados con las personas, como si las tecnologías, por sí mismas, pudieran funcionar de forma autónoma y promover cambios. En este sentido, las narrativas sobre las percepciones de los docentes en relación con el uso de tecnologías en el aula pueden ser más efectivas que las políticas públicas creadas en oficinas, alejadas del contexto de sus prácticas pedagógicas, que llegan a las escuelas sin el consentimiento y la participación de los docentes. en la construcción/elaboración de esas políticas. Por lo tanto, creemos que los maestros necesitan construir narrativas sobre su uso de las tecnologías digitales en el aula, de manera crítica y reflexiva. Así, este artículo tiene como objetivo mostrar que la apropiación social de las tecnologías, por parte de los docentes, y la expansión de la cultura digital trabajan para empoderarlos en lo referente al compromiso político y ciudadano, individual y colectivo, para luchar por cuestiones fundamentales para la sociedad. En ese sentido, las narrativas de la serie Black Mirror favorecen innumerables reflexiones sobre el uso de tecnologías digitales, que han reconfigurado las relaciones de las personas con las cosas, con los procesos y con las demás personas. Esos elementos de la serie pueden contribuir a la construcción de las narrativas digitales de los docentes y su proceso

Palabra clave: Black Mirror, Narrativas digitales, Formación del profesorado, Cultura digital

### INTRODUÇÃO

A formação de professores para o uso das tecnologias digitais, no contexto das escolas públicas, é realizada através de diversos programas governamentais que visam à inclusão digital. Os programas variam desde a criação de documentos normativos e propostas de formação continuada até a aquisição de equipamentos e instalação de redes de conexão em banda larga. Os resultados apresentados sempre parecem menores do que os objetivos divulgados na proposta inicial e vários fatores podem explicar a dificuldade de se alcançar as metas pretendidas.

As pesquisas sobre o uso de tecnologias digitais nas escolas brasileiras indicam que a falta de estrutura física nas escolas, o currículo engessado, a descontinuidade de políticas públicas, o baixo salário dos professores, o contexto familiar e social dos alunos, entre outros aspectos, são alguns dos problemas que justificam os resultados pouco promissores dos programas de inserção das tecnologias digitais nas escolas.

As dificuldades apontadas nos resultados das pesquisas são reais e recorrentes, mas também existem experiências bem-sucedidas, em contextos semelhantes, realizadas por professores que possuem uma relação positiva com as tecnologias digitais. Pofrika (2018) apontou a importância da construção pessoal do professor em relação ao uso de tecnologias em sala de aula e Carvalho (2017) apresentou o resultado das experiências exitosas dos professores na rede de internet, que possuíam uma narrativa bem consolidada no contexto da cultura digital.

Observamos que os programas direcionados a incrementar o uso das tecnologias digitais nas escolas consideram os aspectos da formação menos importantes que o fornecimento de equipamentos e, invariavelmente, os equipamentos não vêm acompanhados da infraestrutura necessária, seja ela uma conexão de qualidade ou a simples disponibilidade de tomadas em número suficiente. Os elementos relacionados às máquinas são priorizados, em detrimento dos elementos relacionados às pessoas, como se a tecnologia por si só fosse capaz de funcionar de forma autônoma e de promover mudanças. Quando o foco do uso das tecnologias digitais é direcionado à formação, o viés estabelecido se centra na ideia de convencimento ou do discurso relativo à superação da resistência dos professores.

A perspectiva de que vivemos em uma sociedade informacional (CASTELLS, 2003), na qual as tecnologias digitais são ferramentas essenciais para o acesso à informação, apresenta como desafio a necessidade de construção e consolidação da cultura digital entre os professores que estão em sala de aula. É preciso encontrar meios de superar a enorme lacuna existente entre os processos de apropriação das tecnologias digitais existentes no cotidiano e os processos de ensino e aprendizagem existentes nas escolas. Isso não significa encarar o uso das tecnologias digitais como elemento que resolverá todos os problemas do sistema educacional. O que precisamos compreender é que a escola não está dissociada da sociedade e que a busca pela equidade entre o ensino público e privado deve direcionar as políticas públicas de qualidade na educação.

A questão é que as políticas públicas de inserção das tecnologias digitais nas escolas estão restritas, na maioria das vezes, ao uso instrumental das tecnologias, e os resultados da apropriação tecnológica e inovação pedagógica não correspondem ao investimento realizado. É necessário ir além da aquisição de hardwares e softwares. O desenvolvimento e a consolidação da cultura digital envolvem elementos que refletem não apenas no fazer pedagógico, mas também nas relações individuais que são construídas com o uso das tecnologias digitais existentes no cotidiano dos professores.

