

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ALAN BERNAGOZZI DA SILVA

**A CULTURA DO ENCARCERAMENTO VIRTUAL: UMA ANÁLISE
DOS DISPOSITIVOS DISCIPLINARES NA NARRATIVA DA
SÉRIE *BLACK MIRROR***

SÃO PAULO
2020

ALAN BERNAGOZZI DA SILVA

**A CULTURA DO ENCARCERAMENTO VIRTUAL: UMA ANÁLISE
DOS DISPOSITIVOS DISCIPLINARES NA NARRATIVA DA
SÉRIE *BLACK MIRROR***

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

SÃO PAULO
2020

Silva, Alan Bernagozzi

A cultura do encerramento virtual: Uma análise dos dispositivos disciplinares na narrativa da série Black Mirror/
Alan Bernagozzi da Silva. – 2020. 131f.: il.; 30 cm.

Orientador: Jamer Guterres de Mello.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Audiovisual) –
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2020.
Bibliografia: f. 128-131.

1. Sociedade disciplinar. 2. Black Mirror.
3. Michel Foucault. 4. tecnologia. I. Título.

CDD

ALAN BERNAGOZZI DA SILVA

**A CULTURA DO ENCARCERAMENTO VIRTUAL:
Uma análise dos Dispositivos disciplinares na narrativa
da série *Black Mirror***

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello

Aprovado em ----/-----/-----

Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello (UAM)

Prof. Dr. Thiago Falcão (UFPB)

Prof. Dr. Vicente Gosciola (UAM)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me conceder o privilégio de seguir avançando nos estudos, além de toda benevolência e cuidado diário. Em segundo, a minha bela esposa Ana Paola Baranger Felder da Silva, que há mais de seis anos me acompanha e me fortalece em todos os momentos, proporcionando a construção de uma história fascinante.

À minha família, por serem o alicerce da minha vida e pelo apoio e amor incondicional em todo o tempo. Minha mãe, Sandra Regina Albuquerque Bernagozzi da Silva, meu pai João Claudio da Silva, minhas irmãs Angélica Bernagozzi da Silva e Andressa Bernagozzi da Silva, além dos demais familiares.

Agradeço a todos os meus amigos, especialmente Geanderson Santos, Israel Felipe Ferreira e Rodolfo Vicente Rodrigues que pacientemente ouvem meus questionamentos e os transformam brilhantemente em grandes ideias e reflexões profundas que contribuíram para muitos pontos abordados neste texto. Ademais, como afirma Francis Bacon, a amizade duplica as alegrias e divide as tristezas, algo tão importante nos dias de hoje e que eles fazem magistralmente.

Agradeço também ao meu orientador Jamer Guterres de Mello, que aceitou compartilhar comigo seus conhecimentos através de diversas reuniões e conversas, me ajudando em todos os questionamentos, além dos inúmeros direcionamentos sempre com respeito, paciência e humildade que contribuíram significativamente para a formação e espelho para um pesquisador em formação.

Aos professores que fizeram parte da banca de qualificação, que por meio de suas críticas construtivas, elogios, conselhos e sugestões me concederam a oportunidade de evoluir e descortinar novas possibilidades: Daniel Gambaro e Vicente Gosciola.

Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer aos demais professores, Renato Luiz Pucci Jr., Laura Loguercio Cánepa, Adilson Mendes e Luiz Antônio Vadico, que através de suas excelentes exposições em sala de aula, foram muito importantes no meu desenvolvimento. Além dos amigos de sala de aula que contribuíram com seus comentários e observações, em especial

ao Felipe Abramovictz e Isac dos Santos Pereira que foram grande inspiração para a caminhada acadêmica. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

RESUMO

Esta dissertação busca investigar a ideia de que narrativa seriada *Black Mirror* se ambienta em uma sociedade disciplinar aos moldes da idealizada pelo filósofo francês Michel Foucault, onde a partir do pensamento do autor, é possível identificar os dispositivos tecnológicos utilizados para a realização do exercício de poder. Para realizar tal análise, é utilizado os aspectos que compõem a estrutura disciplinar, além da evolução tecnológica, especificamente dos dispositivos comunicacionais que possuem um papel importante no contexto da série, principalmente por meio dos conceitos de dromocracia, tecnocultura e dataficação que descortinam o funcionamento de tais dispositivos. Sendo assim, com as análises de cinco episódios escolhidos para representar a série, será possível clarificar tais proposições e entender como se dá a relação entre os indivíduos e a tecnologia, além de apresentar a atualidade do pensamento foucaultiano.

Palavras-chaves: Sociedade disciplinar, Black Mirror, Michel Foucault, dromocracia, tecnocultura, dataficação, tecnologia, dispositivo.

ABSTRACT

This dissertation seeks to investigate the idea that the Black Mirror series narrative takes place in a disciplinary society along the lines idealized by the French philosopher Michel Foucault, where, from the author's perspective, it is possible to identify the technological devices used to execute the exercise of power. To carry out such an analysis, the aspects that make up the disciplinary structure are used, in addition to the technological evolution, specifically the communication devices that play an important role in the context of the series, mainly through the concepts of dromocracy, technoculture and datafication that unveil the functioning of such devices. Thus, with the analysis of five episodes chosen to represent the series, it will be possible to clarify such propositions and understand how the relationship between individuals and technology occurs, in addition to presenting the currentness of Foucault's thinking.

Keywords: Disciplinary society, Black Mirror, Michel Foucault, dromocracy, technoculture, datafication, technology, device.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – A representação do porco em <i>The Twilight Zone</i>	76
FIGURA 2 – A representação do porco em <i>Black Mirror</i>	77
FIGURA 3 – Personagem artificial em <i>The Twilight Zone</i>	77
FIGURA 4 – Personagem artificial em <i>Black Mirror</i>	78
FIGURA 5 – Bing acordando em seu dormitório cercado por telas.....	82
FIGURA 6 – Bing sendo obrigado a retomar a visão e assistir a propaganda.....	85
FIGURA 7 – Personagens do episódio <i>The National Anthem</i> olhando para as telas.....	86
FIGURA 8 – Personagens do episódio <i>Fifteen Million Merits</i> olhando para as telas.....	87
FIGURA 9 – Abi se apresentando no <i>Hot Shot</i> com avatares ao fundo.....	87
FIGURA 10 – Espaço fechado onde a narrativa se ambienta.....	89
FIGURA 11 – Victoria fugindo enquanto é filmada por dispositivos eletrônicos.....	91
FIGURA 12 – Entrada do Parque da Justiça Urso Branco.....	92
FIGURA 13 – Victoria utilizando o dispositivo que a faz esquecer as memórias.....	94
FIGURA 14 – Lacie acessando sua rede social no trabalho para verificar sua nota.....	96
FIGURA 15 – Lacie realizando uma postagem na rede social de seu celular.....	98
FIGURA 16 – Personagem utilizando a lente para acessar informações.....	99
FIGURA 17 – Personagem utilizando a lente para acessar informações.....	100
FIGURA 18 – Local da festa de casamento com entrada mínima permitida.....	102
FIGURA 19 – Personagem com a visualização pixelada.....	104
FIGURA 20 – Personagem com a visualização pixelada.....	105
FIGURA 21 – Marie acessando as memórias de Sara.....	106
FIGURA 22 – Sara recebendo o implante neural.....	107
FIGURA 23 – Central de controle do Arkangel.....	108
FIGURA 24 – Central de controle apresentando o que Sara está olhando.....	109
FIGURA 25 – Striking Vipers.....	111
FIGURA 26 – Striking Vipers X.....	111

FIGURA 27 – Danny fixando o disco em seu rosto.....	112
FIGURA 28 – Roxete e Lance em Striking Vipers.....	113
FIGURA 29 – Roxete e Lance em Striking Vipers X.....	114
FIGURA 30 – Tecnologia utilizada no episódio <i>USS Callister</i>	115

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. O UNIVERSO DISCIPLINAR DE MICHEL FOUCAULT	16
1.1 A linha de produção humana - (sociedade disciplinar)	16
1.2 A busca pela saúde e o bem-estar - (biopoder)	20
1.3 Um lugar familiar - (panóptico).....	23
1.4 Apenas um olhar - (vigilância)	26
1.5 Sentindo na pele as normatizações - (docilização dos corpos)	28
1.6 Que seja feita à vontade - (poder)	32
2. SOCIEDADE TECNOLÓGICA	41
2.1 O embate do século XXI - (tecnologia x técnica)	41
2.2 Um caminho sem volta - (o progresso tecnológico)	43
2.3 Um ambiente dentro do ambiente - (cibercultura e os cibercriticistas)	50
2.4 Um novo Frankenstein - (o nascimento de um novo mundo fáustico).....	57
2.5 Um veículo desgovernado - (dromocracia, poder e vigilância)	59
2.6 Contabilizando a vida - (tecnocultura e dataficação).....	66
3. A SÉRIE <i>BLACK MIRROR</i>	75
3.1 A influência e os influenciadores - (Análise dos episódios)	75
3.1.1 O salário da disciplina - (Quinze Milhões de Méritos - Fifteen Million Merits)	81
3.1.2 O parque de diversão - (Urso Branco - White Bear).....	90
3.1.3 A busca pelo topo - (Queda Livre - Nosedive)	95
3.1.4 O olhar que cuida - (Arkangel - Arkangel).....	103
3.1.5 A estreia do game disciplinar - (Striking Vipers - Striking Vipers).....	110
CONSIDERAÇÕES FINAIS	118
REFERÊNCIAS	128

INTRODUÇÃO

Foi durante a graduação em Teologia pela Universidade Presbiteriana Mackenzie que surgiu, através das disciplinas de História da Filosofia, os primeiros contatos com o pensador francês Michel Foucault, que no decorrer de um panorama geral de seus conceitos, foi despertada a atenção para um dos maiores pensadores do século XX.

Entre leituras e trabalhos realizados se descortinou a filosofia com a qual este pensador se apresentou ao mundo de maneira perspicaz e com tamanha erudição em diversos campos do conhecimento. Desde então, decidi que este autor seria um dos quais gostaria de investigar e trabalhar a partir de seus conceitos, principalmente sobre a sociedade disciplinar e a questão do poder/saber.

Paul-Michel Foucault foi um importante pensador francês do final do século XX, filho de um cirurgião que lecionava na faculdade de medicina e de uma mãe que administrava as finanças do marido e ousadamente guiava um automóvel. Em Paris passou a se chamar somente Michel tirando Paul, o nome de seu pai (STRATHERN, 2003, p.10).

Formado em filosofia e psicologia, suas teorias versavam por diversos temas, dentre eles a relação entre poder, conhecimento e disciplinarização social. Para ele, as configurações sociais são baseadas entre o século XVIII e XX no que ele denomina de sociedade disciplinar, ou seja, trata-se de uma forma de se exercer o poder através de dispositivos disciplinares cuja finalidade seja a vigilância e docilização dos corpos dos indivíduos.

Pertencente a tradição clássica, foi considerado por alguns como o novo Immanuel Kant, pois comparavam seu conceito de episteme à noção de *sintético a priori* desenvolvido por Kant no final do século XVIII (STRATHERN, 2003, p.43). Foi influenciado por alguns teóricos importantes como Hegel, Heidegger e Nietzsche, sendo eles fundamentais para o desenvolvimento de suas ideias.

Sendo assim, devido a relevância de suas ideias mesmo após sua morte em 1984, este pensador continua contribuindo para as análises sociais contemporâneas, pois suas teorias continuam vivas e auxiliam na compreensão

da realidade que hoje é reconhecida como tecnológica e com modificações importantes em todos os aspectos.

Portanto, a partir de tais mudanças sociais, entendo ser importante a reflexão acerca do impacto que a tecnologia tem sobre os indivíduos, ou seja, tais modificações tecnológicas transformaram o cotidiano das sociedades com a inserção das chamadas tecnologias da informação e à partir desta convergência é possível identificar desdobramentos significativos no modo como a sociedade é regida.

Com o progresso tecnológico afluído ao consumo, contempla-se uma imposição de mecanismos de vigilância e de monitoramento constante, uma vez que, a privacidade é exposta e transformada em nicho mercadológico, convertendo a vida social em algo que será compartilhado e vendido como uma experiência do novo mundo moderno.

