

## **AS REPRESENTAÇÕES DO EU NA VIDA COTIDIANA DE BLACK MIRROR/QUEDA LIVRE<sup>1</sup>**

**Daniel Alves Scarcello<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

Este trabalho tem como objetivo fazer uma análise da narrativa no episódio "Queda Livre", da série *Black Mirror*, produzida pela Netflix, a partir de conceitos da representação do indivíduo, de Erving Goffman. Busca-se identificar a aplicação dos conceitos no episódio a partir de uma atualização das tecnologias e redes sociais no cotidiano ficcional. Identificamos as ficções seriadas como produtos midiáticos relevantes no cotidiano atual e exploramos como sua representação na mídia pode apontar questões fundamentais para a compreensão da sociedade. A partir da análise e da leitura de autores como Thompson e Kelnner, verificamos que a narrativa estudada apresenta os conceitos de Goffman, ao mostrar as formas de representação das personagens no mundo "real" e "virtual", assim como pode atualizar o conceito quando aumenta o tempo de encenação que as redes sociais proporcionam.

**PALAVRAS-CHAVE:** Representação social; ficção seriada; Black Mirror; cotidiano.

## **THE PRESENTATION OF SELF IN EVERYDAY LIFE OF BLACK MIRROR/NOSEDIVE**

### **RESUME**

This work aims to make an analysis of the narrative in the episode "Nosedive", from *Black Mirror*, produced by Netflix, from concepts of the presentation of self, by Erving Goffman. It seeks to identify the application of concepts in the episode from an update of technologies and social networks in fictional daily life. We identify serial fictions as relevant media products in everyday life and explore how their representation in the media can point out fundamental issues for understanding society. From the analysis and reading of authors such as Thompson and Kelnner, we find that the narrative studied presents Goffman's concepts, showing the forms of representation of characters in the "real" and "virtual" world, as well as updating them by the increased stage time provided by social networks.

**KEYWORDS:** Presentation of self; serial fiction; Black Mirror; daily life.

## **UM COTIDIANO DE ENCONTROS**

Caminhar pelas ruas de uma cidade, adicionar um novo amigo no Facebook, conversar com um vendedor ambulante, comentar o post de um desconhecido no Instagram, comprar uma roupa numa loja física, adquirir livros numa livraria online,

---

<sup>1</sup> Trabalho final da disciplina de Mídia e Cotidiano no programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano (UFF) em 2019.

<sup>2</sup> Mestrando em Mídia e Cotidiano na Universidade Federal Fluminense (UFF) onde pesquisa sobre ficção seriada no audiovisual. É formado em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Acre (UFAC) – 2016.

agredir verbalmente alguém no trânsito, começar uma discussão no Twitter são apenas algumas das situações presentes nas atividades cotidianas de muitos na sociedade ocidental atual. Encontros, conversas, reações, desavenças ou afetos, sejam virtuais ou físicos, estão cada vez mais semelhantes, respeitando suas particularidades, e sempre tiveram um papel social significativo na vida de cada um. É preciso socializar, interagir, para poder fazer parte desse mundo. E como é dada tal interação? De que forma nos apresentamos em cada uma dessas situações? Como a internet e as redes sociais se inserem nesse meio? Para alguns, o mundo virtual surge como um espaço paralelo, em que podem assumir outras personalidades, enquanto outros buscam levar para a internet tudo o que acontece no seu "mundo real". As redes sociais como Facebook, Instagram e Twitter, por exemplo, se constituem hoje, para muitos, como mais um local de socialização, interação e trabalho, assim como os ambientes *off-line*.

Tais encontros, sejam no mundo físico ou virtual, são parte fundamental da construção das histórias e relações dos indivíduos, e a história, como afirma Agnes Heller (2000), se faz no cotidiano, que por sua vez é a “essência” da substância social. Partindo dessa ideia vale destacar algumas características específicas que a autora atribui à vida cotidiana: espontânea, econômica e vivida com juízos provisórios. Ela é espontânea por ser prática, automática, com pouco tempo para reflexão, gerando ações automáticas e uma "unidade imediata de pensamento e ação na cotidianidade" (HELLER, 2000, p. 31). É econômica com relação ao tempo, que não nos permite teorizar ideias do dia a dia, é preciso agir. E é vivida a partir de juízos provisórios, a partir da ultrageneralização e imitação, uma vez que se não há tanto tempo para refletir, é preciso utilizar de tais recursos para conseguir conviver e responder a cada encontro com um novo indivíduo. Voltando, então, às ideias das relações e interações sociais, a autora afirma que os juízos são inevitáveis (mas em diferentes graus) a cada encontro e contato com uma pessoa. É preciso partir de precedentes já conhecidos, por meio de comparações e analogias para estabelecer um primeiro contato, pois "Cada uma de nossas atitudes baseia-se numa avaliação probabilística" (HELLER 2000, p. 44). Tais compreensões sobre o cotidiano reforçam a ideia da importância da imagem do outro, de como o outro se apresenta na sociedade e quais informações e impressões ele pode

gerar. Uma discussão que a psicologia social e a sociologia já faziam muito antes da internet e que hoje parecem continuar pertinente com a propagação das novas mídias.