diante do exposto, e no que tange ao professorado, este coletivo parece ter assumido, pelo menos em sua vida pessoal, a cultura digital. A maioria dos professores lê jornais e revistas online, participa de redes sociais, forma grupos em aplicativos, faz transações comerciais e bancárias, tudo pela internet. Ou seja, o professorado é parte da sociedade e, como tal, podemos afirmar que está integrado à cultura digital. Mas isso não é o bastante para este coletivo possuir/apresentar uma apropriação pedagógica dos recursos tecnológicos. As competências tecnológicas não estão ligadas às competências pedagógicas e, por isso, nem todos os professores conseguem fazer uma leitura crítica das informações e, principalmente, do uso das tecnologias em sala de aula. Ou seja, os professores ainda não conseguem fazer com que seus conhecimentos sirvam para a geração de novos conhecimentos. Castells (2003) já anunciava esta situação, como veremos a seguir:

O que caracteriza a revolução tecnológica atual não é o caráter central do conhecimento e da informação, mas a aplicação deste conhecimento e informação a aparatos de geração de conhecimento e processamento da informação/comunicação, em um círculo de retroalimentação acumulativa entre a inovação e seus usos (CASTELLS, 2003, p.7)

Deste modo, podemos afirmar que o uso das tecnologias digitais faz parte de um processo que vai se desenvolvendo à medida em que vamos construindo novos conhecimentos. Ou melhor, o desenvolvimento de competências tecnológicas e pedagógicas vai ocorrendo no processo de uso das tecnologias.

Então, voltando às narrativas, vemos que o professorado deixou para trás a narrativa de que as tecnologias eram a salvação da educação e que iam revolucionar os processos de ensino e de aprendizagem. Muitos deles apenas repetiam o que ouviam nas formações recebidas. Formações essas que, quando existiam, pouco contribuíam para a melhoria de sua apropriação pedagógica em sala de aula. Normalmente, eram formações para o uso de tecnologias desde uma perspectiva instrumental – mais do que para o uso pedagógico, como referimos anteriormente. Isso provocava um receio e/ou desânimo nos professores, em sala de aula, ao perceberem que não conseguiam adaptar os novos dispositivos ao seu contexto de ensino, e nem conseguiam produzir novas situações didáticas com tais dispositivos. Neste sentido, a narrativa do encantamento virou passado.

Assim, depois de inúmeros estudos a respeito das formações docentes, foi possível concluir que de nada adianta formar os professores baseados na técnica/instrumentalidade. É preciso trabalhar as percepções/compreensões do professorado sobre o uso das tecnologias em sala de aula. É a reflexão crítica deles sobre tais usos, com sua autopercepção e/ou percepção de seus interesses pessoais, que pode construir novas narrativas, individuais e coletivas.

As narrativas sobre as percepções do professorado em relação ao uso das tecnologias em sala de aula podem ser mais efetivas que políticas públicas criadas em gabinetes, distantes do contexto de suas práticas pedagógicas, que chegam às escolas sem a anuência e a participação docente na construção/elaboração dessas políticas.

Portanto, nossa ênfase recai sobre as narrativas que os professores precisam construir sobre seu próprio uso das tecnologias digitais em sala de aula, de forma crítica e reflexiva. Com essas narrativas, eles poderão ensinar os alunos a serem críticos, também, em todos os níveis. As narrativas precisam ir acontecendo durante todo o processo de ensino e aprendizagem, para o professorado ter consciência de que vai, progressivamente, desenvolvendo novas competências tecnológicas e pedagógicas, favorecendo mudanças de comportamento nas salas de aula e, conseqüentemente, promovendo a inovação.

## **AS NARRATIVAS DIGITAIS NAS DIFERENTES PLATAFORMAS E REDES**

Na era da convergência, o tema das narrativas pode contribuir para esclarecer o funcionamento das novas maneiras de organização e de comunicação, na sociedade, dentro da perspectiva da cultura digital.

Como sabemos, as narrativas sempre existiram. As histórias humanas, reais e/ou ficcionais, foram narradas por desenhos, pela oralidade, pela escrita e, agora, pelas diferentes telas. Com essas mudanças no decorrer do tempo, foram surgindo novas possibilidades em relação à produção, ao consumo e ao intercâmbio de narrativas (CARVALHO, ALVES e SILVA, 2018). Os ouvintes e leitores deixaram de ser passivos em relação ao recebimento de informações e à construção de narrativas. Segundo Levinson (2012), eles deixaram de ser receptores, para serem produtores e consumidores de informações/narrativas. Isso se confirma pelo fato de que vemos, cotidianamente, os usuários das inúmeras tecnologias digitais comentando e acrescentando notícias às notícias já divulgadas, principalmente nas redes sociais. Há trocas textuais, imagéticas e de sons entre os usuários, em diferentes plataformas e redes sociais. Deste modo, através da TV, rádio, revistas eletrônicas, vídeos, áudios e games, entre outros, criam-se espaços abertos à interação dos participantes e ao intercâmbio de narrativas.