Este nicho se deu a partir de fatores como a internet, a dilatação do ciberespaço e a expansão do comércio eletrônico que colaboraram para a transformação da intimidade, resultando nas consequências pessoais do capitalismo, resultando na ideia de que a privacidade teria chegado ao fim, o que não é uma novidade:

Em maio de 1999, dois influentes semanários, *The Economist* e *Der Spiegel*, publicaram capas que anunciavam “o fim da privacidade”, descrevendo as consequências sociais das grandes coletâneas de dados pessoais realizadas, sobretudo, por organizações comerciais, graças às possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias. Não é uma novidade. Se examinarmos a imensa literatura sobre a matéria, vemos que já há trinta anos encontrávamos títulos como “*Privacy under attack*”, “*The assault on privacy*” ou, em tom definitivo, “*The death of privacy*” (RODOTÀ, 2018, P. 143).

Diante de tal perspectiva, surge uma antiga, mas nova forma de se exercer o poder, os dispositivos disciplinares agora são dispositivos disciplinares tecnológicos ou digitais, que confinam os indivíduos em um mundo virtual e adestram suas condutas e docilizam a sociedade quer seja em seus corpos ou em seus ideais, que são moldados de acordo com a regulamentação que se pré-estabelece.

Com as novas tecnologias comunicacionais a sociedade se reconfigura para inaugurar uma cultura da vigilância, onde o monitoramento constante é

entendido como pertencente a uma nova realidade fundamental, uma vez que, enquanto este monitoramento almeja a ordem e a manutenção social, transforma o indivíduo de um ser que se esconde em sua fortaleza para um que se expõem em sua casa vitrine, onde toda a sua privacidade será exposta.

Diante destas diversas modificações sociais surge, a partir de uma conversa com um grupo de amigos intelectuais após o término da Pós-graduação, a descoberta da série *Black Mirror*. Trata-se de uma série que traz exatamente esta discussão, uma narrativa que dialoga com a confluência entre tecnologia e o indivíduo e seus desdobramentos que coloca a sociedade em uma posição passiva perante a imposição tecnológica.

A série apresenta diversas tecnologias através de histórias ficcionais independentes, cada episódio possui uma temática com a qual é possível identificar a versatilidade surpreendente que uma realidade tecnológica possui, contudo, não é algo fora do controle, mas programado para gerar o resultado que se espera, mesmo sendo algo que possa ser surpreendente em seus fins.

Ao longo da pesquisa foi interessante perceber como a série possuía uma relação próxima com a sociedade disciplinar de Foucault, pois os traços disciplinares através dos dispositivos tecnológicos conduzem os indivíduos à uma mesma finalidade, o condicionamento social que é realizado ao longo dos períodos históricos, seja no século XVIII, seja na França de Foucault, seja na ficção narrada por *Black Mirror* ou até mesmo na contemporaneidade.

Deste modo, o primeiro capítulo deste trabalho se dedica a contextualizar o universo disciplinar de Foucault com suas especificidades, para que através da análise do campo virtual seja possível elucidar da melhor forma as tecnologias utilizadas para disciplinarizar a sociedade ficcional de *Black Mirror*. Nele, serão abordados os componentes que envolvem o conceito de sociedade disciplinar como o biopoder, o panóptico, a vigilância, a docilização dos corpos e o poder, todas estas definições são importantes para entender como os mecanismos funcionam e corroboram para a efetivação de uma disciplinarização individual e social.

O segundo capítulo busca demonstrar a evolução das tecnologias, mais especificamente as tecnologias comunicacionais, onde desempenham um papel importante no curso da humanidade. Este texto será fundamental para a contextualização e identificação dos dispositivos utilizados na narrativa

analisada, pois investiga acerca da diferença entre a tecnologia e a técnica, o ambiente virtual, o movimento fáustico, a dromocracia, a tecnocultura e a dataficação, ideias estas que funcionam como alicerce para entender como funciona o ambiente online, assim como os assuntos que o correlacionam.

O terceiro capítulo versa sobre a série, apresentando-a e demonstrando suas influências e influenciados. Nesta parte da dissertação será analisado um episódio por temporada, totalizando cinco episódios, que foram selecionados e representarão a série como um todo. Em cada análise será utilizado como fundamento os dois primeiros capítulos desta dissertação, que servirão de aporte para as investigações e conclusões extraídas da narrativa. Será realizado um breve resumo de cada episódio seguido de uma análise que esmiuçar os pontos que o caracterizam como uma sociedade disciplinar, realizando identificações, comparações, conclusões e utilização de imagens para uma melhor ilustração do que se deseja comunicar.

De modo geral, pretendo demonstrar que a série escolhida se ambienta em uma sociedade disciplinar tecnológica e isto será apresentado a partir da análise das narrativas por meio dos conceitos de Foucault e das explanações realizadas referente as tecnologias comunicacionais. Todas as reflexões resultantes destas análises proporcionarão ferramentas que corroborarão para problematizar o tempo presente, a sociedade e a forma como os indivíduos conduzem suas vidas na realidade contemporânea.

1. O UNIVERSO DISCIPLINAR DE MICHEL FOUCAULT

1.1 A linha de produção humana - (sociedade disciplinar)

Michel Foucault analisou e denominou de sociedade disciplinar uma sociedade baseada na vigilância, controle e exercício de poder, permeando a começar do indivíduo até o corpo social como um todo, atuando desde o campo biológico até os saberes produzidos para sobreposição de uma antiga dominação, possibilitando a condução da sociedade aos moldes de um padrão pré-estabelecido. Para Foucault:

O momento histórico das disciplinas é o momento em que nasce uma arte do corpo humano, que visa não unicamente o aumento de suas habilidades, nem tampouco aprofundar sua sujeição, mas a formação de uma relação que no mesmo mecanismo o torna tanto mais obediente quanto é mais útil, e inversamente. Forma-se então uma política das coerções que são um trabalho sobre o corpo, uma manipulação calculada de seus elementos, de seus gestos, de seus comportamentos. O corpo humano entra numa maquinaria de poder que o esquadrija, o desarticula e o recompõe. Uma 'anatomia política', que é também igualmente uma "mecânica do poder", está nascendo; ela define como se pode ter domínio sobre o corpo dos outros, não simplesmente para que façam o que se quer, mas para que operem como se quer, com as técnicas, segundo a rapidez e a eficácia que se determina FOUCAULT, 2011, p. 135).

Com tal exposição, o autor apresenta a ideia de que a coerção realizada pelos mecanismos de controle constrói o indivíduo, direcionando-o para suas potencialidades, contudo, o objetivo final é transformar estes indivíduos em pessoas submissas.

Durante a Época Clássica, foi descoberto o corpo como objeto e alvo de poder, no entanto, não foi a primeira vez que o corpo sofre estes investimentos, pois em qualquer sociedade, o corpo está preso no interior de poderes no qual se lhes impõe limitações, proibições ou obrigações (FOUCAULT, 2011, p. 134).

Diante disto, para Foucault, todas as relações de forças são *relações de poder* (DELEUZE, 2005, p. 78) e com isso as configurações sociais entre os séculos XVIII e XX são baseadas no que ele denomina de sociedade disciplinar, ou seja, são sociedades na qual o comando social é constituído mediante uma

rede difusa de dispositivos ou aparelhos que produzem e regulam os costumes, os hábitos e as práticas produtivas (HARDT, 2001, p. 42).

Para o autor, o conceito de dispositivo é importante, pois através dele é possível entender como a dinâmica do poder funciona, uma vez que, é por meio destes aparatos que se flui tal exercício e conseqüentemente o entendimento de tal ideia corrobora para a análise da sociedade disciplinar como um todo. Portanto, Foucault descreve três pontos para definir a ideia de dispositivo, o primeiro em suas palavras diz que:

Por esse termo tento demarcar, em primeiro lugar, um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos (FOUCAULT, 2017, p. 364)

De uma maneira geral, Foucault descreve os componentes que ao se estabelecer uma relação geram o que ele denomina de dispositivo, é através desta relação que se veicula e se exerce o poder.

O segundo ponto está relacionado à intenção de Foucault em demarcar a natureza da relação que pode existir entre esses elementos heterogêneos, ou seja, entre os elementos discursivos ou não, há um tipo de jogo, uma mutabilidade na posição e função de tais dispositivos que o autor busca analisar (FOUCAULT, 2017, p. 364).

O terceiro ponto se refere ao entendimento que Foucault possui do dispositivo como um tipo de formação que, em determinado momento histórico, teve como função principal responder a uma urgência. Por isso, ele irá afirmar que o dispositivo tem uma função estratégica dominante (FOUCAULT, 2017, p. 365), sendo então utilizado na sociedade disciplinar, ou seja, os dispositivos são estratégias, táticas, máquinas sociais que moldam os seres humanos por meio do poder e do saber (OLIVEIRA; HEUSER, 2019, p. 97).

Com relação ao termo dispositivo, alguns teóricos questionam a sua origem em Foucault, dentre os quais, o argumento de Giorgio Agamben é de que Foucault o utilizou como substituto para o conceito de *positividade* que anteriormente foi utilizado por Jean Hyppolite, que por sua vez, retoma-o do

jovem Hegel quando trata da *religião positiva* em oposição à religião natural (CHIGNOLA, 2014, p. 4). Já Judith Revel, uma das mais importantes estudiosas de Foucault, entende que a substituição do termo se dá através do conceito de *episteme*, uma vez que, o termo dispositivo foi utilizado por Foucault amplamente e que aprofunda a perspectiva genealógica emprestada por Nietzsche (CHIGNOLA, 2014, p. 5).

É então no livro *Vigiar e Punir* (2011) que Foucault verifica os dispositivos na perspectiva do poder disciplinar, onde possui características coercivas e corretivas, visando construir o sujeito útil e dócil por meio do poder-saber, pois neste ambiente específico é possível identificar ao menos quatro artifícios: 1) distribuir os indivíduos em espaços calculados, 2) regular seus horários, 3) regular suas atividades e 4) colocar os corpos em relações harmoniosas para que se atinja, com maior eficácia, os objetivos institucionais. Tais regulações permitem um controle sobre o ser humano por meio da vigilância hierárquica, das sanções normalizadoras que são os castigos utilizados para corrigir e do exame que são as anotações realizadas sobre os indivíduos (OLIVEIRA; HEUSER, 2019, p. 97).

Embora o sujeito seja o alvo do poder, assim como o resultado de tal exercício, é possível afirmar que ele mesmo é um dispositivo, pois ele se conecta e aciona outras multiplicidades e forças (CHIGNOLA, 2014, p. 9), ou seja, o indivíduo também realiza ações de poder que são exercidos sobre a sociedade como um todo.

Portanto, entre os séculos XVIII e XX, as sociedades eram disciplinadas através de espaços fechados, cercados por muros com os quais a dominação é exercida dentro destes espaços. O controle deste local tinha como objetivo vigiar e permeava as instituições como família, escola, hospital, fábrica e prisão. Esta última como sendo o modelo ideal de dispositivo disciplinar (DELEUZE, 2008, p. 219), dispositivo este, inspirado no panóptico Jeremy Bentham (1843).

O exercício do poder é manifesto através do confinamento do indivíduo nos dispositivos disciplinares, onde são exercidos os treinamentos e as doutrinações dos comportamentos e condutas a serem exercidas pela sociedade como um todo. Comparando a Sociedade punitiva anterior ao século XVIII com a sociedade disciplinar do século XIX, Foucault irá dizer:

Até o século XVIII tínhamos uma sociedade na qual o poder tomava a forma visível, solene, ritual da hierarquia e da soberania. [...] no século XIX, não é mais por essa forma solene, visível, ritual da soberania que o poder se realiza, é pelo costume imposto a alguns, ou a todos, mas para que, de início, fundamentalmente, alguns se achem obrigatoriamente curvados. Nessas condições, o poder pode perfeitamente abandonar toda essa suntuosidade dos rituais visíveis, toda essa roupagem e todas essas marcas. Ele vai tomar a forma insidiosa, cotidiana, habitual da norma, e é assim que ele se esconde como poder e vai se dar como sociedade (FOUCAULT 2013, p. 242-243).

Ou seja, as novas tecnologias permitiram uma forma de governo voltada para a gestão dos indivíduos, e com isto, podem ser usadas para o controle de suas multiplicidades, mas apesar de não ser criação do século XVIII, a ideia de controle por meio da disciplina passou a ser difundida em toda a sociedade para utilizá-las ao máximo e majorar o efeito útil de seu trabalho e de suas atividades. (FOUCAULT, 2017, p. 180). Para Foucault, a disciplina é:

[...] uma técnica de poder que implica uma vigilância perpétua e constante dos indivíduos. Não basta olhá-los às vezes ou ver se o que fizeram é conforme à regra. É preciso vigiá-los durante todo o tempo da atividade e submetê-los a uma perpétua pirâmide de olhares. E assim que no exército aparecem sistemas de graus que vão, sem interrupção, do general chefe até o ínfimo soldado, como também os sistemas de inspeção, revistas, paradas, desfiles etc., que permitem que cada indivíduo seja observado permanentemente. (FOUCAULT, 2017, p. 181-182).