Ao criar uma conta numa rede social os usuários precisam se identificar dentro dos aplicativos. Questões como nome, idade, sexualidade, formação, experiências de trabalho, até graus de parentesco com outros usuários, espaços para colocar "o que você está pensando", pedir sugestão ou acrescentar como está seu "status" do dia, fazem parte das rotinas das redes. O interessante é que poucos desses itens são obrigatórios e cada usuário é livre para preencher ou não da forma que quiser, colocando o conteúdo que lhe interessa, se tomando um novo espaço de representação do indivíduo. Espaço esse muito mais fácil de ser controlado do que as situações e atividades *off-line*, pois permite uma edição do que os outros podem ver sobre cada um de nós e a possibilidade de criar uma versão nova do eu, em que só é exposto e visto o que o indivíduo pretende mostrar. Thompson (2018) classifica a interação mediada pela internet como interação mediada *on-line*. Para o autor, essa relação estende a relação de tempo e espaço, uma vez que pode haver uma conversa em tempo real assim como não há espaço físico específico para tal interação, cria-se uma forma própria de relação por meio de uma:

(...) rede em constante expansão de relacionamentos sociais caracterizada por graus variados de familiaridade, fragilidade e pela troca de conteúdo simbólico em múltiplos formatos e modalidades – mensagens, comentários, fotos, vídeos, feeds de notícias etc. – que é disponibilizado para outras pessoas com diversos graus de abertura e limite. (THOMPSON, 2018, p.21)

O intuito deste trabalho é discutir como os conceitos de representação social de Erving Goffman dialogam com a narrativa construída no episódio “Queda Livre” (*Nosedive*) da série “Black Mirror”. Espera-se, a partir desta pesquisa, reforçar a relevância e atualidade da obra estudada para as discussões sobre comportamento social cotidiano de hoje e destacar como ela foi atualizada por meio da releitura das novas mídias dentro de uma ficção seriada. Para isso iniciamos com uma breve reflexão sobre a posição das ficções seriadas no cotidiano midiático atual, assim como fizemos uma breve apresentação da série e seu contexto. Em seguida destacamos o conceito de representação abordado, criando um diálogo com Thompson e as ideias de bastidores e palco. Depois, expomos o enredo e o desenvolvimento do episódio analisado e por fim realizamos a análise da narrativa a partir das ideias de Goffman, identificando os

momentos em que a série faz alusão às mesmas e como ela projeta uma atualização de tais ideias.

## SÉRIES E REPRESENTAÇÕES

Estudar narrativas seriadas hoje é tratar de um dos principais fenômenos culturais da sociedade ocidental, em que novas produções são lançadas a cada semana. As produções, no atual formato de série, são, na maioria, de origem americana, e estão ganhando cada vez mais espaço entre o público brasileiro. A chegada da Netflix pode ser considerada um marco para tal popularização. Fundada em 1997, inicialmente como uma locadora de filmes, a produtora norte americana lançou o serviço de *streaming*<sup>3</sup> em 2007, e a partir de 2010 foi expandindo para outros países até chegar ao Brasil em 2011. Em 2013 a Netflix começa a realizar produções originais e, segundo dados divulgados pela empresa, possui cerca de 81,5 milhões de assinantes (dados de 2016). O Brasil é o terceiro país com mais usuários da plataforma, com cerca de 7,5 milhões de assinantes, ficando atrás dos Estados Unidos e Inglaterra, ou seja, é o país não hegemônico (e que não tem língua inglesa como oficial) que mais consome os produtos midiáticos da plataforma<sup>4</sup> de *streaming* mais popular atualmente.

Narrativas ficcionais que abordam os mais diversos temas (ficção científica, romances, comédia, crimes, etc) criaram um grande público no país, que consome, comenta, compartilha e repercute em diversas plataformas digitais e até em encontros e reuniões em espaços públicos. O final da popular “Game of Thrones” chegou a ser exibido em bares e restaurantes como atração para o público, assim como acontece com a transmissão de jogos esportivos. Assistir ao último capítulo da série está ficando tão popular quanto ver o último capítulo da novela das 21h. Trata-se, portanto, de um hábito que está se tornando cada vez mais presente e forte no cotidiano atual. Marcel Vieira Barreto Silva identifica três fatores principais que configuram o fenômeno da cultura de séries: os formatos das narrativas dos seriados; o contexto tecnológico; e as possibilidades de consumo. “(...) é fundamental aqui no Brasil que voltemos a atenção

<sup>3</sup> O formato streaming permite que os clientes assistam aos produtos sem precisar baixar e armazenar os conteúdos em seus aparelhos, entretanto é preciso ter acesso à internet.

<sup>4</sup> Informação encontrada na matéria <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/com-75-milhoes-de-assinantes-brasil-e-campeao-de-series-nao-inglesas-na-netflix-20698>. Acesso em 10 Ago.2019

para essas dinâmicas, visto que elas estão presentes nas práticas culturais de inúmeras pessoas, influenciando novos roteiristas e diretores, tornando-se referência para nossos próprios programas.” (SILVA, 2014, p.251).

É a Netflix que, hoje, produz a série *Black Mirror*, que estreou em 2011 na TV britânica e foi comprada pela empresa norte-americana após a repercussão das duas primeiras temporadas. A produção apresenta uma série de episódios com narrativas independentes entre si, conectados pelo tema central que é a relação do homem com a tecnologia, trazendo histórias com tecnologias ficcionais dentro de situações que conversam com a sociedade atual. Marcada por finais pessimistas, *Black Mirror* recebeu prêmio de Melhor Filme Minissérie da TV no International Emmy Award em 2012. Hoje a série possui cinco temporadas, um episódio especial de natal e um filme interativo, num total de 23 episódios.