É inegável que o uso intensivo e permanente das plataformas e redes sociais tem mudado a forma de organização e de envolvimento das pessoas. Neste sentido, é importante salientar que estes espaços/plataformas não servem apenas para trocas e construções de narrativas bonitas, edificantes, positivas e progressistas. Servem também como instrumentos de controle sistemático, de repressão à cidadania e de propagação do conservadorismo, entre outros aspectos mais sombrios ou menos luminosos.

Neste contexto, é comum vermos que os modelos antagônicos de narrativas podem gerar interpretações diferentes e/ou opostas. É o caso da polarização entre mídia tradicional e mídia alternativa, no Brasil. As narrativas da mídia oficial/tradicional são, normalmente, mais conservadoras e/ou hegemônicas, no que se refere às notícias veiculadas em jornais, revistas, rádio e TV. As narrativas da mídia alternativa se articulam no sentido da contra-hegemonia, surgindo como uma força relevante nas novas formas de comunicação da cultura digital e narrando fatos mais condizentes com a realidade (CARVALHO, ALVES e SILVA, 2018).

No que se refere exclusivamente às redes sociais, de acordo com Recuero (2016), as narrativas/discursos das pessoas emergem, se difundem e são legitimados. Os novos espaços públicos mostram conversações coletivas que representam e reproduzem ideologias. Assim, alguns discursos reconstróem as estruturas de dominação, legitimando as estruturas de violência simbólica (BORDIEU, 2007, 2012). No entanto, o ambiente online também pode ser considerado um ambiente de narrativas democráticas, com a publicação de discursos não-hegemônicos e com a pluralidade de formações discursivas (RECUERO, 2016).

Em relação à cultura participativa nos novos espaços públicos, especialmente neste momento dramático que vive o Brasil, numa época de golpes, de proximidade de novas eleições, de bolhas antagônicas, de *fake news*, as narrativas mostram realidades tão distintas, que temos a sensação de que vivemos em países e realidades totalmente diferentes. Ao mesmo tempo que percebemos a existência de narrativas críticas, ponderadas, fundamentadas e focadas em um objetivo maior, percebemos, também, o descortinamento da ignorância animal e da falta de empatia, nos referidos espaços públicos. Neste sentido, a apropriação social das tecnologias e o avanço/ampliação da cultura digital operam no sentido de empoderar as pessoas, tanto para o compromisso



político e cidadão, individual e coletivo, de lutar por questões fundamentais da sociedade, quanto para demonstrar comportamentos exacerbados de ódio e de pouca civilidade.

Deste modo, as narrativas digitais englobam mudanças importantes relacionadas a novos conhecimentos e à adaptação da realidade. Estamos nos referindo a conhecimentos de difusão viral, de exploração da curiosidade do público, de continuidade e serialidade, de diversificação de pontos de vista e de imersão nas histórias contadas. E todos esses aspectos estão vinculados às narrativas digitais veiculadas em diferentes telas.

Neste viés, ressaltamos a contribuição de Scolari (2013), que enfatiza que cada tipo de mídia acrescenta alguma coisa à narrativa ou se adapta melhor à narrativa que veicula. Há narrativas em games, programas de TV, filmes, livros, áudios. Assim, o fundamental é saber qual mídia se adapta melhor à experiência que queremos contar/criar, pois, se cada mídia provoca diferentes experiências cognitivas, emotivas e físicas no usuário, isso deve ser levado em conta na hora de buscar a sua cumplicidade, o seu envolvimento e o seu desejo de participação. Por isso é importante deixar espaço para as expansões narrativas, numa elaboração mais aberta e flexível que as tradicionais, que permita alterar e inverter a ordem narrativa.

Massarolo (2013), tratando de narrativas transmidiáticas, alerta para o fato de que o modelo de narrativa baseado na autoria compartilhada permite interagir com o texto ficcional de uma ‘obra em andamento’. O texto aberto, sujeito a múltiplos olhares, institui a visão de uma serialidade que transcende o texto para dialogar não somente com o *storyworld* da narrativa canônica, mas também com o contexto cultural da comunidade de fãs no qual é criado.

Assim, nos parece fundamental esclarecer que as audiências mudaram muito nos últimos tempos. Há uma fragmentação das audiências por diferentes mídias. Scolari (2013, p. 220) diz que, mais que fragmentação, devemos falar em atomização de audiências, pois, nos dias de hoje vemos diferentes narrativas em uma grande variedade de dispositivos e de telas, e não apenas na TV. Com a mobilidade dos dispositivos e a diminuição das telas, as audiências se tornaram mutantes e dispersas. Tudo isso deve ser levado em consideração quando se trata de veicular as narrativas digitais às diferentes plataformas e redes.