Isto é, a disciplina não pode ser identificada como uma instituição e nem como um aparelho, mas sim como um tipo de poder, uma tecnologia que implica em registro contínuo que é utilizado para a aplicação de uma forma de controle (DELEUZE, 2005 p. 35).

Uma das formas de se exercer o poder é através de seu caráter punitivo e repreensivo, onde se tem o exemplo do suplício que nada mais é do que a técnica da manifestação do poder que pune no corpo (FOUCAULT, 2011, p. 37). No caso do poder disciplinar, temos por correlato uma individualidade não só analítica e *celular*, mas também natural e *orgânica* (FOUCAULT, 2011. p. 153), articulando-se sobre o tempo, realizando controle dele e garantindo sua utilização (FOUCAULT, 2011, p. 157).

Portanto, o exercício do poder através da disciplina, juntamente com os mecanismos de vigilância ininterruptos, caracteriza a forma de controle das sociedades disciplinares que a utilizam como controladora moral e social, sendo fundamental na construção dos indivíduos de acordo com os padrões pré-estabelecido.

1.2 A busca pela saúde e o bem-estar - (biopoder)

Michel Foucault define biopoder como a *biopolítica da população*, onde todos os processos biológicos dos indivíduos passaram a sofrer intervenções e controles reguladores (FOUCAULT, 1999, p. 131), controles estes que são abordados da seguinte forma pelo autor:

(...) essa série de fenômenos que me parece bastante importante, a saber, o conjunto dos mecanismos pelos quais aquilo que, na espécie humana, constitui suas características biológicas fundamentais vai poder entrar numa política, numa estratégia política, numa estratégia geral de poder. Em outras palavras, como a sociedade, as sociedades ocidentais modernas, a partir do século XVIII, voltaram a levar em conta o fato biológico fundamental de que o ser humano constitui uma espécie humana. É em linhas gerais o que chamo, o que chamei, para lhe dar um nome, de biopoder. (FOUCAULT, 2008, p. 3).

Com este poder se iniciando na Idade Clássica, controlando o fazer viver ou o deixar morrer, busca-se administrar de forma positiva a vida, distribuindo-a em um campo de valor e utilidade (CASTRO, 2015, p. 103), onde, o biopoder não irá descartar a técnica de poder disciplinar, mas coexistirão. Embora se diferencie enquanto área de atuação, uma vez que a primeira se dirige ao *homem-espécie*, voltado para a população, ao passo que o segundo atuará no *homem-corpo*, exercendo ações sobre o corpo individualizado (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 155).

De acordo com Edgardo Castro, o termo biopoder foi introduzido por Foucault em 1974 em uma conferência realizada no Rio de Janeiro e abordada posteriormente somente no livro *A história da sexualidade*, com o título de *Direito de morte e poder sobre a vida* (CASTRO, 2015, p. 103).

Ao analisar a comunidade francesa, Foucault orienta-se a partir de uma genealogia da sociedade, onde delimita dois eixos do biopoder¹, que embora sejam diferentes, são também complementares, sendo elas, as disciplinas, uma *anatomopolítica do corpo humano* onde se governa os corpos dos indivíduos em suas particularidades e a *biopolítica que governa a população*, sendo a normalização da vida biológica no âmbito coletivo. A primeira, anatômica e individualizante formanda a partir do século XVII e a segunda biológica voltada a espécie a partir do século XVIII (CASTRO, 2015, p. 69).

Com a tecnologia do biopoder, Foucault demonstra que as relações de poder não acontecem somente no plano do sujeito em seu espaço restrito, como no poder disciplinar, mas amplia-se para o espaço da população, sendo uma ferramenta fundamental para a tecnologia de poder que tem por objetivo, controlar as massas. (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 154). Com isso, as práticas dos estados modernos realizaram normatizações por meio de técnicas numerosas e diversas para subjugar os corpos e controlar a população, o que através da administração de tais corpos ocorre a realização da dominação e o controle social.

Ou seja, nada mais é do que a forma de poder que regula a vida social por dentro, acompanhando-a, interpretando-a, absorvendo-a e a rearticulando (HARDT, 2001, p. 43). Sendo assim, o exercício do biopoder tem como função a dominação e a propagação das configurações e delimitações sociais pertinentes às formas de governo, com implicações sociais e morais para condução da disciplina social, evitando o agrupamento de opositores a esta forma de poder coletivo, vigiando-os constantemente e ocupando-os de tarefas regulares.

Esta dominação é exercida envolvendo todos os aspectos do ser humano, como Michael Hardt explica que o biopoder para Foucault é a forma de poder que regula a vida social por dentro, pois:

O poder só pode adquirir comando efetivo sobre a vida total da população quando se torna função integral, vital, que todos os indivíduos abraçam e reativam por sua própria vontade. Como disse Foucault, “a vida agora se tornou objeto de poder”. A

¹ Baseados em uma análise histórica, ou utilizando um termo nietzschiano denominado genealogia (MACHADO, 2017, p. 12), o conceito de biopoder e de disciplina não são trans-históricos ou metafóricos, pois trata-se de um termo que foi proposto depois de dez anos de pesquisa individual e coletiva entre os séculos XVIII e XIX (RABINOW; ROSE, 2006, p. 32).

função mais elevada desse poder é envolver a vida totalmente, e sua tarefa primordial é administrá-la. O biopoder, portanto, se refere a uma situação na qual o que está diretamente em jogo no poder é a produção e a reprodução da própria vida. (HARDT, 2001 p. 43).

Foucault descobre que os dispositivos de sexualidade não são apenas disciplinares, ou seja, não atuam somente para formar e transformar o indivíduo pelo controle do tempo, do espaço, da atividade e da utilização de instrumentos como a vigilância e o exame (MACHADO, 2007, p. 243). Mas, entende que esta ação de poder exerce uma atuação sobre o corpo como espécie, com o objetivo a garantir sua existência, atuando precisamente como gerenciamento ou organização da vida, como acontecimentos que conduzem a vida através de normas e normalizações, não apenas de exclusão e banimento, mas de administração (HAN, 2019, p. 62).

Com isso, nasce a ideia de preservação da saúde e o bem-estar da população, onde ações serão realizadas visando o controle e a conservação da sociedade. Foucault cita como exemplo:

[...] uma medicina que vai ter, agora, a função maior de higiene pública, com organismos de coordenação dos tratamentos médicos, de centralização da informação, de normalização do saber, (...) de campanha de aprendizado da higiene e da medicalização da população. (FOUCAULT, 2005, p. 291).

Portanto, medidas como estas promovem o controle de problemas como o da natalidade e mortalidade, sendo um dos mecanismos de poder do biopoder (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 154) e, com isso, Foucault demonstra que este tipo de poder se situa e é exercido ao nível da vida, servindo para expor um campo composto por tentativas racionalizadas de intervenção sobre as características vitais da existência humana (RABINOW; ROSE, 2006, p. 24).

Ou seja, o biopoder busca o controle de seus indivíduos em nível populacional, tendo como função a manutenção e administração da sociedade como um todo, racionalizando a obediência e a produção que é fruto deste gerenciamento da sociedade.

1.3 Um lugar familiar - (panóptico)

Idealizado em 1787 pelo jurista e filósofo inglês Jeremy Bentham, o panóptico é um modelo arquitetônico que foi utilizado predominantemente, em teoria, como uma construção prisional de vigilância contínua dos indivíduos através de movimentos controlados, onde é aperfeiçoado o exercício das relações de poder com a vida rotineira dos indivíduos, organizando as unidades espaciais que permitem a verificação de forma imediata. O panóptico de Bentham parecia retomar a ideia medieval de um Deus onipresente mais do que o fortalecimento do poder da sociedade do século XIX (STRATHERN, 2003, p. 65). Analisando este edifício, Foucault o definiu da seguinte forma:

[...] na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar (FOUCAULT, 2011, p. 194).

Sendo assim, a ideia era de que por meio do efeito de contraluz, o preso poderia ser observado através das silhuetas expostas nas celas, pois é invertido o princípio da masmorra, mais especificamente em suas três funções; trancar, privar de luz e esconder, conservando-se somente a primeira, tendo a visibilidade como uma armadilha (FOUCAULT, 2011, p. 194). O panóptico define o princípio geral da nova dinâmica de poder das sociedades de normalização disciplinar que poderia ser considerada uma invenção tecnológica equivalente à máquina a vapor no processo produtivo.

Esta ideia de vigilância ininterrupta se apoia no sistema de registro permanente (FOUCAULT, 2011 p. 186) e mantém uma relação de poder capaz de monitorar os comportamentos, padrões e formas de se viver, para então avaliar as medidas que poderão ser utilizadas para as determinadas situações criadas. Ou seja, nas palavras de Foucault, o panóptico deve ser compreendido

como um modelo generalizável de funcionamento, uma maneira de definir as relações de poder na vida cotidiana dos homens (FOUCAULT, 2011, p. 194).

As sociedades disciplinares de acordo com Foucault, são sociedades baseadas na vigilância constante, no controle e no exercício de um poder sobre o indivíduo e sua coletividade, trata-se de um poder que não se exerce sobre o território, mas sobre a multiplicidade de indivíduos. Embora esta atuação seja em cada sujeito em particular (FOUCAULT, 2017, p. 31), este poder só é exercido enquanto relação, pois ele não pode ser controlado institucionalmente, uma vez que, caso em hipótese ocorresse, haveria uma sobreposição da instituição sobre o poder em si.

Portanto, tais controles são aplicados em ambientes fechados e conduzem suas formas de domínio através da vigilância e da manipulação dentro destes espaços. Para que esta ação seja estabelecida, é necessário a utilização de dispositivos disciplinares como o panóptico, um local fechado onde se é vigiado constantemente, juntamente com a possibilidade de difusão de ideologias que configuraram as sociedades como um todo, através da biopolítica.

Os dispositivos disciplinares como a escola, a fábrica, a prisão, entre outros, possuem uma característica de exercício da dominação ou, em outras palavras, se utilizavam de meios para se exercer o biopoder e o controle disciplinar sobre os subordinados que conscientemente sabiam que estavam sendo observados. Estes controles eram realizados por meio da vigilância, tendo a capacidade de penetrar no comportamento do sujeito, funcionando então, como um *laboratório do poder*, inculcando técnicas de poder disciplinar (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 153).

O panóptico deve ser entendido como um modelo generalizável de funcionamento para exercício do poder na vida cotidiana dos indivíduos, ou seja, uma maneira de definir as relações de poder (FOUCAULT, 2011, p. 194) para que a sociedade seja controlada em maior escala. É utilizado como ferramenta de compreensão em uma forma específica de *economia política*, de tecnologia e economia do controle, pois sua ideia central é a vigilância sobre o indivíduo em diversos níveis. Pois, o encarceramento envolvia controle e saber, uma vez que poder e saber eram uma única coisa (STRATHERN, 2003, p. 63), como também,

ao mesmo tempo que se exerce um poder é produzido um saber (MACHADO, 2007, p. 125).

De certa forma, o panóptico combate a violência sem a força física, aplicando táticas de ordem psicológica, ou seja, como dito anteriormente, este dispositivo possui uma conotação onipresente e onividente (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 153), e mesmo que sendo utilizado em formas antigas como em mitologias ou contextos religiosos, traz consigo um esquema de poder intensificador que assegura sua economia, eficácia e funcionamento contínuo, constituindo-se em uma maneira de obter poder sobre os indivíduos (FOUCAULT, 2011, p. 199).

Com isso, a ideia de uma sociedade controlada pela vigilância constante traz consigo a promoção de ideologias que não são percebidas pela sociedade civil, que se vê sem possibilidades de reverter tais doutrinas, pois com a reclusão em locais fechados impossibilita o ajuntamento de forças para o combate.

Para Foucault, o panóptico define as relações de poder, ou seja, é um mecanismo disciplinar levado à sua forma ideal, tendo o seu funcionamento abstraído de qualquer obstáculo, resistência ou desgaste, podendo ser representado como um puro sistema arquitetural e óptico (FOUCAULT, 2011, p. 198-199). Uma verdadeira figura de tecnologia política com o qual é possível impor padrões tendo como efeito:

[...] induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; que a perfeição do poder tenda a tornar inútil a atualidade de seu exercício; que esse aparelho arquitetural seja uma máquina de criar e sustentar uma relação de poder independente daquele que o exerce; enfim, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores. Para isso, é ao mesmo tempo excessivo e muito pouco que o prisioneiro seja observado sem cessar por um vigia: muito pouco, pois o essencial é que ele se saiba vigiado; excessivo, porque ele não tem necessidade de sê-lo efetivamente (FOUCAULT, 2011, p. 195).