*Black Mirror*, assim como a Netflix e grande parte das ficções seriadas, faz parte da cultura da mídia, dialogando com os pensamentos de Douglas Kelnner ao estabelecer uma cultura imagética que se mistura com a tecnologia: a tecnocultura. Plataformas de *streaming* criaram uma nova formas de consumo, estabelecendo um novo ritmo que afeta tanto a produção quanto a recepção. Tais mudanças transformam as sociedades que passam a ter a mídia e a tecnologia como princípios organizadores, estabelecendo uma cultura *high-tech* (KELNNER, 2001) ao permitir, por exemplo, que alguém consiga assistir 12 episódios de determinada série em um único dia e assistir não apenas no tradicional aparelho de TV, mas no celular, no *tablet*, no computador ou outro dispositivo. Segundo o autor, esse modelo de sociedade das culturas de mídias compõe um setor forte na economia. Por isso, é preciso reconhecer que as séries estão dentro de um processo de mercado maior do que qualquer mensagem que suas narrativas queiram passar, mas nem por isso deixam de apresentar conteúdos relevantes e evocar reflexões atuais e precisas. A cultura midiática e seus produtos induzem o público a uma conformação sobre a organização da sociedade, mas também oferecem recursos que podem fortalecer a oposição à mesma (KELNNER, 2001). Ainda a partir da leitura do autor, podemos fazer mais uma relação com as ficções seriadas e compreender que elas também “reproduzem os discursos sociais encravados nos conflitos e lutas fundamentados da época” (2001, p.12). Dessa forma encaramos *Black*

*Mirror* como um produto dentro do sistema hegemônico cultural, mas que nos permite fazer análises para além do fenômeno superficial que ele gera (KOSIK, 2002).

Estudar séries também é estudar o cotidiano e suas práticas quando compreendemos as mesmas como mídia, dentro da ideia de Silverstone (2002) em que a mídia é algo cotidiano. Para o autor são nas práticas mundanas que podemos identificar a mídia de forma mais significativa quando ela "filtra e molda realidades cotidianas, por meio de suas representações singulares e múltiplas, fornecendo critérios, referências para a condução da vida diária (...)" (SILVERSTONE, 2002, p. 20). A repercussão da série na internet nos ajuda a compreender de que forma *Black Mirror* dialoga com seu público. A página oficial do programa no Brasil no Facebook possui 1.384.165 curtidas e pessoas interagindo; numa rápida pesquisa no Google podem encontrar-se diversas matérias que relacionam as narrativas da série com acontecimentos atuais e vale ressaltar ainda que a expressão "Isso é muito *Black Mirror*", segundo Lemos (2018), é uma expressão comum de se ouvir em conversas cotidianas. Portanto, "(...) entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam, podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas" (KELNNER, 2001, p. 14).

## **A REPRESENTAÇÃO DO EU**

Erving Goffman lançou o livro *A Representação do Eu na Vida Cotidiana* em 1975, no qual trabalhou os conceitos e reflexões que iremos discutir e analisar em cortejo ao nosso objeto. A partir de termos da linguagem teatral, o autor desenvolve sua teoria, abordando a forma e postura que os indivíduos assumem quando em meio social. Na maior parte da obra, Goffman se refere principalmente a situações em grupos e em ambientes de trabalho, por isso, para nosso estudo, vamos nos aprofundar mais nos conceitos do primeiro capítulo em que o autor apresenta definições sobre a representação individual.

Primeiramente a obra parte da ideia de que quando um indivíduo se encontra com outro ele busca por informações sobre esse desconhecido, informações estas que vão ajudar a saber o que esperar e como reagir ou se apresentar na frente deste outro.

Goffman cria uma perspectiva dramaturgica da vida social em que todos somos atores e, como atores, temos personagens que representamos socialmente. É onde entra o conceito de representação, que seria o papel que o indivíduo desempenha num período determinado, em que a presença dele tem alguma influência diante de um grupo específico (GOFFMAN, 1985). As atuações são divididas ainda em cínicas, quando o indivíduo não crê em sua atuação e atuações sinceras, quando o indivíduo está convencido do próprio papel (GOFFMAN, 1985). O cínico pode estar buscando sua interpretação apenas como um meio para alcançar outros objetivos e não como se sua representação precisasse da aprovação final de tal representação. Mais do que dois extremos ou dois conceitos excludentes, o ator também pode oscilar entre a sinceridade e o cinismo, chegando ao ponto da auto-ilusão. Para esta pesquisa é um ponto interessante, pois revela uma indução do ator:

(...) o indivíduo pode tentar induzir o auditório a julgá-lo e à situação de um modo particular, procurando este julgamento como um fim em si mesmo e, contudo, pode não acreditar completamente que mereça a avaliação de sua personalidade que almeja ou que a impressão de realidade por ele alimentada seja válida (GOFFMAN, 1985, p. 28).

O sociólogo prossegue, então, explicando de que forma as representações são construídas, quais os artifícios utilizados para a construção do papel de cada um. A fachada é o que ele chama de "equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo individuo durante sua atuação" (GOFFMAN, 1985, p. 29). A fachada social é composta pelo cenário e pela fachada pessoal, subdividida em dois estímulos: maneira e aparência. O cenário é composto por elementos de pano de fundo, normalmente fixos e não relacionados diretamente ao ator, mas apropriados e utilizados para reforçar a imagem da personagem. Enquanto a fachada pessoal seria composta por categorias fixas (sexo, raça, idade, etc.) ou não (vestuário, gestuais, linguagem, etc.), neste caso relacionadas diretamente com o ator e sua performance física. A aparência é colocada como um estado ritual do ator, que ajuda a compreender que tipo de relação ele está estabelecendo, se profissional ou informal, por exemplo. Já a maneira revela sobre o tipo de interação que se espera, como grosseria ou generosidade.