## **AS POSSIBILIDADES DE NARRATIVAS SOBRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS: A VISÃO SOMBRIA NA SÉRIE *BLACK MIRROR***

*Black Mirror* é uma série da televisão britânica lançada em 2011 pela emissora Channel 4 e que aborda temas relacionados ao uso das tecnologias e seus desdobramentos no cotidiano das pessoas. É classificada como uma série de ficção-científica distópica, no formato de antologia, que analisa os efeitos deletérios e imprevisíveis da tecnologia em nossa sociedade. A série alcançou mais popularidade quando a Netflix, uma plataforma de filmes e séries de televisão via *streaming*, criada em 1997, nos Estados Unidos, e que hoje possui mais de 100 milhões de assinantes, comprou-a, em 2015, produzindo novos

episódios. Atualmente, a série possui quatro temporadas, com um episódio especial de Natal lançado entre a segunda e a terceira temporada.

A estrutura da série é organizada em episódios isolados, sem qualquer relação entre as histórias e personagens, e o número de episódios de cada temporada é pequeno: são três episódios na primeira temporada, três na segunda, um episódio especial de Natal, seis episódios na terceira temporada e seis episódios na quarta e última temporada lançada até agora.

**Quadro 1 - Estrutura da série *Black Mirror***

Episódio	Temporada	Roteiro	Diretor	Data da exibição
1.The National Anthem (Hino Nacional)	1	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Otto Bathurst	4/12/2011 Channel 4
2.Fifteen Million Merits (Quinze Milhões de Méritos)	1	<a href="#">Charlie Brooker</a> e Kanak Huq	Euros Lyn	11/12/2011 Channel 4
3.The Entire History of You (Toda a sua História)	1	Jesse Armstrong	Brian Welsh	18/12/2011 Channel 4
4.Be Right Back (Volto Já)	2	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Owen Harris	11/02/2013 Channel 4
5. White Bear (Urso Branco)	2	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Carl Tibbetts	18/02/2013 Channel 4
6.The Waldo Moment (O Momento Waldo)	2	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Bryn Higgins	25/02/2013 Channel 4
7. White Christmas (Natal)	Episódio Especial	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Carl Tibbetts	16/12/2014 Channel 4
8. Nosedive (Queda Livre)	3	Rashida Jones e Mike Schur (história de Charlie Brooker)	Joe Wright	21/10/2016 Netflix
9.Play Test (Versão de testes)	3	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Dan Trachtenberg	21/10/2016 Netflix
10.Shut up and dance (Manda quem Pode)	3	<a href="#">Charlie Brooker</a>	James Watkins	21/10/2016 Netflix
11. San Junipero	3	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Owen Harris	21/10/2016 Netflix
12.Men Against Fire (Engenharia Reversa)	3	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Jakob Verbruggen	21/10/2016 Netflix
13. Hated in the Nation (Odiados pela Nação)	3	<a href="#">Charlie Brooker</a>	James Hawes	21/10/2016 Netflix
14. USS Callister(USS Callister)	4	<a href="#">Charlie Brooker</a> e William Bridges	Toby Haynes	29/12/2017 Netflix
15.Arkangel (Arkengel)	4	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Jodie Foster	29/12/2017 Netflix

16.Crocodile (Crocodilo)	4	<a href="#">Charlie Brooker</a>	<a href="#">John Hillcoat</a>	29/12/2017 Netflix
17.Hang the DJ (Hang the DJ)	4	<a href="#">Charlie Brooker</a>	<a href="#">Tim Van Patten</a>	29/12/2017 Netflix
18.Metalhead (Metalhead)	4	<a href="#">Charlie Brooker</a>	<a href="#">David Slade</a>	29/12/2017 Netflix
19.Black Museum (Black Museum)	4	<a href="#">Charlie Brooker</a>	Colm McCarthy	29/12/2017 Netflix

Fonte: IMDb – Internet Movie Database, 2018.

Como podemos observar, a série nas duas primeiras temporadas, apresenta poucos episódios que foram exibidos semanalmente, em um canal de mídia televisiva tradicional, o Channel 4. A partir da terceira temporada, o formato é modificado: o número de episódios por temporada foi dobrado e a exibição foi realizada através de uma plataforma de vídeos *streaming*, com todos os episódios da temporada lançados ao mesmo tempo. A mudança de propriedade e meio de exibição da série não afetou a qualidade técnica ou o conteúdo, porque os críticos continuaram a considerar a produção inovadora e instigante.

Também é possível observar, no quadro, que o autor de quase todos os episódios é Charlie Brooker, criador e produtor da série. Brooker teve uma trajetória acadêmica interessante: ele não conseguiu concluir o seu curso de Comunicação Social, devido ao conservadorismo de universidade em que estudava, pois a instituição não aceitou o tema de seu trabalho de conclusão de curso, que tratava de videogames.

O estilo de Brooker é bastante controverso e polêmico. Este autor adota elementos que excedem a realidade e que são, de certa maneira, pessimistas e/ou exagerados, favorecendo múltiplas interpretações, além de provocar sentimentos e reflexões que podem emocionar e/ou chocar, provocando encantamento, estranheza e desconforto.