Conhecido como uma tecnologia disciplinar, o disposto panóptico não é um local de troca entre mecanismos de poder, sua função diz respeito a construção de uma sociedade baseada em suposições pré-estabelecidas, uma vez que, é capaz de:

Reformar a moral, preservar a saúde, revigorar a indústria, difundir a instrução, aliviar os encargos públicos, estabelecer a economia como que sobre um rochedo, desfazer, em vez de cortar, o nó górdio das leis sobre os pobres, tudo isso com uma simples ideia arquitetural (FOUCAULT, 2011, p. 200).

Posto isto, é compreendido que o dispositivo panóptico será fundamental para a construção social, tendo um papel de amplificação de um exercício de poder, onde organiza, não pelo próprio poder, nem pela salvação imediata da sociedade ameaçada, mas, importando tornar mais forte as forças sociais, aumentar a produção, desenvolver a economia, ampliar a instrução, elevar o nível da moral pública, ou seja, fazer crescer e multiplicar (FOUCAULT, 2011, p. 201).

Portanto, o panóptico é uma tecnologia disciplinar, tendo como função permitir a vigilância e o monitoramento das massas, promovendo instruções que moldarão o corpo social por meio de suas condutas diárias, visando a docilização dos corpos e a condução social a um determinado fim pré-estabelecido.

1.4 Apenas um olhar - (vigilância)

Quando é analisado o conceito de vigilância pela perspectiva Foucaultiana, estará examinando a passagem de um momento central na história da repressão, a mudança da punição para a vigilância (FOUCAULT, 2017, p. 215), ou seja, trata-se de um conceito que possui duas abordagens em sua aplicação e são fundamentais para o entendimento da investigação de Foucault acerca da sociedade.

A primeira abordagem de sua aplicação se refere ao conceito de Biopoder, onde como já visto neste texto, trata-se do poder que age no homem enquanto ser coletivo, ou seja, são as normatizações que tem por objetivo exercer o poder sobre os corpos no âmbito biológico e para que isto seja concretizado é necessário um monitoramento constante, o que é realizado através de técnicas, aparatos e mecanismos de vigilância.

Com isso, a vigilância se torna um aspecto importante dentro deste conceito, sendo ela a responsável pela coleta de informações que irá sustentar as ações realizadas para o exercício do controle.

A segunda abordagem diz respeito à aplicação realizada dentro do que Foucault denominou de sociedade disciplinar. A análise feita desta sociedade identificou que o poder é exercido no indivíduo para discipliná-lo, com técnicas utilizadas para adestramento e docilização do sujeito, sendo fundamental a observação por meio de monitoramentos ininterruptos e organização dos espaços.

Embora se tenha uma aplicação bifurcada, a ideia de vigilância possui um único propósito, o de realizar a observação para coleta de dados para um fim determinado. No livro *Vigiar e Punir*, de 1975, Foucault (2011) irá explicar que no exercício da disciplina é necessário que se tenha um dispositivo que obrigue pelo jogo do olhar, ou seja, um aparelho que permite ver e que induzem a efeitos de poder. E, mais ainda, Foucault diz que em um modelo de acampamento perfeito, todo o poder seria exercido somente pelo jogo de uma vigilância exata, isto é cada olhar é uma parte, uma peça fundamental para o funcionamento global do poder (FOUCAULT, 2011, p. 168). Tal olhar opera por meio de *vigilâncias múltiplas e entrecruzadas* (FOUCAULT *Apud* BARRICHELLO; MOREIRA, 2015, p. 67), onde não há espaço que não seja vigiado e indivíduo com o qual não seja exercido o controle através da vigilância.

Com isso, Foucault analisando os modelos de fábricas do final do século XVIII, aponta que ao se percorrer o corredor central, é possível realizar uma vigilância ao mesmo tempo geral e individual, e com isso, constatar a presença do operário, a aplicação, a qualidade, compará-los, classifica-los e acompanhar os sucessivos estágios da fabricação (FOUCAULT, 2011, p. 142). Ou seja, o controle por meio da vigilância gera dados e estes dados geram um saber, que por sua vez se torna em algo que irá sobrepor os indivíduos de forma cada vez mais precisa.

A partir disto, é possível identificar uma mudança na arquitetura, que não é mais feita simplesmente para ser vista como eram os palácios, ou para vigiar o espaço exterior no caso das fortalezas, mas são feitas a partir de então para se permitir um controle interior, articulado e detalhado, o que permitirá a vigilância e o monitoramento dos que estão no local (FOUCAULT, 2011, p. 169).

Com a mudança na arquitetura, é possível identificar uma mudança também na forma com que o monitoramento é realizado e conseqüentemente a mecânica que é utilizado sofre uma alteração, e na verdade o poder da vigilância

funciona como uma máquina (FOUCAULT, 2011, p. 174). Tendo agora esta mentalidade de máquina, é inevitável pensar no modelo panóptico analisado no tópico anterior, pois sua funcionalidade e finalidade potencializam a ideia de um monitoramento impositivo através do olhar, pois:

O olhar vai exigir muito pouca despesa. Sem necessitar de armas, violências físicas, coação materiais. Apenas um olhar. Um olhar que vigia e que cada um, sentindo-o pesar sobre si, acabará por interiorizar, a ponto de observar a si mesmo; sendo assim, cada um exercerá a vigilância sobre si e contra si mesmo. Fórmula maravilhosa: um poder contínuo e de custo afinal de contas irrisório (FOUCAULT, 2017, p. 330).

Portanto, com o efeito do panoptismo, é possível realizar a organização dos corpos no espaço e conseqüentemente efetivar seu controle, promovendo a docilização dos corpos, tanto no âmbito biopolítico como disciplinar, viabilizando sua principal função, a vigilância como meio de uma produção geradora de saber e um exercício do poder no decurso de um domínio sobre o indivíduo.

Diante disto, é notória a importância da vigilância para o controle individual e social, logo, é pertinente expor a importância da análise realizada por Foucault e com isso, se identifica a operacionalidade e os mecanismos do exercício do poder, o que permite elucidar quais mecanismos são utilizados com o objetivo de docilizar os corpos, recorte que será analisado no próximo tópico.

1.5 Sentindo na pele as normatizações - (docilização dos corpos)

Uma sociedade baseada no controle e dominação requer algo que possibilite tal resultado e para que isto aconteça, é necessário tornar o corpo dócil, manipulável e útil para um determinado fim estabelecido. Tal ação será baseada nas ideias contidas no biopoder, ou seja, na *biopolítica da população*, tendo sanções e normatizações sobre o corpo do indivíduo para que sua utilidade seja efetivada.

Ao tratar deste tema, Foucault parte de uma *economia política* do corpo dos sistemas punitivos, ele enfatiza sua centralidade, ou seja, a ideia de que o objetivo maior é a utilidade que se traz para o corpo, então irá dizer:

[...] em nossas sociedades, os sistemas punitivos devem ser recolocados em uma certa “economia política” do corpo: ainda que não recorram a castigos violentos ou sangrentos, mesmo quando utilizam métodos “suaves” de trancar ou corrigir, é sempre do corpo que se trata – do corpo e de suas forças, da utilidade e da docilidade delas, de sua repartição e de sua submissão (FOUCAULT, 2011, p. 29).

Tal ênfase no corpo está diretamente ligada ao exercício do poder, onde a utilização de dispositivos que promovem o controle sobre os mesmos e faz com que a utilidade do corpo seja potencializada, a partir disto se resulta em um sistema de sujeição de um investimento no campo político e econômico, pois esta aplicação trará os ganhos já definidos e conseqüentemente a produção do que se deseja. Com isso Foucault irá analisar as ligações que estes componentes possuem, onde diz:

[...] o corpo também está diretamente mergulhado num campo político; as relações de poder têm alcance imediato sobre eles; elas o investem, o marcam, o dirigem, o suplicam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais. Este investimento político do corpo está ligado, segundo relações complexas e recíprocas, à sua utilização econômica; é, numa boa proporção, como força de produção que o corpo é investido por relações de poder e de dominação; mas em compensação sua constituição como força de trabalho só é possível se ele está preso num sistema de sujeição (onde a necessidade é também um instrumento político cuidadosamente organizado, calculado e utilizado); o corpo só se torna força útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo e corpo submisso (FOUCAULT, 2011, p. 29).

O enfoque de uma punição no corpo não se remete aos tempos modernos, mas têm seu início com o suplício, que nada mais é do que a punição no corpo, posteriormente, o centro se tornou a alma do criminoso (FOUCAULT, 2011, p. 21). E pôr fim, a normatização do corpo, não mais com violência mas sim como uma dominação (MACHADO, 2007, p. 123) que não se dirige mais ao que cometeu determinado crime, mas à todos os indivíduos que compõem o corpo social, e que através de uma dominação biopolítica, envolve o ser humano por completo.

Esta dominação sobre toda a estrutura e composição humana é gerada devido a dispositivos por meio dos quais o poder é exercido e com o saber que é produzido através desta dominação se obtém o homem, que é o produto deste mecanismo, pois:

O adestramento do corpo, o aprendizado do gesto, a regulação do comportamento, a normalização do prazer, a interpretação do discurso, com o objetivo de separar, comparar, distribuir, avaliar, hierarquizar, tudo isso faz com que apareça pela primeira vez na história esta figura singular, individualizada – o homem – como produção do poder (FOUCAULT, 2017, p. 26).

É através deste adestramento que se apoia o controle da sociedade, não somente através da consciência ou da ideologia, mas é no corpo biológico, somático, no corporal que se investiu a sociedade capitalista, tornando o corpo uma realidade biopolítica. Foucault ao analisar a medicina atesta tratar-se de uma estratégia biopolítica (FOUCAULT, 2017, p. 144), assim como, em sua análise do sistema penitenciário, onde sua hipótese é de que desde sua origem há uma ligação, um projeto de transformação dos indivíduos (FOUCAULT, 2017, p. 216), que tem como objetivo fabricar o criminoso em uma pessoa honesta.

O autor potencializa a centralidade do corpo resultante dos efeitos do poder nos processos que decorrem a partir deste fato, como por exemplo, a ginástica, os exercícios, o desenvolvimento muscular, a nudez e a exaltação do belo (FOUCAULT, 2017, p. 235).

Tais exemplos se referem às ações normatizadoras que foram impostas aos indivíduos, desde sua infância através das regulamentações em instituições educacionais, onde os alunos devem aprender os códigos dos sinais e atender automaticamente a cada um deles. Como o momento de realizar a oração, levantar, hora de iniciar e terminar a leitura, entre outros, atentando assim para um controle do corpo desde o início da vida (FOUCAULT, 2011, p. 164). Inclusive, na questão da sexualidade, Foucault aponta como exemplo um controle da masturbação entre os jovens que teve seu início na Europa no século XVIII, resultando na realização de uma vigilância e perseguição dos corpos, tornando-o um objeto de preocupação e análise (FOUCAULT, 2017, p. 236).

Estes controles são reformulados e passam a ser exercidos através de outros dispositivos disciplinares como as oficinas, exércitos e fábricas, entre outros, que funcionam como instituições que realizam normatizações nas condutas dos indivíduos, como no caso por exemplo das fábricas que funcionam como:

Uma repressora do tempo (atrasos, ausências, interrupções das tarefas), da atividade (desatenção, negligência, falta de zelo), da maneira de ser (grosseira, desobediência), dos discursos (tagarelice, insolência), do corpo (atitudes “incorretas”, gestos não conformes, sujeira), da sexualidade (imodéstia, indecência) (FOUCAULT, 2011, p. 175).

Sendo assim, Foucault entende que do século XVII ao início do século XX acreditou-se que as ações sobre o corpo deveriam ser intensas, rígidas, constante e meticulosas, o que explicaria a forma de regime disciplinar que foi exposto anteriormente, mas a partir dos anos 1960 percebeu-se que este poder rígido não era tão indispensável, podendo-se ter um poder muito mais tênue sobre o corpo (FOUCAULT, 2017, p. 237). Ou seja, a hipótese do autor é a que o indivíduo não é dado sobre o qual se exerce e se abate o poder, o indivíduo possui características, identidade que é fixado a si mesmo, é o produto de uma relação de poder que se exerce sobre corpos, multiplicidades, movimentos, desejos e forças (FOUCAULT, 2017, p. 256-257).