Outro conceito apresentado é o de idealização. Para Goffman, o indivíduo tende a “incorporar e exemplificar os valores oficialmente reconhecidos pela sociedade,

quando se apresenta diante dos outros" (GOFFMAN, 1985, p. 41). Nessa busca de valores sociais é comum que os atores escondam desejos e prazeres pessoais além de erros ou defeitos para criar essa personagem "perfeita" e socialmente aceitável, que pensa no bem de todos, e em que não pode haver discordância entre sua idealização e as atividades públicas. É importante também que a relação que o ator estabelece entre idealização/personagem e o público pareça a mais natural possível e que cada interação seja única e especial.

Para a realização da performance o sociólogo explica que é preciso também ter o controle das expressões pessoais. Se os atores buscam uma atuação bem feita, seu corpo, rosto e gestos precisam colaborar e contribuir para a construção da performance. Ao afirmar que "A impressão da realidade criada por uma representação é uma coisa delicada, frágil, que pode ser quebrada por minúsculos contratempos" (GOFFMAN, 1985, p. 58), Goffman destaca como gestos involuntários que adquiriram uma construção simbólica social podem afetar, negativamente, na representação. O indivíduo precisa estar atento às perdas de controle muscular (tropeçar, bocejar, etc); em como e em que nível demonstra preocupação ao que o outro fala (sorrir, rir, gaguejar, etc); no cenário construído que pode ser afetado por imprevistos e enganos. O autor explica ainda como podem acontecer as rupturas da representação, chamadas também de incidentes, que são: as intromissões inoportunas, que é quando alguém inesperado entra em cena, de propósito ou não ; gestos involuntários, como descontrole do corpo ; as gafes/mancadas ou *faux pas*, que podem ser compreendidas como "declarações verbais intencionais ou por atos não verbais, cujo completo significado não é avaliado pelo indivíduo que contribui com eles para a interação" (GOFFMAN, 1985, p-192). Goffman também acrescenta às categorias de ruptura de representação o que ele chama de "fazer cena", que seria quando o ator cria uma nova situação na sua representação que vai modificar tudo o que havia sido feito, pode ser intencional e pode haver ou não um final negativo.

Antes de concluir a exploração conceitual, vale ainda trazer uma apropriação dos conceitos de Goffman feita por Thompson. Ao tratar as diferentes formas de interações mediadas em suas obras *A Mídia e a Modernidade* (1998) e *A Interação mediada na era da internet* (2018), o autor usa os termos palco e bastidores, assim

como Goffman, para explicar onde ocorrem as interações. Neste trabalho, nos interessa a interação mediada online e a interação face a face, pois são as interações representadas na narrativa do episódio. Na interação face a face, o palco é apenas um, é o local onde está ocorrendo a interação, com duas ou mais pessoas interagindo num mesmo lugar. Neste caso, cada pessoa possui seu bastidor que pode servir de refúgio (THOMPSON,1998) e contempla todo o espaço/momento além daquela interação, em que o indivíduo aparenta ter mais controle sobre o que vai levar para cena ou não. Já a interação mediada online é classificada como dialógica, pois pode apresentar vários participantes. Nesta situação a delimitação do palco fica um pouco mais complexa, pois o controle de quem pode realizar a interação e quem pode ter acesso ao palco de cada um é quase que inexistente:

Cada pessoa que participa dessa situação interativa sabe que ele ou ela e seus enunciados, expressões e produtos comunicativos estão disponíveis para uma pluralidade de outros distantes, e cada um sabe que esses outros os distantes também podem contribuir para a interação postando comentários ou unindo-se à interação de alguma outra forma (THOMPSON, 2018, p. 30).

O que se pretende tensionar neste estudo é como, a partir do surgimento da interação mediada online, os atores sociais precisam administrar mais um tipo de representação, mais um palco (o virtual) que está cada vez mais relevante e presente no nosso cotidiano. Os bastidores estão cada vez menores e os atores precisam levar suas performances para mais palcos. No palco da interação face a face o controle do tempo era possível, mas com a interação online não existe limite de tempo, a representação não pode parar e os bastidores se fundem com palco, demandando mais compreensão e controle dos indivíduos nas atividades cotidianas.

### “QUEDA LIVRE”

O primeiro episódio da terceira temporada de *Black Mirror*, “Queda Livre” (“Nosedive”), é um dos mais repercutidos. É o segundo episódio mais pesquisado, a partir do serviço de pesquisa do Google e um dos mais utilizados como objeto de pesquisa em artigos acadêmicos brasileiros. No livro *Isso não é Muito Black Mirror*, de André Lemos (2018), o episódio é um dos quatro, dentro dos dezenove analisados, que o autor classifica com ênfase temporal no presente. É uma narrativa que ficou

popularmente lembrada como episódio "das estrelinhas", apresentando uma repercussão positiva e que ainda apresenta muito conteúdo para outros estudos.

“Queda Livre” inicia com a personagem Lacie Pound em frente ao seu espelho, no banheiro de casa. Ainda enrolada em toalhas ela ensaia sorrisos e risadas antes de começar oficialmente seu dia. O episódio introduz uma sociedade mediada por um aplicativo de pontuação e classificação pessoal, em que por meio de uma conta numa rede social (que parece misturar elementos do Facebook, Instagram e o sistema de pontuação do Uber), cada indivíduo possui uma pontuação, o máximo é de cinco estrelas. Tal classificação é atribuída por outras pessoas a qualquer momento em que você estabelece qualquer tipo de relação com elas, seja física ou virtual, seja em ambiente profissional, familiar, casual, etc. Entretanto, as estrelas não funcionam apenas como um parâmetro para as relações entre os indivíduos, elas servem para estabelecer limites, padrões, privilégios e exclusões. Existem pontuações mínimas para entrar em determinados locais, adquirir determinados benefícios (descontos, melhores opções de compras, conforto, etc.), usufruir e frequentar determinados produtos e espaços. Ou seja, a sua avaliação, que é feita a partir da opinião, relação e encontro com o outro, vai implicar em praticamente todos os aspectos da vida cotidiana.