Segundo Visconti (2017), há episódios avassaladores, que podem provocar mal-estar e incômodo, embora se reconheça um discurso inteligente e bem articulado. Nestes episódios, há críticas às mídias sociais, à exposição da vida privada, às amizades virtuais, às futilidades virtuais, ao esvaziamento do indivíduo, ao fascínio pelo digital, ao narcisismo televisivo, entre outras situações relacionadas ao uso de tecnologias.

Um dos aspectos mais interessantes da série *Black Mirror* é que os pontos da discussão não são os dispositivos tecnológicos, mas, sim, as relações que as pessoas constroem com eles. O seu uso é mais importante do que as possibilidades do equipamento e, invariavelmente, observamos o fracasso e a frustração do ser humano diante da tecnologia criada para facilitar a vida das pessoas, mas que podem transformar o futuro em um verdadeiro inferno.

É exatamente essa mudança que provoca o incômodo. Somos levados a refletir e a repensar as nossas ações diante das tecnologias digitais, que surgiram e reconfiguraram as nossas relações com as coisas, com os processos e com as pessoas. São esses elementos



que nos interessam em *Black Mirror*, para compreender a construção das narrativas digitais dos professores e seu processo de consolidação da cultura digital.

As pesquisas sobre *Black Mirror* refletem a inquietação com a qual a série foi recebida. Encontramos resultados de pesquisa na área de Comunicação, Antropologia e Sociologia, buscando compreender o fenômeno de um programa televisivo que, posteriormente, se transformou em um produto veiculado por uma plataforma *streaming*, como um verdadeiro espelho da sociedade atual, que apresenta relações e comportamentos bastante perturbadores, potencializados pelo poder e alcance das mídias digitais.

Román, Bujanda e Zerega (2017) analisaram a crise da subjetivação na era da tecnologia em *Black Mirror* e os autores concluíram que “a série nos permite pensar sobre como a vida digital afeta o mundo da política, da memória, do corpo e da sociabilidade” O texto conclui que a série mostra as possibilidades de resistência e outros possíveis modos de subjetividade (ROMÁN, BUJANDA e ZEREGA, 2017, p.81).

Por sua vez, Grzegorz (2016), analisa os fenômenos presentes na série, na perspectiva do panóptico de Foucault

...personagens seduzidos pela mídia que, em vez de tornar suas vidas mais felizes, só trazem dor e humilhação; a necessidade de constante vigilância invocada por tecnologias cada vez mais avançadas; prazer vindo de espiar o sofrimento dos outros ou a simulação progressiva da realidade (GRZEGORZ, 2016, p.36).

Ao estabelecer uma relação entre o panóptico de Foucault e a sociedade informacional, o autor apresenta o problema da escravidão do homem moderno aos dispositivos tecnológicos, que foram alardeados na modernidade como ferramentas de libertação: mais tempo livre com a substituição de máquinas para fazer as tarefas repetitivas; mais liberdade para nos comunicarmos com as pessoas, em qualquer lugar do mundo quase instantaneamente; mais liberdade para acessar qualquer informação, em qualquer tempo; mais liberdade para fazer o que quisermos, quando quisermos. A realidade não está se configurando exatamente assim, pois o acesso à informação não se transformou em conhecimento ou em uma maior capacidade avaliação e crítica dos indivíduos conectados. Onde está o ponto de ruptura? Onde foi que nos perdemos em busca do mundo de Os Jetsons<sup>i</sup> e acordamos no pesadelo da Matrix<sup>ii</sup>, sem muita certeza do que é real e do que não é?

A escolha de Brooker, ao criar uma perspectiva de futuro sombrio, onde a promessa da modernidade não se realizou, é o fio condutor de respostas que precisamos buscar. A resposta não está nos equipamentos ou no desenvolvimento das tecnologias de ponta, mas nas relações que são estabelecidas em nossa sociedade e na premissa de que tecnologia é poder e que esse poder é disseminado através das mídias, sejam elas convencionais ou alternativas.

A construção e a consolidação de nossa cultura digital exigem uma perspectiva de encantamento, consumo ou resistência. E aqui voltamos ao nosso questionamento inicial: a resistência não é necessariamente uma coisa negativa. A aceitação passiva das tecnologias em todos os níveis das nossas vidas, como algo desejável, pode ser tão problemático como a resistência ao novo o tempo todo. É exatamente o equilíbrio entre os extremos o que buscamos e a necessidade de compreendermos tudo que é inerente ao desenvolvimento tecnológico, como o poder das grandes corporações, o controle do estado, o consumo excessivo, a venda de dados, fim da privacidade etc, nos levará ao processo de apropriação plena dos elementos da cultura digital. Esse processo deve ser iniciado desde cedo, principalmente entre os sujeitos que já nasceram imersos na cultura digital, ou seja, os nossos alunos. A figura do professor é central nesse processo e, por isso, a formação é tão importante no momento atual. Talvez até mais importante do que foi quando surgiram os primeiros computadores nas escolas, como veremos a seguir.