Este exercício de poder não possui o foco no isolamento do homem de seu convívio social, nem do impedimento de suas tarefas, mas está centralizado na efetivação de suas potencialidades aprimoradas a partir do adestramento, como Machado irá dizer que:

O poder possui uma eficácia produtiva, uma riqueza estratégica, uma “positividade”. É justamente esse aspecto que explica o fato de ele ter como alvo o corpo humano, não para supliciá-lo, mutilá-lo, mas para aprimorá-lo, adestrá-lo. [...] Pois o seu objetivo básico não é expulsar os homens da vida social, impedir o exercício de suas atividades, e sim gerir a vida dos homens, controla-los em suas ações para que seja possível e viável utilizá-los ao máximo, aproveitando suas potencialidades e utilizando um sistema de aperfeiçoamento gradual e contínuo de suas capacidades. (MACHADO, 2007, p. 123-124)

Portanto, Foucault irá explorar esta ideia de que os corpos são objetos resultantes de um saber que por sua vez é produzido através de dispositivos que normatizam a vivência humana, tal ação impacta diretamente a conduta social e sua cosmovisão como um todo, tendo desdobramentos até mesmo nas relações entre os indivíduos.

Como dito no início deste tópico, a docilização dos corpos permeia tanto no campo biopolítico como disciplinar, tal dominação sobre os indivíduos e a

sociedade revela uma normatização constante e cada vez mais integrado ao indivíduo, pois os saberes produzidos estão cada vez mais minuciosos e enraizados no dia a dia, potencializando um controle cada vez mais imperceptível e com uma rigidez cada vez mais intensa.

Toda essa docilização dos corpos é exercida através de dispositivos e técnicas de exercício de poder, estes mecanismos fazem parte do que Foucault chamou de sociedade disciplinar, uma sociedade baseada no controle de seus integrantes por meio da disciplina.

1.6 Que seja feita à vontade - (poder)

Definir o conceito de poder não é uma tarefa recente. Diversos teóricos como Georg Hegel, Hannah Arendt, Friedrich Nietzsche, entre outros, tentaram sistematizar ao longo da história esta ideia, explorando suas diversas facetas e problemáticas resultantes das relações que o envolve, contudo, toda e qualquer definição delimitará algum aspecto do que ele abrange.

Especificamente, ora o poder é abordado com um viés opressor, ora como um elemento construtivo da comunicação, assim como, associado a liberdade ou coerção. O poder pode ser baseado em uma ação conjunta, embora algumas vezes tenha sido abordado como uma relação de luta, onde os primeiros teóricos exploravam e potencializavam a distinção entre poder e violência, chegando a associações com o direito ou com o arbítrio (HAN, 2019, p. 7).

Para Byung-Chul Han, de uma maneira epistemológica geral, entende-se o poder como a ação do ego sobre o alter, gerando contra sua vontade, um determinado comportamento, limitando assim, sua liberdade (HAN, 2019, p. 9).

Expandindo esta ideia, temos as sobreposições entre indivíduos em um corpo social, manifestando um certo exercício de poder local. Posteriormente, aparece a figura do soberano e a dos líderes que guiavam os homens como os religiosos e os generais de guerra, manifestando um poder mais amplo, porém segmentado. Consequentemente, aparece a figura do Estado, que monopoliza o poder e exerce sua vontade sobre os indivíduos que estão subordinados. Temos agora, a questão das mídias digitais como dispositivo por meio do qual os indivíduos são disciplinados, tendo suas condutas condicionadas, por meio

da vigilância e exploração de dados para obtenção de informações, quer individuais ou coletivas.

É importante enfatizar que todas as modalidades e aspectos do poder não são isoladas, ou agem exclusivamente, mas atuam concomitantemente entre todas as manifestações deste exercício, pois o poder é um fenômeno da continuidade, (HAN, 2019, p. 18) e com isso, abre espaço para as suas diversas formas de atuação.

Traçando um panorama genérico das principais definições, diversos teóricos diferem em suas compreensões acerca do poder. No caso de Max Weber, o poder significa a oportunidade, no interior de uma relação social, de impor a própria vontade também contra a resistência, não importa em que tal oportunidade esteja baseada, (HAN, 2019, p. 22) ou seja, para ele o poder é sociologicamente amorfo possuindo uma conotação social.

Hegel foi o primeiro a dizer que o poder é o que reprime por natureza os indivíduos, os instintos e a classe, assim como para Freud e Reich. Já para Hannah Arendt:

O poder surge sempre quando os homens agem e atuam juntos e em conjunto, sua legitimidade não consiste nas metas e objetivos que um grupo põe a si mesmo; ela se origina da origem do poder que coincide com a fundação do grupo [...] O poder é o que chama a existência e preserva na existência em geral o âmbito aberto, o espaço potencial de aparência entre quem age e quem fala (Apud HAN, 2019, p. 146-148).

Ou seja, Arendt apresenta uma visão positiva do poder, onde este poder produz uma *sensação de realidade*, pois, o poder origina-se da capacidade humana de não apenas agir ou atuar, mas de se unir com outros e de agir em conformidade com eles (HAN, 2019, p. 149).

Outro teórico importante que conceituou a ideia de poder foi Friedrich Nietzsche. Para ele, o poder é poético, ele sempre cria formas, novas perspectivas (Apud HAN, 2019, p. 59), ou seja, Nietzsche traz a ideia de que comunicar-se é estender seu poder sobre os outros, pois, a origem da linguagem é a *expressão do poder do dominador*. Com isso, ele se tornou o primeiro a formular a complexa relação entre poder e criação de sentido, pois sentido é poder (HAN, 2019, p. 53-54).

Toda esta questão do poder não busca estar certo ou errado, mas no caso especificadamente de Foucault, o objetivo é identificar as formas pelas quais está sendo predominantemente exercido o poder, ou melhor, por quais meios, dispositivos ou técnicas as relações de poder estão sendo conduzidas que impõem sobre as sociedades suas formas de disciplina.

Portando, a ideia é de que o poder não é um ser, ou alguma coisa que se adquire, se toma ou divide, algo que se deixe escapar (LEBRUN, 1981, p. 8), ou seja, esta imaterialidade do poder traz consigo a complexidade de sua definição, embora se tenha diversas concepções, será explorada nesta dissertação a análise feita por Michel Foucault.

De acordo com Roberto Machado na introdução da edição em português do livro *Microfísica do poder* do próprio Foucault (2017), o conceito de poder foi abordado introdutoriamente pelo teórico através de investigações históricas nos livros *Vigiar e Punir* de 1975 e na *História da Sexualidade* com o volume I intitulado *A Vontade de saber* de 1976, sendo uma introdução das análises históricas como um instrumento capaz de explicar a produção dos saberes (FOUCAULT, 2017, p. 12). Embora não tenha uma teoria geral do poder, sua proposta foi analisar o poder como uma prática social constituída historicamente e que possui uma dinâmica de atuação e constante mudança (FOUCAULT, 2017, p. 12).

Inspirado no próprio Nietzsche, Foucault utilizará a *genealogia* como método para identificar e articular as novas formas de poder (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 143), ou seja, a genealogia de Foucault procurava analisar a relação entre o poder e qualquer saber particular (STRATHERN, 2003, p. 52), pois a genealogia investiga os momentos de virada do poder e da transformação dos conceitos e valores, de seus significados, de seu sentido, do sentido da história efetiva (*Wirkliche Historie*) (ANTUNES; COSTA; PRADO, 2019, p. 13).

Para Strathern, o conceito de genealogia utilizado por Nietzsche descreve seus estudos de conceitos morais e Foucault utiliza-o para realizar sua análise histórica dos saberes, demonstrando a contingência da verdade, sendo assim, o autor aborda o tema da seguinte forma:

Genealogia foi o termo que Nietzsche usou para descrever seu estudo de conceitos morais. Isso possibilitou que traçasse a

evolução desses conceitos: o que eram originalmente, as motivações ocultas por trás deles e como deixávamos de ver suas origens em nossa postura moderna em relação a tais conceitos. A genealogia traçava a história da vontade de poder. Foucault usou o termo para descrever sua análise histórica de inúmeros “saberes” — tais como a literatura, a medicina e a moralidade. Essa análise mostrou como as noções de “verdade” se alteraram nesses saberes. Tais mudanças não aconteceram de uma forma lógica, sendo contingentes na episteme de suas épocas. De fato, toda a nossa concepção de verdade era contingente (STRATHERN, 2003, p. 72).

Embora Foucault desenvolvesse seus métodos baseados nos conceitos de Nietzsche, ele, no entanto, se distingue no aspecto do poder residir nos indivíduos, pois reconhecia que o mais importante aspecto do poder estava nas relações sociais, tendo envolvimento na produção e no uso do saber. (STRATHERN, 2003, p. 52) E, portanto:

A genealogia é um método que evita fazer interpretações daquilo que já foi dito, seu objetivo é descrever historicamente as interpretações que já foram postas como verdades dos enunciados históricos. Fazer genealogia é desconstruir o discurso essencialista de enunciados que aparecem como grandes descobertas, e mostrar que estes não passam de invenções que nasceram de discursos repetitivos sobre elas (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 145).

A partir disto, Foucault contrapõe a ideia de *macrofísica* do poder, que estava situada nas relações de forças das altas classes e do Estado, formulando a ideia de *microfísica*, ou seja, o poder está diluído em todos os setores da sociedade sob a forma de relações (DINIZ; OLIVEIRA, 2013, p. 144) através de *micro-poderes*. Ou seja, o que Foucault chamou de *microfísica do poder* significa tanto um deslocamento do espaço analítico quanto do nível em que este se efetua (FOUCAULT, 2017, p. 14).

Com seus estudos genealógicos, Foucault distingue no poder uma situação central periférica e um nível macro e micro de exercício, tendo como objetivo identificar a existência e apresentar as características das relações de poder que se diferenciam do Estado e seus aparelhos. Com isso, sugere que os poderes não estão presos, ou localizados em nenhum ponto específico da estrutura social, mas atuam como uma rede de dispositivos ou mecanismos que não há escapatória, não existindo exterior (FOUCAULT, 2017, p. 17).

Com a ideia de microfísica, Foucault no livro intitulado *Microfísica do Poder* de 1979, define da seguinte forma a análise:

[...] em primeiro lugar: não se trata de analisar as formas regulamentares e legítimas do poder em seu centro, no que possam ser seus mecanismos gerais e seus efeitos constantes. Trata-se, ao contrário, de captar o poder em suas extremidades, lá onde ele se torna capilar; captar o poder nas suas formas e instituições mais regionais e locais, principalmente no ponto em que, ultrapassando as regras de direito que o organizam e delimitam, ele se prolonga, penetra em instituições, corporifica-se em técnicas e se mune de instrumentos de intervenção material, eventualmente violento (FOUCAULT, 2017, p. 182).

Sendo assim, para Foucault o poder está em toda parte, pois provem de todos os lugares. Com esta conotação onipresente, ele explica que não é porque se tenha privilégios de agrupamento sob sua invencível unidade, mas pela sua produção em cada instante de uma relação entre um ponto a outro. Portanto:

O poder no que tem de permanente, de repetitivo, inerte e auto-reprodutor, é apenas efeito de conjunto que é esboçado a partir de todas estas mobilidades, encadeamento que se apoia em cada uma delas e, em troca, procura fixá-las. Sem dúvida, devemos ser nominalistas: o poder não é uma instituição e nem uma estrutura, não é uma certa potência de que alguns sejam dotados: é o nome dado a uma situação estratégica complexa numa sociedade determinada (FOUCAULT, 1999, p. 89).

Foucault (2011) já trazia esta ideia no livro *Vigiar e Punir*, um ano antes de *História da Sexualidade* onde, investigando a origem da prisão, faz uma análise do poder exercido neste contexto, demonstrando que tal poder não é uma propriedade e nem um privilégio adquirido da classe dominante, mas uma estratégia que se exerce (FOUCAULT, 2011, p.30). Ou seja, onde há poder, ele se exerce (FOUCAULT, 2017, p. 138).

Com isso, esta estratégia que envolve o que Foucault irá denominar de *poder-saber*, afirmando que o poder produz saber, pois estão diretamente implicados, uma vez que não há relação de poder sem constituição correlata de um campo de saber (FOUCAULT, 2011, p. 31), e conseqüentemente o saber reconduz e reforça os efeitos do poder (FOUCAULT, 2011, p. 33).

Trazendo uma nova abordagem, Foucault apresenta os efeitos do poder em uma nova dimensão para além da negativa, como a ideia de exclusão,

repressão, censura e etc., pois na verdade o poder produz, ele produz realidade, produz campos de objetos e rituais da verdade e conseqüentemente o indivíduo e o conhecimento que dele se pode ter se originam desta produção (FOUCAULT, 2011, p. 189).