Dentro desse contexto, Lacie está em busca de uma nova casa, porém para conseguir o lugar dos seus sonhos ela precisa de um desconto para poder fazer um empréstimo. Tal benefício é fornecido a pessoas com pontuação mínima de 4,5, enquanto Lacie possui 4,2. A personagem, empenhada em subir sua nota dentro do prazo estabelecido para conseguir a promoção, contacta um consultor (como um *coach*) de redes que informa meios mais rápidos de subir a pontuação. Para tanto, ela precisa estabelecer mais e melhores relações neste período, precisa evitar qualquer evento ou circunstância que comprometa sua reputação.

Interpretando possibilidades nas situações apresentadas no episódio, observamos que para uma boa avaliação é necessário ser alguém simpático, educado, prestativo, uma pessoa "feliz" e – por que não? – perfeita. Em segundo lugar, o consultor aponta que avaliações de pessoas com altas pontuações valem ainda mais. É onde entra uma amiga de escola de Lacie, a bem avaliada Naomi. As duas eram amigas de infância, mas na adolescência Naomi roubou o namorado de Lacie e aos poucos

perderam o contato. Naomi está prestes a se casar e seu *coach*, por sua vez, aconselha que a presença de um amigo de escola é muito bem vista e contribui para sua avaliação. Então, Naomi convida Lacie para ser sua madrinha gerando a ocasião ideal para o objetivo de ambas.

A partir de então Lacie começa a falhar em suas representações e aos poucos sua avaliação vai caindo. Um imprevisto no aeroporto gera um estresse que lhe faz perder pontos, com a nova nota ela não consegue mais carregar a energia do carro alugado no meio da estrada e com mais contratempos só vai perdendo cada vez mais sua fachada até chegar as 2,6 estrelas. Naomi não aceita mais sua entrada com a nova pontuação, Lacie invade a festa e faz um discurso diferente, revelando e soltando tudo o que tinha guardado sobre a relação das duas. Levada pelos seguranças da festa, a personagem acaba na prisão, onde, finalmente, não precisa se preocupar com mais nenhuma fachada, máscara ou representação. O episódio se encerra com Lacie trocando insultos e xingamentos com outro prisioneiro que está na cela em frente a sua.

## **GOFFMAN EM QUEDA LIVRE**

Antes de iniciar a análise em si, vale registrar que a obra *Representação do Eu* foi publicada pela primeira vez em 1975, época em que as redes sociais e a internet não existiam ou não tinham a mesma relevância que hoje. Portanto, ao realizarmos tal estudo, temos consciência que se tratam de períodos distintos, mas que mesmo assim ainda falam sobre a mesma forma de comportamento social. Iremos, então, relacionar como as ideias de Goffman daquela época ainda dialogam muito com o presente virtual e real, assim como com narrativas que trazem uma sociedade não vivida ainda.

A primeira aparição de Lacie, já identifica a relação inicial da representação: o ator e o personagem. Na frente do espelho, ela literalmente ensaia expressões faciais para demonstrar um sorriso e risadas que lhe pareçam naturais. Lacie é nossa atriz e fará o papel de Lacie Pound, uma mulher com 4,3 estrelinhas, boa aparência, simpática, educada, amigável, trabalhadora, com bom gosto e mais características positivas podem ser adicionadas à sua personagem. O que vemos durante o episódio é como Lacie vai gerando e sendo afetada por rupturas em sua performance, como incidentes que

acontecem somados à sua obsessão de fazer tal papel vão atrapalhando sua representação. Vemos também uma grande extensão do palco em detrimento dos bastidores e como a má administração dessas relações fez a personagem perder toda sua reputação seu papel.

Na apresentação do episódio, ao introduzir os personagens, mostrar os cenários e o sistema da rede social, assim como o funcionamento da sociedade exposta, encontramos reflexos do conceito de idealização trabalhado por Goffman. Percebe-se a concepção idealizada sobre como devem se comportar os indivíduos em meio social, busca-se a educação, cordialidade, prestatividade e boas relações. Bons encontros geram boas avaliações, é preciso mostrar cuidado e atenção ao outro, gerando coisas boas em troca, tudo isso de forma natural. Esta seria a idealização do bom cidadão dentro da narrativa. Esse bom cidadão, conseqüentemente, será mais bem avaliado, terá melhores notas e poderá usufruir do melhor que a sociedade pode lhe fornecer em troca. Lacie é o exemplo de pessoa empenhada em tal papel ao responder todos com sorriso, distribuir boas notas, fazer elogios e tentar criar diálogos agradáveis.

A idealização, a imagem e os papéis que as personagens precisam encarnar dentro da história são levados tão a sério que existe um espaço de consultoria e instrução sobre como melhorar sua pontuação ou, por que não, a reputação de cada um. O local se chama *Reputelligent* (que pode ser lido como a junção das palavras "reputação" e "inteligente" em inglês) e é onde Lacie contrata seu consultor que, após uma análise de sua rede social constata que ela tem uma popularidade sólida e que pode conseguir sua nota no tempo pretendido. Mas, para isso, precisa ter a avaliação de pessoas bem cotadas e não passar por nenhum "desastre em público". Como orientação ele afirma que é preciso impressionar as pessoas bem avaliadas e que Lacie precisa agir naturalmente, sendo ela mesma. Fica claro no episódio o quanto a reputação é importante na sociedade narrada e como a representação deve ser bem feita não só na rede social, mas nas ações fora dela também.