## **ELEMENTOS DA CULTURA POP EM *BLACK MIRROR* E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES NO CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL**

A Unesco lançou, em 2013, um documento intitulado *Currículo de Alfabetização Midiática e Informacional (AMI) para Formação de Professores* como um recurso para o desenvolvimento de “uma abrangente estratégia para fomentar sociedades alfabetizadas em mídia e informação”. Segundo o documento,

Vivemos em um mundo no qual a qualidade da informação que recebemos tem um papel decisivo na determinação de nossas escolhas e ações, incluindo nossa capacidade de usufruir das liberdades fundamentais e da capacidade de autodeterminação e desenvolvimento.

Movida pelos avanços tecnológicos nas telecomunicações, manifesta-se também a proliferação das mídias e de outros provedores de informação, por meio de grandes quantidades de informação e conhecimento que são acessadas e compartilhadas pelos cidadãos. Com esse fenômeno, e partindo dele, existe o desafio de avaliarmos a relevância e a confiabilidade da informação sem quaisquer obstáculos ao pleno usufruto dos cidadãos em relação aos seus direitos à liberdade de expressão e ao direito à informação (WILSON, 2013, p.11).

A preocupação registrada no documento está fundamentada no artigo 19 da Declaração dos Direitos Humanos, nos objetivos da Declaração de Grünwald (1982), da Declaração de Alexandria (2005) e da Agenda de Paris da UNESCO (2007), todos relacionados com a necessidade de se garantir a democratização do acesso à informação. A justificativa para o campo de atuação ser no contexto das escolas está presente na seguinte afirmativa:

O trabalho inicial com professores é a estratégia central para se alcançar um efeito multiplicador: de professores alfabetizados em termos informacionais para seus alunos e, eventualmente, para a sociedade em geral. Os professores alfabetizados em conhecimentos e habilidades midiáticas e informacionais terão capacidades aprimoradas de empoderar os alunos em relação a aprender a aprender, a aprender de maneira autônoma e a buscar a educação continuada. Educando os alunos para alfabetizarem-se em mídia e informação, os professores estariam respondendo, em primeiro lugar, a seu papel como defensores de uma cidadania bem informada e racional; e, em segundo lugar, estariam respondendo a mudanças em seu papel de educadores, uma vez que o ensino desloca seu foco central da figura do professor para a figura do aprendiz (WILSON, 2013, p.17).

Não pretendemos focar a nossa discussão no documento, mas ele serve como uma referência sobre questões que precisamos nos debruçar quando pensamos na formação de professores para o uso de tecnologias digitais nas escolas. O que nos chama a atenção no documento, além do reconhecimento de que as mídias e as tecnologias digitais não são democráticas e propagam informações equivocadas ou tendenciosas, é a certeza de que a alfabetização midiática e informacional será capaz de desenvolver uma leitura crítica frente ao volume de informações disseminadas em diversos meios, em uma velocidade muito maior do que somos capazes de absorver. Os benefícios da AMI estão expressos no texto da seguinte forma:

1. no processo de ensino e aprendizagem, equipa os professores com um conhecimento aprimorado que contribuirá com o empoderamento dos futuros cidadãos;
2. a alfabetização midiática e informacional transmite conhecimentos cruciais sobre as funções das mídias e dos canais de informação nas sociedades democráticas. Além disso, fornece uma compreensão razoável sobre as condições necessárias para cumprir essas funções efetivamente e as habilidades requeridas para avaliar o desempenho das mídias e dos provedores de informação à luz das funções esperadas;
3. uma sociedade alfabetizada em mídia e informação promove o desenvolvimento de mídias livres, independentes e pluralistas, e de sistemas abertos de informação (WILSON, 2013, p.20).

Deste modo, percebemos que a preocupação com a manipulação da informação e sua disseminação através de diversos meios é um elemento recorrente nos episódios de *Black Mirror*, quase sempre com desfechos devastadores para todos. O papel negativo da sociedade do espetáculo presente em diversas mídias está representado em episódios como Hino Nacional, Quinze Milhões de Méritos, Momento Waldo, Nosedive, Odiados pela Nação, entre outros. Os efeitos devastadores da manipulação da informação não estão restritos aos meios de comunicação tradicionais, pois o poder de alcance da mensagem através da capilaridade das redes foi potencializado com as tecnologias digitais.

Quando percebemos a complexidade dos elementos que circulam nas mídias e nas redes, vemos a importância da consolidação de uma cultura digital que seja construída de forma crítica, com narrativas digitais capazes de estabelecer estratégias para lidar com o fluxo de informações, compreender os processos, estar apto a absorver novas interfaces e, principalmente, posicionar-se na rede através da autoria e da colaboração.