Desenvolvendo esta ideia de *poder-saber*, o autor irá defender que para que o poder se mantenha e seja aceito, ele não pesa só como uma força que diz não, mas que produza coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso, devendo considera-lo como uma rede produtiva que percorre todo corpo social, tendo como finalidade mais do que simplesmente reprimir (FOUCAULT, 2017, p. 45).

Portanto, a ideia de verdade está ligada a uma luta onde se atribui ao verdadeiro efeito específico de poder, trata-se de uma verdade como forma de saber fabricado, ou seja, uma produção como a presente no discurso e na verdade que por sua vez, é constituída nas práticas sociais (ANTUNES; COSTA; PRADO, 2019, p. 10) pois:

Há um combate “pela verdade” ou, ao menos, “em torno da verdade” – entendendo-se, mais uma vez, que por verdade não quero dizer “o conjunto das coisas verdadeiras a descobrir ou a fazer aceitar”, mas o “conjunto das regras segundo as quais se distingue o verdadeiro do falso e se atribui ao verdadeiro efeito específico de poder”; entendendo-se também que não se trata de um combate “em favor” da verdade, mas em torno do estatuto da verdade e do papel econômico-político que ela desempenha. É preciso pensar os problemas políticos dos intelectuais não em termos de “ciência-ideologia”, mas em termos de “verdade/poder” (FOUCAULT, 2017, p. 53).

Assim sendo, o poder em seu exercício percorre canais cada vez mais sutis em todos os campos, tendo uma certa ambigüidade, pois cada indivíduo é titular de um certo poder, como também, o veicula (FOUCAULT, 2017, p. 255), ou seja, enquanto a construção do sujeito é resultado de um exercício de poder/saber, sua conduta também efetua ações de poder. Portanto, neste aspecto se tem a necessidade de instituir normatizações para regulamentar os comportamentos.

Foucault então, não isentará a existência de um exercício de poder jurídico, no qual é difundido por meio de regras, chegando a cogitar um triângulo que envolve o poder propriamente dito, o direito com suas jurisdições e a

verdade como forma de saber construído para exercício do poder, uma vez que, o autor busca discernir entre dois pontos de referência, das regras do direito que delimitam formalmente o poder e dos efeitos da verdade que esse poder produz, transmite e reproduz (FOUCAULT, 2017, p. 278).

Com isso, o autor irá defender a ideia de que o indivíduo não é o outro do poder, mas um efeito deste poder, e conseqüentemente seu centro de transmissão, uma vez que o poder sendo exercido em redes, fazendo com que os indivíduos circulem, exercendo e sofrendo ações deste poder, ou seja:

Em outros termos, o poder não se aplica aos indivíduos, passa por eles. Não se trata de conceber o indivíduo como uma espécie de núcleo elementar, átomo primitivo, matéria múltipla e inerte que o poder golpearia e sobre o qual se aplicaria, submetendo os indivíduos ou estraçalhando-os. Efetivamente, aquilo que faz com que um corpo, gestos, discursos e desejos sejam identificados e constituídos enquanto indivíduos é um dos primeiros efeitos do poder. Ou seja, o indivíduo não é o outro do poder: é um de seus primeiros efeitos (FOUCAULT, 2017, p. 284-285)

Posto isto, é importante destacar a complexidade de uma definição acerca do que seja composta a totalidade do poder e a tarefa de sistematizá-lo se torna algo complexo até o presente momento. Sendo assim, temos diversas concepções que procuraram delimitar suas características, funções e até mesmo formas de atuação, buscando esmiuçar suas diretrizes, traçando um panorama ao longo da história e procurando identificar os mecanismos pelos quais o poder é transmitido, assim como seus efeitos e desdobramentos nas interações sociais ao longo do tempo.

Devido a sua imaterialidade, o poder é exercido desde o indivíduo com a disputa entre o Alter e o Ego como visto no início deste tópico, assim como as definições que surgiram ao longo da história fizeram com que o poder fosse visto como algo inerente a sociedade, através de aspectos cada vez mais dinâmicos e ambíguos, onde sua atuação se manifesta através de dispositivos que veiculam tal exercício.

Foucault então irá investigar alguns aspectos do poder, dentre os quais o mais destacado é a questão de sua abordagem não mais macrofísica, mas agora microfísica, onde o poder é identificado em todas as camadas sociais, atuando tanto na produção quanto no desenvolvimento do saber. Com esta abordagem,

é possível entender a dinâmica de tal exercício e quais aparelhos, técnicas ou mecanismos são utilizados para a difusão e transmissão de tal ação no corpo social.

Para o autor, saber e poder possuem uma conexão afinadíssima, principalmente na modernidade, pois trata-se de um par conceitual que aparece simultaneamente em uma mesma relação difusa e exprimem de forma aguda o modo como a dominação política se expressa na sociedade disciplinar contemporânea. Uma vez que, poder-saber e saber-poder expressam dois lados de uma mesma moeda (ANTUNES; COSTA; PRADO, 2019, p. 3).

Foucault entende, assim como Nietzsche, que o direito não existe por si só, mas sim a ideia de que o vencedor, o novo soberano é quem determina o certo e o errado, imprimindo sua visão de mundo a partir de seus próprios desejos. Com isso, a partir dos processos de racionalização dos saberes, entra-se o jogo político na luta das forças em torno da dominação, pois:

O poder engendrado por essas lutas políticas domina o corpo social, estabelecendo práticas de controle de indivíduos que geram saberes novos, os quais resultam em mais poder, em mais possibilidades de aperfeiçoamento da dominação. O saber se desenvolve a partir das práticas de poder para melhor dominar, para melhor exercer o poder, e o exercício efetivo dele gera mais saber, fazendo com que ambos se completem (ANTUNES; COSTA; PRADO, 2019, p. 17-18).

A partir da genealogia de Nietzsche, Foucault destaca as relações entre saber e poder, onde a análise dos discursos e das práticas sociais, bem como de fatores políticos e econômicos, propicia uma visão acerca dos efeitos das relações de poder na sociedade.

Diante de uma dificuldade teórico-metodológicas, Foucault propõe uma genealogia das relações de poder, relacionando saberes, discursos e poder, evidenciando como discursos e práticas estabelecem relações de poder (CARVALHO, 2017, p. 13-14).

O autor, no âmbito das ciências, não poderia analisar somente o discurso, era necessário investigar de que modo os discursos se consolidavam em práticas sociais que influenciam modos de subjetivação, que em Foucault, esta subjetivação era entendida até o final da década de 1970 como derivações de

práticas de coerção e em meados de 1980 começou a ser discutida como práticas de liberdade, através do poder e da produção de saber.

Para examinar como o discurso se institucionaliza em mecanismos disciplinares e redes de dominação, era necessário observar os efeitos do poder subjacentes ao processo de formação dos discursos científicos. Ou seja, Foucault demonstra através da genealogia que a construção do conhecimento é concomitante à constituição de relações de poder e práticas sociais (CARVALHO, 2017, p. 55).

Portanto, é na genealogia de Nietzsche que Foucault encontra um conceito de poder que possibilita uma analítica da procedência de discursos, saberes e práticas sociais desvinculada da ideia de sujeito como fundamento do conhecimento e com isso, são implicados em processos históricos práticas sociais e formas de dominação (CARVALHO, 2017, p. 89), propiciando a mecânica da disciplinarização no corpo social.

Sendo assim, Foucault entende que os problemas políticos dos intelectuais devem ser pensando em termos de *verdade/poder*, pois entende que há um confronto *em torno da verdade* e conseqüentemente no papel que desempenha, pois, não há saber neutro, todo saber é político (FOUCAULT, 2017, p. 28) e com isto, a *verdade* está ligada a sistemas de poder que a produzem e apoiam, e a efeito de poder que ela induz e que reproduzem, é estabelecido então um *regime* da verdade (FOUCAULT, 2017, p. 54).

Com o saber intimamente ligado ao poder, é possível identificar que através desta relação a construção do saber possui fins políticos e de controle sobre os indivíduos. Ou seja, é uma construção que possui a finalidade de promover um poder sobre o corpo social visando docilizá-lo para a produção de um saber específico.

Com esta nova abordagem, é possível analisar a mecânica utilizada para o controle das sociedades e, com isto, é possível identificar os dispositivos utilizados para a forma de controle vigente, tendo como objetivo a vigilância e a docilização dos corpos, para se completar então ao que Foucault chamou de sociedade disciplinar.

2. SOCIEDADE TECNOLÓGICA

2.1 O embate do século XXI - (tecnologia x técnica)

Este capítulo se propõe a apresentar um panorama das definições de tecnologia e técnica, bem como seu progresso e sua relação com o consumo de tecnologias em massa, uma vez que através desta convergência surge o ambiente digital com suas novas imposições e demandas tecnoculturais.

Para se analisar uma série como *Black Mirror*, é necessária uma contextualização do ambiente na qual se é realizada a narrativa, como também quais mecanismos que possibilitam tal realidade. No caso, é uma realidade tecnológica, ou seja, a tecnologia possui um papel fundamental no discurso produzido e se torna necessário a elucidação de sua concepção.

Tais tecnologias que permeiam a série são o ponto central da discussão e dos desdobramentos que ocorrem ao longo das histórias. Todo o enredo se cerca de possibilidades interpretativas resultantes da relação entre o indivíduo ou sua coletividade e a tecnologia apresentada.

Apesar das inúmeras possibilidades interpretativas, alguns pontos são de maneira explícita abordados entre todos os episódios da série, trata-se do exercício de poder, da vigilância e da docilização dos corpos, conceitos estes já tratados e que remetem a algumas funcionalidades da tecnologia na sociedade ficcional.

Para compreender qual a importância do aparato tecnológico para a série e a ação exercida por meio dela, será necessário delimitar quais parâmetros estão se definindo quando se refere a tecnologia, ou seja, o que se entende quando se direciona a aplicação de uma ideia a um objeto característico.

Sendo assim, tanto a ideia de definir o poder em sua totalidade seja uma tarefa impossível no momento, como foi analisado neste texto anteriormente, definir o que seja tecnologia também não é uma tarefa fácil, haja vista, sua diversas concepções e formas de entendimento, bem como sua aplicação à realidade ao longo da história.

De acordo com Álvaro Vieira Pinto, um importante filósofo brasileiro do século XX, a palavra tecnologia é utilizada a todo momento por pessoas das mais diversas qualificações e com propósitos distintos. Com isso, a

compreensão das realidades criadas, bem como a sua utilização, torna a sua compreensão ao mesmo tempo essencial e confusa (PINTO, 2005, p. 219).

Diante deste fato, surgem diversas concepções do que significa o termo *tecnologia*, e eles trazem uma clarificação do que compõe tal objeto, tendo desde Wolf o começo da expressão para se referir ao conhecimento científico e a técnica se torna teórica. Para Friedrich Lamprecht tecnologia é a ciência fabril que ensina os fundamentos e meios pelos quais os elementos naturais podem se tornar aptos a satisfazer as necessidades humanas (RÜDIGER, 2016, p. 74).

Posteriormente a 1800 a tecnologia passa a ser definida tanto como uma forma especial de técnica como um saber, já se esboçando o entendimento de um conjunto formado por equipamentos e estruturas materiais (RÜDIGER, 2016, p. 74), chegando ainda a adquirir o sentido de sistema abrangente onde vivemos, de conjunto dos sistemas ordenados que envolve pessoas e organizações, as coisas vivas e as máquinas (RÜDIGER, 2016, p. 75).

Por conseguinte, devido a mudanças na compreensão do termo, Álvaro Vieira Pinto irá expor quatro principais entendimentos do termo, onde demonstrará o qual difícil é realizar uma só definição.

A primeira delimitação do autor se refere ao seu significado etimológico, onde o termo tem de ser a teoria, a ciência, o estudo, a discussão da técnica, tais entendimentos se aplicam as artes, as habilidades do fazer, as profissões e os modos de produção em escala generalizadas. Ou seja, e a noção do sentido primordial que possibilita a compreensão dos demais, nada mais do que o *logos da técnica*, o que Francisco Rüdiger irá questionar dizendo que havia as técnicas e o logos, mas não a tecnologia no mundo grego (RÜDIGER, 2016, p. 76).

A segunda concepção se refere a pura e simplesmente técnica, mostrando que tanto a palavra tecnologia quanto técnica são intercambiáveis no discurso habitual, coloquial e sem rigor, o que torna possível a construção de confusões geradas a partir desta equivalência de significados, comprometendo as análises alicerçadas em tal entendimento.