A rede social dentro do episódio é manipulada por meio de qualquer dispositivo como smartphone, computador ou *tablet*. Com espaço para publicar fotos, vídeos e texto, a rede tem funções semelhantes as do Facebook, dando o mesmo valor às imagens que o Instagram atribui, mas com um sistema de avaliação parecido com o

aplicativo de transporte particular Uber, pois é possível dar nota para as pessoas a partir de estrelas. A partir de tal sistema, podemos fazer uma conexão com Goffman quando ele afirma que ao encontrar uma pessoa tentamos descobrir dados sociais sobre elas para podermos prever o que vai acontecer do encontro ou responder de forma esperada. O autor destaca que, como dificilmente temos acesso à tais dados, precisamos confiar nas impressões sob a aparência da outra pessoa. É interessante observar que o aplicativo, assim como as redes sociais atuais, fornece um grande número de dados pessoais (idade, profissão, local onde mora, gostos e desgostos) que poderiam ajudar nessa interação. Mas o banco de dados das redes é preenchido pelo próprio usuário, ou seja, mesmo com a rede social nos fornecendo vários dados, estes nem sempre são verdadeiros e completos, pois mostram apenas o que o usuário quer revelar. O que leva às personagens, assim como nós, a confiar nas impressões e aparências, mas neste caso, não apenas na aparência física, mas na imagem construída no perfil da rede social. Na cena dentro do elevador do trabalho, Lacie encontra uma colega, observa rapidamente o perfil da mulher e vê que ela tem um gato, ela pergunta como está o animal, buscando gerar uma empatia e preocupação. As redes até fornecem mais dados, mas acabam se tornando limitantes e o outro precisa “comprar” a imagem vendida para desenvolver qualquer interação. Ao analisar como nos apropriamos dos dados e impressões, o autor exemplifica: “O indivíduo diz consigo mesmo: ‘estou usando essas impressões a seu respeito como um meio de examiná-lo, a você e à sua atividade, e você não deveria me deixar desorientado’” (GOFFMAN, 1985, p.228).

Voltando à Lacie observamos como a história mostra sua oscilação entre uma atriz cínica e sincera, passando pelo período de auto-ilusão. A personagem chega a acreditar que toda sua representação é real, que ela merece uma boa pontuação e que busca apenas pela felicidade, como todos os outros. Percebemos isso em momentos em que ela fantasia com a nova casa ou fica chateada quando a colega do elevador lhe dá uma nota baixa após uma conversa. Assim como também a vemos empenhada em criar sua representação quando ela chora no ensaio do seu discurso de madrinha do casamento e questiona ao irmão se exagero. Lacie sabe tanto que está dentro de um jogo de representações que ensaia e leva a sério cada encontro, ao mesmo tempo que se acha merecedora de todas as recompensadas pois acredita ser uma boa pessoa também.

Ao observar a representação de Lacie e das outras personagens identificamos os elementos explorados por Goffinan: o cenário e a fachada pessoal. No meio social e profissional apresentados no episódio podemos ver o organizado cenário de trabalho de Lacie com seu computador, seu bichinho de pelúcia de infância e garrafa de água. Assim como o cenário da amiga Naomi em suas aparições via ligações de vídeo chamado, sempre expondo uma paisagem exuberante ou uma casa com cômodos luxuosos, ajudando a compor a personagem de uma pessoa rica, feliz e com 4,8 estrelas. Mas pretendemos ir um pouco além no conceito de cenário e para isso trazemos uma parte de sua definição que compreende :"(...) a decoração, a disposição física e outros elementos do pano de fundo que vão constituir o cenário e os suportes do palco para o desenrolar da ação humana executada diante, dentro ou acima dele" (Ibidem, p. 29). Acreditamos que é possível classificar o perfil da rede social e a nota recebida como um cenário dos atores. É certo que para Goffman o cenário é geralmente um lugar fixo, mas fazendo uma releitura para a narrativa, e até para os dias atuais, podemos dizer que o perfil da rede social também é um local no qual as pessoas preenchem com elementos de pano de fundo que ajudam a reforçar sua personagem. Na série, a cada momento que acontece um encontro, o perfil da rede social pode ser visualizado e a nota da pessoa aparece ao lado dela, fazendo do indivíduo quase que uma pintura emoldurada por sua nota e seus dados do perfil. Podemos compreender o perfil como um cenário virtual, pois não é físico, nem fixo, mas é um espaço em que os indivíduos realizam cenas e representações de sua personalidade, pois há uma construção da imagem pessoal dentro dele e sua composição influencia diretamente nas impressões e na forma de visão que uns terão sobre os outros.



Imagem 1: *Printscreen* do episódio que mostra a nota do vendedor compondo o ambiente de trabalho