Neste sentido, Lucena e Sola (2014) propõem o enfrentamento do futuro sombrio preconizado nos episódios de *Black Mirror* com o conhecimento crítico desenvolvido precisamente através da experiência de assistir um produto cultural de entretenimento. A ideia dos autores é a de que o espetáculo pode ser criticado a partir do próprio espetáculo, gerando o que os autores denominam como pensamento pop, no qual temos a metatelevisão e a metaficção.

Esta no es otra cosa que la ficción autoconsciente, esto es, que se sabe ficción y que se contempla a sí misma en su condición de artefacto. Ello permite que el lector o el espectador caiga en la cuenta e reflexione sobre las eventuales relaciones entre aquella ficción y la realidad (LUCENA e SOLA, 2014, p.88).

Portanto, a importância de *Black Mirror* para esses autores está justamente na sua capacidade de iniciar processos reflexivos que levam o espectador a relacionar a ficção apresentada, com a sua própria realidade e, conseqüentemente, desenvolvam o pensamento crítico sobre o contexto da sociedade.

Ao ser perguntado sobre o título da série, em uma entrevista, Brooker respondeu que o espelho negro nada mais é do que as telas nas quais nos debruçamos todos os dias para realizarmos inúmeras atividades. Bezerra (2017) nos chama a atenção para uma característica dos “espelhos pretos” que não deveria ser esquecida:

A principal característica técnica dos espelhos pretos que inundam as grandes metrópoles (e cada vez mais as áreas rurais) é a capacidade de serem, ao mesmo tempo e em tempo real, transmissores e receptores de informação. É importante observar que a circulação de textos, imagens e sons em formatos digitais na rede mundial de computadores ocorre, em muitos casos, independentemente do consentimento dos indivíduos, ou mesmo da consciência das pessoas sobre os usos que podem ser feitos dessas informações (BEZERRA, 2017, p.2).

Neste sentido, a preocupação com a alfabetização midiática e informacional concretizada na proposta da Unesco para a formação de professores, realizada há cinco anos, certamente não considerava a quantidade de dispositivos e a pulverização de informações que temos hoje. A teia de informações que circula nas mídias está cada vez mais complexa e as demandas para lidarmos com elas também estão mais exigentes. Exatamente por essas razões, é impossível refletir sobre a formação de professores no contexto da cultura digital, desde uma perspectiva instrumental. Assim, é preciso extrair elementos da nossa própria realidade e apresentar as diferentes perspectivas de narrativas

que favoreçam a reflexão e a relação entre a ficção e a realidade, ou entre outras realidades e a vivência dos professores.

O espelho já foi utilizado por Louis Carrol para discutir os limites entre a fantasia e a realidade, criando a dúvida sobre quem nós somos entre os dois universos. Mas, apesar da apropriação sombria de Brooker, o espelho das tecnologias digitais não precisa ser necessariamente negro. Ele pode realmente servir como um elemento de ruptura entre a relação passiva com as tecnologias digitais e uma relação atuante e crítica. Se pensamos em transformar o futuro em algo melhor, precisamos atuar agora e um dos caminhos possíveis é o de trabalhar com os professores para que eles compreendam as tecnologias digitais de forma crítica, apropriando-se do que é positivo e neutralizando os elementos negativos. Uma vez que os professores internalizem essas estratégias de apropriação e criem os seus percursos na rede, com suas narrativas digitais, os alunos serão formados em um contexto mais crítico, mais ativo, colaborativo e humano.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de consolidação da cultura digital entre os professores é complexo e está relacionado ao relacionamento pessoal dos docentes com as tecnologias digitais ao longo da sua vida. A forma como esta relação foi construída influenciará muito a sua apropriação em outras esferas, sobretudo na sua prática pedagógica. Cada professor construiu suas próprias narrativas digitais e nem sempre elas estão associadas aos processos de apropriação crítica voltados à autoria e à colaboração.

No caso da série *Black Mirror*, que apresenta um cenário sombrio, em um futuro não muito distante, e que provoca reflexões profundas sobre a relação dos sujeitos com as diferentes tecnologias, ela pode ser usada como um importante instrumento de compreensão e de diálogo a respeito dos percursos e percepções docentes, na cultura digital. Como dissemos anteriormente, são essas compreensões/percepções que podem construir novas narrativas, individuais e/ou coletivas, que, por sua vez, podem gerar novos conhecimentos. E, como em um movimento circular e expansivo, as narrativas dos docentes vão afetar as narrativas dos alunos, num processo de ampliação da inteligência coletiva.

Concordamos com o documento elaborado pela Unesco, em 2013, que enfatizou a importância da alfabetização midiática e informacional, mas percebemos que, na atualidade, há um contexto muito mais complexo no que diz respeito ao cenário de circulação de informações manipuladas, perda de privacidade, notícias falsas, exposição da intimidade, assédio moral e virtual, venda de dados dos usuários de produtos nas redes sociais, entre outros elementos que exigem uma apropriação crítica das tecnologias digitais.