A terceira ideia está diretamente ligada a anterior, na qual entende-se que *tecnologia* é o conjunto de todas as técnicas de uma determinada sociedade e isto vale tanto para as civilizações antigas quanto as vigentes. O quarto e último entendimento deste termo está associado a ideologização da técnica (PINTO, 2005 p. 219).

Com isso, é possível identificar o quanto a tecnologia ao longo do tempo sofre com diversas formas de compreensão, fazendo com que sua definição se misture ao que seja técnica, porém, alguns teóricos tentaram conceituar o termo técnica, e com isso surgem alguns entendimentos acerca do que seja *técnica*.

Para o filósofo Kurt Hübner, a técnica é algo que experimentou mudanças muito profundas em suas intenções fundamentais, na concepção de si mesma e em suas finalidades particulares (HÜBNER *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 73). Há também a evidência de que durante o século XVII, ainda se empregava a palavra técnica como sinônimo de arte, ou seja, o termo significava as várias atividades cuja matéria pode ser objeto de arte.

Originalmente, a técnica tinha a ver com a práxis criadora individual, o desenvolvimento da habilidade humana imediata (RÜDIGER, 2016, p. 76), contudo, é importante destacar as definições da técnica feitas por teóricos como Heidegger onde a técnica representa o ponto final na história do esquecimento do ser, o que já para os da escola de Frankfurt, a técnica encontra-se sempre do lado da *razão instrumental* (LÉVY, 2010, p. 23).

Diante disto, é possível identificar na contemporaneidade uma sobreposição da tecnologia sobre a técnica, onde a tecnologia possui um viés criativo, inovador intrínseco, possibilitando novas perspectivas da realidade, bem como, a origem de novos desdobramentos.

Já no caso da técnica, a ideia transmitida é a de uma repetição do manuseio da tecnologia, o que possibilita a habilidade e dominação da tecnologia em seus meios práticos, ou seja, na execução de sua finalidade, uma vez que, o entendimento na contemporaneidade não é como na Grécia Antiga, onde a ideia criativa era denominada de técnica.

2.2 Um caminho sem volta - (o progresso tecnológico)

Com o surgimento da internet em 1969 e sua popularização a partir da década de 1990, é chegada à humanidade uma tecnologia que modificou por completo a realidade dos indivíduos, uma vez que se inseriu cada vez mais em seus aspectos particulares e característicos, tanto em sua individualidade quanto em seu coletivo. Não por acaso, a internet surge como um projeto estratégico de

defesa militar – chamado Arpanet – contra possíveis ataques aos sistemas de comunicação no período da Guerra Fria.

Isto aconteceu quando os Estados Unidos buscavam se precaver de um possível ataque dos soviéticos e encomendaram com algumas universidades o desenvolvimento de uma rede que mesmo em condições de guerra, pudesse não apenas manter a ligação entre seus computadores, como já ocorria, mas possibilitar a troca de mensagens em tempo real pelas autoridades (RÜDIGER, 2016, p. 17).

Após este fato, no ano de 1990, Tim Berners-Lee e seus amigos desenvolveram um programa para interligar mundialmente todos os computadores, a *world wide web* (www). Já em 1994, Marc Anderssen lança o *Netscape*, o primeiro navegador comercial da rede, que foi vencido pelo ambiente *Windows* da Microsoft criada por Bill Gates, tornando assim, o ano de 1994, marcado pelo início da internet tal qual é conhecido na contemporaneidade (RÜDIGER, 2016, p. 19).

Tais progressos ocorreram através do que Lucia Santaella denominou de revolução tecnológica (SANTAELLA, 2012, p. 30), ou seja, a inserção da tecnologia no meio social se tornou uma tendência, uma ideia que foi aceita e difundida no mundo todo, e com isso, os investimentos no setor tecnológico foram crescendo exponencialmente.

Para a autora, desde a invenção da fotografia, as tecnologias comunicacionais estão em sua quinta geração, não obstante, apesar dos avanços, as tecnologias que já foram ultrapassadas continuam sendo utilizadas concomitantemente com as recentes inovações e se misturam na contemporaneidade possibilitando novas formas de interações.

Santaella entende que a primeira geração das tecnologias comunicacionais são as tecnologias do reprodutível, (jornal, foto e cinema) uma vez que, foram produzidas com o auxílio de tecnologias eletromecânicas e introduziram o automatismo e a mecanização da vida, lançando as bases para a cultura de massas, no período que ficou conhecido como era da reprodutibilidade técnica (SANTAELLA, 2012, p. 33).

A segunda e a terceira geração moldaram a forma como os indivíduos se relacionavam com seu meio social, pois tratavam respectivamente do rádio e da televisão que a autora classifica como tecnologias da difusão, e que tiveram o

acompanhamento das tecnologias do disponível, que são as tecnologias de pequeno porte como o *gadgets*, redes de televisão a cabo, vídeo cassete e máquinas de xérox.

A quarta geração denominada de tecnologias do acesso, diz respeito a evolução do computador e o advento da internet, onde o acesso ao espaço virtual é o traço mais marcante.

A quinta geração, tecnologias da conexão contínua, apresenta o desprendimento do acesso a partir de um espaço fixo através de *modems*, cabos e *desktops*, agora, os espaços públicos, assim como todo o ambiente urbano se redesenhou em uma conexão contínua à internet enquanto a vida vai acontecendo, apresentando uma interação constante com as tecnologias comunicacionais (SANTAELLA, 2012, p. 33-34).

Diante disto, para Manuel Castells, a internet é uma tecnologia particularmente maleável, suscetível de ser modificada profundamente pela prática social e de nutrir uma vasta gama de efeitos sociais (CASTELLS, 2003, p. 10), ou seja, trata-se de uma tecnologia que exerce um efeito sobre o corpo social, uma vez que, de acordo com o Manifesto tecnorrealista² de 1998:

A tecnologia não é neutra – “elas seguem de maneira intencional ou não intencional as inclinações sociais, políticas e econômicas [existentes na sociedade] ... A internet é revolucionária, mas não utópica – “para todo aspecto potencializador e iluminador da rede, haverá também dimensões que são maliciosas, perversas ou bastante ordinárias (RÜDIGER, 2016, p. 255).

Com a exploração deste lado dúbio da internet, surge um progresso tecnológico que converge com a expansão do capital e o campo da informática de comunicações em aparatos digitais interativos se convertendo em bens de consumo de massas. De fato, é aí que se configuram as bases para a expansão da Cibercultura³ através de práticas de uma indústria cultural aos moldes

² O tecnorrealismo surgiu no final do anos 1990 e trata-se de uma visão que compreende que a técnica não possui um sentido em si mesma, mas de acordo com o processo político em que se insere, de modo que, por isso mesmo, jamais pode ser neutra, sendo sempre acionada conforme as correlações de poderio político existentes em cada conjuntura (RÜDIGER, 2019, p. 301).

³ Cibercultura é um conjunto de práticas e representações que surge e se desenvolve com a crescente mediação da vida cotidiana pelas tecnologias de informação e, assim, pelo pensamento cibernético e pela civilização maquínica; apareceu como termo nos anos de 1960 (RÜDIGER, 2019 p. 297).

daquela criticada por Theodor Adorno, convertendo em princípio sistêmico de formação do campo social e histórico (RÜDIGER, 2016, p. 11).

No vislumbre do que se entende por cibercultura, comunicação e informação, estas dimensões se tornaram fundamentais, não somente no campo cultural e social, mas constituíram-se em um tecido da realidade que se vive, tornando este novo espaço em um ambiente que produz ações e feitos no campo físico, chegando a abarcar tudo o que cerca a realidade humana em um conjunto de sistemas de informação que se conectam em vastas redes comunicacionais (FELINTO, 2006, p. 105).

A partir desta conectividade com o mundo físico, foi possível elencar ambos os espaços, através da criação de um maquinário não mais robusto e de difícil manuseio, mas agora portáteis e cada vez mais integrados ao corpo físico.

Ou seja, este maquinismo se transforma em eletrodoméstico ou aparelho portátil, modificando a relação do sujeito com a máquina (RÜDIGER, 2016, p. 14). Sobre este aspecto, Herbert Marshall McLuhan diz sobre o interesse exagerado, quase erótico, quase religioso por aparelhos tecnológicos, resulta na mediação das massas pelos meios de comunicação (MCLUHAN *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 102).

McLuhan explora a ideia de que os meios de comunicação se tornaram extensões do indivíduo trazendo linguagens técnicas, que a partir de tais interações geram uma sobreposição sobre o sujeito, pois a:

[...] tecnologia que entra em cena na história da humanidade acaba por funcionar como uma nova linguagem, a qual estrutura mensagens de uma forma nova e particular e, assim, tanto linguagem como tecnologias acabam por funcionar como extensões da memória e da comunicação. Desse modo, acompanhar a evolução das linguagens/tecnologias comunicacionais pode ajudar na compreensão desse duplo papel – mnêmico e comunicacional – que cada tecnologia desempenha, à medida que impõe padrões de ordens às informações processadas (PEREIRA, 2011, p. 90).

Com essa interação entre o indivíduo e a máquina surge o fetichismo tecnológico, uma forma de expressão contemporânea do fetichismo da

mercadoria ⁴ que durante o século XX se deslocou do fascínio coletivo com os mistérios do valor e do preço para o fascínio do poder de compra no consumismo em massa. Portanto:

O fetichismo da mercadoria tecnológica que emerge deste último representa um estágio mais avançado, em que esse fascínio, sem perder o cunho mercantil, ao menos imediato, se prende ainda à conexão e exploração dos recursos e performances puramente funcionais dos artefatos e recursos tecnológicos consumidos mais massivamente e, por extensão, do que agora mais e mais produz a coletividade (RÜDIGER, 2016, p. 267).

Olhar para o aspecto controlador do progresso tecnológico não anula os benefícios que com ela acompanha, porém, elas estão cada vez mais subordinados a uma tendência que se impõe diversas alienações e prejuízos em aspectos existenciais como privações da autonomia e da liberdade, como também, ser dominado pelo fetichismo da mercadoria (RÜDIGER, 2016, p. 126).

Sendo assim, temos na era da informação a manutenção da ordem e a sujeição das massas, o que antes as ideologias elaboravam subjetivamente, agora são obtidas pela satisfação de certas necessidades e a gratificação subjetiva proporcionada pela máquina.

Seguindo esta linha teórica chega-se a vislumbrar as práticas políticas, governamentais, mercantis e culturais sendo cada vez mais executadas por maquinismos (RÜDIGER, 2016, p. 103), tanto na busca cada vez maior em automatizar os processos, como na exploração de dados para obtenção de novas informações.

Tal transformação gerou no sujeito social a categoria de homem massificado, que surge com o advento das novas tecnologias de comunicação em massa, contudo, apesar desta terminologia para alguns já ter sido superada pelo sujeito comunicacional que é ativo e criativo, diferente do anterior, não invalida a passividade que as novas tecnologias impõem sobre o corpo social, uma vez que, como diz Foucault, o indivíduo disciplinado não se isolava do

⁴ O conceito de *fetichismo da mercadoria* foi cunhado por Karl Marx (1818-1883) na obra *O capital* (1867) significando o caráter que as mercadorias possuem, dentro do sistema capitalista, de ocultar as relações sociais de exploração do trabalho em toda a sociedade. Em Theodor Adorno (1903-1969) o conceito de *fetichismo da mercadoria* passa a ser *fetichismo da mercadoria cultural*, uma manifestação a partir do século XX sob um aparato que juntamente com Horkheimer denominou de Indústria Cultural (SILVA, 2010, p. 375-376).

social, mas ao contrário, ele era estimulado em sua produção criativa (FELINTO, 2006, p. 104-105).

Diante de tais imposições, na contemporaneidade é possível identificar o aspecto econômico sobre a tecnologia, onde Andrew Feenberg observa que a atividade técnica se tornou um processo no qual a ciência se converteu em capital, passando a servir o sistema capitalista, ou seja, a tecnologia contemporânea passou a ser disputada e modelada pelas riquezas materiais, onde a produção segue visando os objetivos do lucro (FEENBERG, 1999, P. 222).

Com a expansão do capitalismo, a busca é sempre pela necessidade de minimizar os custos, baratear a força de trabalho e enfrentar a forte competição com outras empresas, além da exploração de mercados de consumo (RÜDIGER, 2016, p. 72).

Isto demonstra que a crescente ideia de padronização da tecnologia e exploração de novos mercados cada vez mais interessados em desenvolver utensílios para comercialização em massa e igualmente a promoção de uma forma de controle cada vez mais intensa e intrínseca, assim como se padroniza a tecnologia, busca-se a disciplinarização dos indivíduos, bem como o corpo social, buscando ampliar cada vez mais este padrão.