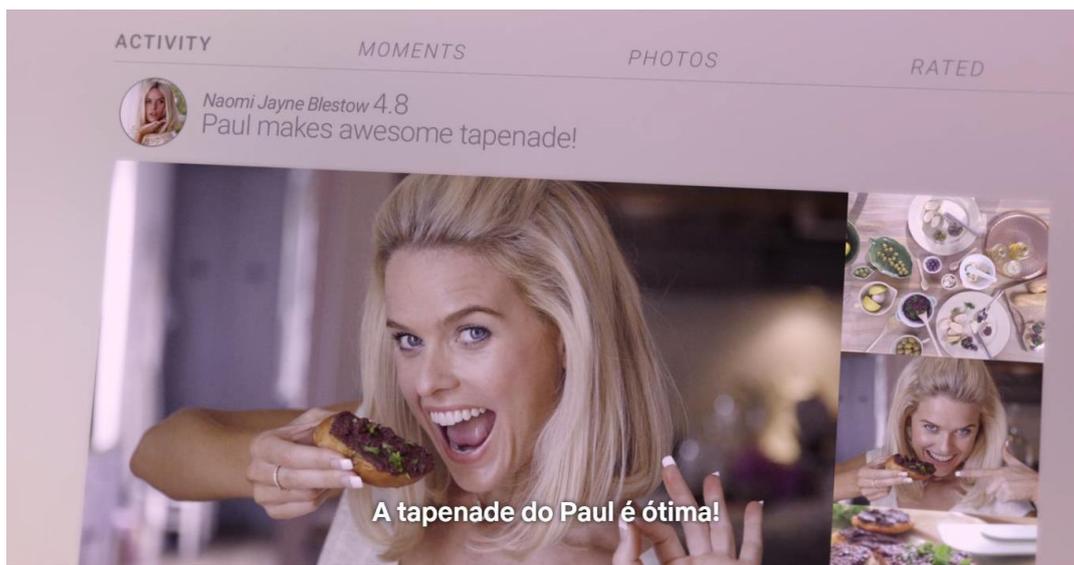


Imagem 2: *Printscreen* do episódio mostrando o perfil da rede social de Naomi, em que é possível ver sua nota, imagens e frases.

As fachadas pessoais também são trabalhadas na narrativa. Primeiramente é nítido como as cores e vestimentas informam sobre as notas de cada um. No ambiente de trabalho de Lacie, um lugar bem avaliado, todos vestem roupas em tons claros, há uma organização na imagem de cada um. Enquanto a trama nos leva para lugares com menores avaliações (locadora de veículos, posto de carregamento de energia, estradas, etc) percebemos menos cuidado com as imagens pessoais. O irmão de Lacie, Ryan (com nota 3,7), parece menos preocupado e sempre o vemos com roupas mais casuais. A

caminhoneira que encontra e ajuda a protagonista com uma carona está propositalmente fora do contexto inicial da série, pois apresenta roupas mais largas, e cores que não combinam com as das outras personagens. A própria afirma que já teve uma lata pontuação e brinca com Lacie pois ela parece não acreditar, tendo em vista sua aparência. A fachada pessoal é um elemento importante na sociedade diegética, pois vai de acordo com a pontuação de cada um e reflete em como a imagem, vestimenta e postura contribuem para a segregação, discriminação e percepção de mundo social.

Partimos agora para o arco narrativo principal do episódio, a busca de Lacie para conseguir aumentar sua nota que se torna, ao mesmo tempo, a queda de sua reputação, ou a ruptura de sua representação. É nesse contexto que encontramos os incidentes que acompanham a trajetória de Lacie até o desfecho do episódio. Com o foco de ir ao casamento de sua amiga e a obsessão por obter melhor pontuação, Lacie discute com seu irmão sobre valores e imagens sociais antes de sair para sua viagem. Essa discussão lhe faz atrasar para pegar o táxi e quando sai de casa, apressada, acaba não enxergando uma mulher que está passando e esbarra nela. Uma intromissão inesperada e a falta de atenção da personagem lhe geraram sua primeira avaliação negativa. Dentro do táxi a protagonista atende uma ligação da nova melhor amiga e apresenta uma interação e conversa visivelmente forçada, que lhe faz se perder na sua atuação e esquecer o contexto dentro do táxi, fazendo com que ela receba mais uma nota baixa, agora do motorista. Já no aeroporto, no *check-in*, a funcionária da companhia aérea informa que houve um problema e o voo de Lacie foi cancelado. A única opção seria outro voo disponível apenas para pessoas com 4,3, que a protagonista acabara de perder. Nesta cena a vemos tentando manter sua personagem simpática e educada em momento de nervosismo, mas a tentativa se mostra frustrada. Lacie acaba subindo o tom de voz, não consegue disfarçar sorrisos forçados (que também são replicados pela funcionária) e acaba se descontrolando a ponto de soltar um palavrão. Evidentemente o comportamento é recriminado pelas pessoas da fila que olham com expressões de reprovação, faz com que a funcionária chame o segurança, que por sua vez tira um ponto da nota de Lacie como uma punição temporária. Vale destacar que enquanto dá a notícia ruim o segurança mantém um sorriso no rosto. Essa cena mostra como a protagonista não conseguiu manter seu controle expressivo, demonstrando nervosismo,

alteração de voz, postura e até vocabulário diferente do que costuma representar gerando gestos involuntários e gafes que prejudicaram sua performance.

Quando este aturdimento ou os sintomas de embaraço se tornam evidentes, a realidade mantida pela representação provavelmente ficará mais prejudicada e enfraquecida, pois esses sinais de nervosismo, na maioria dos casos, são um aspecto do indivíduo que representam um personagem e não um aspecto do personagem que ele projeta, dessa forma impondo à plateia uma imagem do homem que se acha por trás da máscara. (GOFFMAN, 1985, p.194)