Neste contexto, o universo pop, através dos seus filmes, séries, músicas, vídeos e outros artefatos culturais, surge como um importante elemento para ser usado nos processos de formação de professores, no contexto da cultura digital, com o objetivo de

possibilitar aos professores construir percursos e narrativas digitais críticas, autorais e colaborativas.



## REFERÊNCIAS

- ALVES, Thelma Panerai; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes; FREIRE, Robson Garcia. Cultura digital, redes sociais e narrativa transmidiática nos novos filmes de Stars Wars. In: **XVI Encontro de Cinema de Viana do Castelo**, Portugal, 2016.
- BEZERRA, Arthur Coelho. Os Reflexos do Grande Irmão no Admirável Espelho Novo de Black Mirror. 2017. Disponível em <<https://itsrio.org/wp-content/uploads/2017/03/ArthurBezerra-B.pdf>>, acesso realizado em maio de 2018.
- BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2012.
- BOURDIEU, Pierre; EAGLETON, Terry. **A doxa e a vida cotidiana: uma entrevista**. In: ŽIŽEK, S. (Org.). Um mapa da ideologia. Rio de Janeiro: Contraponto, 2007, pp. 265-278.
- BROOKER, Charlie. [«Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction»](#). *The Guardian* (01 de dezembro de 2011). Consultado em 06 de agosto de 2018.
- CARVALHO, Ana Beatriz Gomes de; ALVES, Thelma Panerai; SILVA, Heitor Felipe da. “Drag Queens e representatividade midiática: Uma luta contra a violência simbólica”. In: **Anais Eletrônicos do VI Seminário Nacional Gênero e Práticas Culturais: interfaces com as relações étnico-raciais**. Fortaleza: EdUECE, 2018.
- CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**. Vol. 3. São Paulo: Paz e terra, 1999.
- CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**. Vol. 1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**. Movimentos sociais na era da internet. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- GRZEGORZ, Wójcik. Rzeczywistość nie istnieje...? Media i nowoczesne technologie w społeczeństwie przyszłości na przykładzie serialu Black Mirror. In: **Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis**, Studia de Cultura VIII (2) 2016. Disponível em <<http://studiadecultura.up.krakow.pl/article/view/3356>>, acesso realizado em julho de 2018.
- IMBd – Internet Movie Database. Lista de episódios de Black Mirror. 2018. Disponível em <<https://www.imdb.com/title/tt2085059/episodes>>, acesso realizado em julho de 2018.
- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura Transmedia**. Barcelona: Gedisa, 2015.
- LEVINSON, Paul. **New new media**. Boston: Pearson Higher Education, 2012.
- LUCENA, Jorge Martínez; SOLA, Javier Cigüela. Pensamiento pop en *Black Mirror*. El monstruo y su linchamento. In: **Doxa.Comunicación**, nº 19, pp. 85-107, 2014.
- MASSAROLO, João Carlos. “Storytelling Transmídia: Narrativas multiplataformas” In **Triade**, Sorocaba, SP, v.1, n.2, p 335-347, 2013.
- ROMÁN, Carlos Tutievén; BUJANDA, Héctor; ZEREGA, María Mercedes. The Future is Broken: Lecturas Heterotópicas de Black Mirror. In: **Nómadas 47**, octubre de 2017, Universidad Central, Colombia.

RECUERO, Raquel. “Discurso mediado por computador nas redes sociais”. IN: ARAÚJO, Júlio e LEFFA, Vilson (Org). **Redes sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender**. São Paulo, Parábola, 2016.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas Transmedia: Cuando los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.

VISCONTI, Maria. “Black Mirror e a cegueira moral da Modernidade”. In: **Revista Temporalidades**, Vol 9, nº1, UFMG, 2017.

WILSON, Carolyn. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.

*Submetido em dezembro de 2019  
Aprovado em fevereiro de 2020*

#### **Informações dos(as) autores(as)**

Thelma Panerai Alves

Doutora em Inovação Educativa, professora do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino do Centro de Educação e do Programa de pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC, da Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: [tpanerai@gmail.com](mailto:tpanerai@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5357-5869>

Ana Beatriz Gomes Carvalho

Doutora em Educação, professora do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino do Centro de Educação e do Programa de pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC, da Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: [anabeatrizgpc@gmail.com](mailto:anabeatrizgpc@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2572-7383>

---

<sup>i</sup> Os Jetsons é uma série animada de televisão produzida pela Hanna-Barbera, exibida originalmente entre 1962 e 1963, abordando a era espacial com uma família que vivia no futuro que tinha carros voadores, robôs, automatização de quase tudo etc.

<sup>ii</sup> Matrix é uma produção de ficção científica lançada em 1999, criada e dirigida por Lilly e Lana Wachowski com elementos do estilo ciberpunk.