A caminho do casamento, num carro alugado, Lacie tenta manter o foco de sua performance ensaiando o discurso dentro do carro, porém ao ter problemas com a energia do automóvel fica sem transporte e perde mais pontos de sua nota, pelo simples fato de estar pedindo carona. Ao aparecer uma caminhoneira (Susan com nota 1,4) oferecendo ajuda ela tenta resistir, pensando preconceituosamente, mas acaba aceitando. Nesta cena ela é surpreendida por uma interação sem cortêsias, a caminhoneira não tem cerimônias na hora de recusar a ouvir o discurso que Lacie preparou. No fim da carona, Lacie ganha uma garrafa com bebida alcoólica de Susan e recebe uma ligação de Naomi que não lhe quer mais na festa, pois percebeu que sua nora estava muito baixa. Lacie a ignora, bebe o líquido da garrafa e decide continuar sua trajetória ao casamento. Com uma moto emprestada acaba caindo numa poça de lama e após pular o muro do evento ela chega com uma fachada bem diferente do que vimos no início do episódio: a maquiagem borrada, o vestido e corpo sujos de lama e expressões de nervosismo e desespero, nada do que havia ensaiado. É nesta cena, então que Lacie discursa um texto novo, chamando a atenção dos convidados, mas não da forma que ela havia planejado. Identificamos aqui que ela “faz uma cena” como Goffman conceitua neste caso uma cena não intencional e que lhe trouxe um efeito não desejado. Visto que ao fazer uma cena o “indivíduo age de modo a destruir ou ameaçar seriamente a aparência de cortesia da convivência, e embora possa simplesmente não agir com o objetivo de criar tal dissonância, age sabendo que há probabilidade de haver como resultado esta espécie de dissonância”. (Ibidem, p.193). Durante o discurso, Lacie está visivelmente descontrolada e a cada momento os convidados lhe dão notas mais baixas, criando quase que uma música desconfortável e perturbadora que ajuda a representar a reputação de Lacie caindo até ser levada para a prisão.

É na última cena então, agora sem rede social nem dispositivo, que ela se livra de sua personagem e de forma consciente. Ela começa uma troca de insultos com um prisioneiro da cela da frente e a cada xingamento percebe o quanto estava presa dentro do seu papel e o quanto isso lhe afetava negativamente. De forma irônica, e até divertida, o episódio se encerra com os dois presos falando “*Fuck you*”, quem em português seria um “foda-se”, uma expressão considerada vulgar, nada educada e que demonstra certa revolta e indiferença com a situação. É o grito final que Lacie dá para a sociedade e todas as representações as quais ela se prendia.



Imagem 3: Montagem retirada do grupo Facebook Black Mirror Brasil mostrando os takes finais de Queda Livre

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível concluir, com este trabalho, o quanto as ideias de representação social dos indivíduos permanecem presentes no cotidiano atual e como elas merecem ser renovadas com a chegada das novas tecnologias, dispositivos e redes sociais. “Black Mirror” apresenta uma narrativa que reflete as frustrações humanas em meio a tantas

personagens que devemos assumir uma leitura forte, necessária e atual sobre nosso cotidiano tecnológico. Fazendo ainda uma previsão dos efeitos que a falta de controle do poder de nossas mídias pode fazer com nós mesmos pois com um cotidiano com um ritmo cada vez mais acelerado, as representações precisam ser cada vez mais precisas, certeiras, há cada vez menos espaço para o “erro”, para as rupturas das representações. No mundo atual usamos de mais cinismo nas redes sociais e no dia a dia intercalamos mais entre o cinismo e a sinceridade. Nem sempre estamos motivados ou dispostos a tal cinismo na correria do dia a dia, mas na hora de postar uma foto ou gravar um vídeo vamos sempre buscar uma melhor versão de nós mesmos, em busca dessa boa avaliação. Na série, percebemos que as personagens buscam exercer a representação cínica das redes sociais na mesma proporção na vida real. O momento de sinceridades que ainda possuímos nos dias atuais fica cada vez mais raro na narrativa, pois a avaliação é quase que constante e sem interrupções. É como se não houvesse ruptura entre a representação do aplicativo para a representação fora dele, os indivíduos precisam manter a mesma imagem em todas as situações, sejam virtuais ou não.

Os perfis da rede social e as estrelinhas de cada personagem podem ser lidas como uma nova configuração dos cenários que as personagens apresentam para reforçar suas ideias e objetivos, situação que podemos ver cada vez mais semelhante fora da ficção. As representações virtuais e reais se complementam e se dificultam ao mesmo tempo. Enquanto o virtual parece contribuir para o pessoal, reforçar tal representação que a personagem quer passar, ao mesmo tempo ela se torna escrava da própria criação, que estão todas inclusas dentro do mesmo sistema. No mundo de Quêda Livre não adianta apenas representar nas redes sociais, é preciso condizer com o que é colocado lá e a representação deve ser a mesma para todos. Como se todos devessem interpretar o mesmo papel, o da cordialidade eterna. Apesar de inserir uma concepção ética de respeito ao outro, a narrativa revela que tal ideia não funciona, pois apesar de toda cordialidade, os sujeitos continuam frustrados e presos num sistema comportamental que os afeta internamente.

Assim, a representação social na vida real se torna escrava da representação social no virtual, pois se ela gera qualquer contradição os atores não conseguem mais enganar sua plateia em nenhum dos espaços, na narrativa, perde pontos virtuais que

afetam sua vida real. Dessa forma, as representações e as personagens que interpretamos estão todos juntos, não há separação, não há intervalo de representação, o ato é único e qualquer intervalo pode atrapalhar a performance.

## **REFERÊNCIAS**

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na vida cotidiana**. Petrópolis, Vozes. 1985

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. Rio de Janeiro: Paz e Tetra, 2000.

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

KAREL. Kosik, **Dialética do Concreto**. Rio de Janeiro. Paz e Terra. 2002

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

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo. Edições Loyla. 2002

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

THOMPSON, Jhon B. A interação mediada na era digital. **Matrizes**, V.12 – N 3 set./dez. 2018 São Paulo – Brasil.

**Recebid em 18 de dezembro de 2019**

**Aprovado em 02 de março de 2020**