Tais ações sobre os comportamentos visam uma produção de saber a partir da nova relação indivíduo e máquina, pois através dessa relação se extrai informações que serão utilizadas para fins comerciais através de perfis criados, ou seja:

[...] o saber produzido no nível da elaboração de perfis, que não é o mais frequentemente disponível para os indivíduos nem perceptível por eles, mas que, apesar disso, lhes é aplicado de maneira a inferir deles um saber ou previsões probabilista quanto às suas preferências, intenções e propensões, que não seriam, de outra forma, manifestas (OTTERLO *Apud* ROUVROY; BERNS, 2018, p. 114).

As novas tecnologias caminham para as conhecidas tecnologias de informação, o que fez com que estes aparatos estejam cada vez mais próximos do corpo físico humano, bem como, a criação de novas experiências individuais e coletivas. Estas mudanças ocorreram devido a mercadoria assumir a forma de

uma informação, ela representa um campo de forças que atua na realidade virtual dos circuitos tecnológicos (RÜDIGER, 2016, 198).

A partir desta transformação, o equilíbrio entre o estímulo à produção da informação e a permissão de seu uso público está sendo perdido de acordo com Castells (CASTELLS, 2003, p. 186-187), onde ele mesmo irá afirmar que por causa da internet, os indivíduos possuem um hipertexto personalizado que embora limitado, pode chegar a ser comercializado universalmente (CASTELLS, 2003, p. 207).

Ou seja, é a informação sobre o ser humano que se configura no verdadeiro objeto do mercado informacional, suas ações e forma de pensar que estão sendo analisadas e direcionadas no campo virtual.

Ao estudar a mudança econômica e social da sociedade, Jeremy Rifkin elaborou um dos primeiros relatórios sobre o impacto da economia digital capitalista no modo de vida da sociedade contemporânea.

Ele mostra que o capitalismo passou a se organizar em torno de um modelo de negócio que possuem como base as redes de informação e o sentido, ou seja, ocorre a substituição da venda de bens e serviços pela exploração mercantil da própria experiência humana (RÜDIGER, 2016, p. 152), o que tal fato corrobora com o que François Fortier diz, onde:

Embora tenha potencial para capacitar os consumidores e mobilizar os cidadãos, as novas tecnologias de informação e comunicação de fato estão servindo os interesses comerciais, ao reforçar as práticas mercadológicas. Ainda que estas práticas venham de época anterior, essas tecnologias estão permitindo que, agora, os comerciantes aperfeiçoem a exploração dos perfis mercadológicos online. Monitorando e gravando todas as condutas possíveis dos consumidores, seus dados pessoais, hábitos de navegação, interesses e preferências de consumo, suas respostas a dadas situações, os marketeiros online procedem a um levantamento de informações que lhes dá tanto perfis individuais quanto agregados estatísticos, que eles podem usar para classificar os consumidores ou praticar o marketing personalizado (FORTIER, 2001, p. 48).

Portanto, fica evidente a ideia de uma tecnologia influenciada pelo sistema econômico, onde a promoção das novas experiências visa a coleta de informações para o desenvolvimento de novos produtos cada vez mais personalizados com uma conotação de vigilância e monitoramento.

Com isso, a realidade é subjugada à mercantilização e à monetização e renasce como comportamento, este novo fenômeno que cria a possibilidade de modificar a conduta das pessoas visando o lucro e o controle (ZUBOFF, 2018, p. 56).

Este mesmo movimento já estava sendo anunciado por Adorno em sua crítica a indústria cultural, onde as formas culturais já estariam visando o lucro e não a qualidade de suas artes.

Sendo assim, o acúmulo de dados sobre os indivíduos e seu habitat, possui o intuito de o conhecer, controlar e modificar seus comportamentos para a produção de novas variedades de mercantilização, monetização e controle (ZUBOFF, 2018, p. 57).

Shoshana Zuboff também acrescenta que novas oportunidades de monetização estão associadas a uma nova arquitetura global de captura e análise de dados que produzem recompensas e punições, onde possuem a intenção de modificar e transformar em mercadoria o comportamento visando o lucro (ZUBOFF, 2018, p. 57).

Ou seja, quando Fortier e Zuboff se referem ao controle do comportamento nada mais é do que a ideia de disciplinarização dos corpos elaborada por Michel Foucault, na qual, a finalidade da tecnologia vigente tanto no período de Foucault, quanto na contemporaneidade, é a de produzir, conhecido na contemporaneidade pelo termo *prosumption* (LYON, 2018, p. 163) produção esta que se dá através do comportamento, o que na atualidade é maior explorada devido ao viés mercadológico.

2.3 Um ambiente dentro do ambiente - (cibercultura e os cibercriticistas)

A ideia de um Ciberespaço⁵ não é recente, a imaginação da cultura permeia um mundo utópico vislumbrado a longo prazo. São livros, filmes, séries

⁵ Ciberespaço: Este termo se refere ao espaço criado artificialmente pela convergência entre o mundo on-line gerado pelas redes telemáticas e as projeções digitais e imaginárias dos sujeitos que, direta ou indiretamente, interagem por seu intermédio, deve seu nome à obra do escritor William Gibson (RÜDIGER, 2019, p. 297).

com os quais se fomentam a ideia de uma sociedade onde a tecnologia estaria presente no dia a dia das sociedades.

Tal noção sofreu um crescimento exponencial ao longo dos anos, todas as pessoas se tornaram ávidas por ter experiências que envolvam as novidades tecnológicas, por conseguinte, as tecnologias entraram no mundo da comunicação, potencializando planos econômicos, políticos, culturais e humanos (LÉVY, 2010, p.11).

O surgimento da expressão Cibercultura deve-se à engenheira, informata e empresária norte-americana Alice Hilton, fundadora do Instituto de Pesquisas Ciberculturais (1964), sendo pioneira ao usar a expressão com sentido enfático se referindo a uma nova exigência ética da nova era da automação e das máquinas inteligentes (RÜDIGER, 2016, p. 8).

Após a criação do termo diversos teóricos decidiram investigar e definir o que seria esta nova era da automação e das máquinas inteligentes, para Thomas Helvey, a cibercultura:

[...] visa em essência, definir e identificar os vários canais de interação e sua densidade informacional em relação aos efeitos de feedback e às integrações cibernéticas resultante da conduta social humana (HELVEY, 1971, p. 149).

Lévy foi mais objetivo, definindo como um conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 2010, p. 17).

Para Rüdiger, a Cibercultura é como uma formação histórica de cunho prático e cotidiano, cujas linhas de força rápida, baseadas nas redes telemáticas estão criando um mundo próprio e um campo de interrogação, ou seja, está dividido em diversas tendências, bem como, inúmeras interpretações (RÜDIGER, 2016, p. 7).

Eugênio Trivinho, de forma erudita, diz que no estirão interativo da civilização mediática, nesse *locus temporal* do que a teoria da comunicação e a teoria social contemporâneas convencionaram chamar de cibercultura (TRIVINHO, 2007, p. 21).

Já em Manuel Castells, é o cultivo dos protocolos de comunicação (RÜDIGER, 2016, p. 135). Tais definições foram somente para elucidar e citar alguns investigadores deste conceito.

Sendo assim, a palavra cibercultura surge em um contexto no qual deve dar conta dos fenômenos que nascem das novas tecnologias de comunicação (RÜDIGER, 2016, p. 13), pois, como publicou a *Time Magazine* em sua edição de 25 de julho de 1994, *um simples computador pode se ter um enorme poder* (RÜDIGER, 2016, p. 25), frase esta, retirada de uma extensa matéria sobre a irrupção da internet na vida cotidiana.

Ou seja, com a inserção das novas tecnologias na vida diárias das pessoas, ocasionou-se forte impacto em suas vidas, onde tiveram e ainda têm que se adaptar as novas formas de se dominar a técnica, tendo como objetivo o acesso as novas formas de interação da sociedade.

A cibercultura é uma emanção cotidiana desta era e de acordo com Christian Fuchs, é o sistema dialético no qual a ação e a estrutura cultural se tornam virtuais (RÜDIGER, 2016, p. 154), chegando ao que Lucia Santaella categoriza como sexta era cultural (SANTAELLA, 2003, p. 77).

Sendo assim, a cibercultura transporta o eu físico para o virtual, onde toda a realidade é potencializada às novas formas de interações, no qual aparta-se a alteridade e reafirma o individualismo, pois como afirma Rüdiger:

A cibercultura é um processo em que se verifica o assassinato simbólico da alteridade, do ser outro, inclusive o si-próprio, a começar pelo corpo, visto que ela espectraliza eletronicamente e informaticamente a existência. As pessoas são levadas através dela a abrir mão do corpo, de suas energias concretas, de sua inserção no fluxo simbólico, formado produtivamente em meio às formas de interação e sociabilidade objetivas e históricas (RÜDIGER, 2016, p. 204).

Ou seja, em termos existenciais, a cibercultura potencializa uma realidade paradoxal, onde os sujeitos praticam sua individualidade em um mundo virtual apesar de se acharem interagindo em muitas vezes com um número maior de pessoas com as quais se relaciona na realidade física, torna as tecnologias de comunicação um novo caminho para as novas formas de desenvolvimento das relações humanas.

Para se entender melhor o universo da cibercultura, é necessário analisar suas principais tendências ou linhas de abordagem, onde se tornarão mais claros os caminhos que podem ser seguidos no estudo deste campo.

As principais correntes teóricas são o populismo tecnocrático, os conservadores midiáticos e os cibercriticistas. Tais abordagens serão explanadas de forma breve para apresentar e explicar a razão pela qual se escolheu a linha que seguirá esta pesquisa, não fazendo juízo de valor, mas direcionando a pesquisa pela vertente que mais se alinha a narrativa da série *Black Mirror*.

Sendo assim, os populistas tecnocráticos possuem um entendimento axiológico definido pela consciência cotidiana e que visualiza como positivo ou favorável para o homem o desenvolvimento científico e tecnológico (RÜDIGER, 2016, p. 301), ou seja:

[...] estamos, portanto, em meio a uma revolução cultural, embasada na expansão das mídias digitais interativas, que tende a reduzir o poder das empresas multimídia de maior porte sobre o público e anuncia o fim ou o declínio da autoridade dos especialistas em cultura e comunicação. O princípio social mais importante instituído com a cibercultura é o de que o público determina a forma e conteúdo do meio: ele estrutura e controla a comunicação. A internet criou uma rede mundial de computadores, e a popularização dos equipamentos de informática está permitindo a milhões de pessoas interagirem livremente e se tornarem sujeitos engajados ativamente no processo de comunicação. O conhecimento passou a ser disseminar horizontalmente, conferindo maior poder ao indivíduo, relativamente às organizações verticais e centralizadas dos tempos da velha mídia e das indústrias da cultura (RÜDIGER, 2016, p. 36)

Portanto, teóricos como Dan Gilmore, Henry Jenkins, George Gilder, Marshall McLuhan e Bill Gates são alguns dos expoentes desta vertente, que entende que a humanidade está vivendo uma utopia que se tornou realidade, isto é, são arautos desta boa nova que mudou o mundo através do desenvolvimento científico e tecnológico no final do século XX (RÜDIGER, 2016, p. 27). Sendo assim, para estes teóricos, o progresso tecnológico potencializa um futuro virtuoso para a humanidade.

Já os conservadores midiáticos atuam como promotores de acusação política e moral do fenômeno, (RÜDIGER, 2016, p. 26), onde entendem ser

necessário proteger a mídia tradicional, ou seja, a democratização da informação que pode degenerar em um igualitarismo radical corruptor (RÜDIGER, 2016, p. 38).

Teóricos como Evgeny Morozov, Erik Neveu e Andrew Keen, expoentes desta vertente, entendem que a revolução social das tecnologias de informação e comunicação estão promovendo a massificação das atividades culturais e conseqüentemente a estrutura moral da sociedade estaria sendo corroída. Sendo assim, para eles, a cibercultura pode minar assim como fortalecer os mecanismos em que se assentam os regimes políticos autoritários, tanto quanto os democráticos (RÜDIGER, 2016, p. 38-39).

Para eles, as pessoas se tornaram produtos devido as redes sociais, onde o exibicionismo narcisista praticados neste ambiente, tende a sufocar a criatividade, e com isso, o desejo de promoção pessoal e a busca pela popularidade, rebaixam os padrões morais e culturais (RÜDIGER, 2016, p. 39 - 40), trazendo um declínio moral não compatível com o progresso que as tecnologias de comunicação sofrem com o passar dos anos.

Por fim, os cibercriticistas, tendência que é caracterizada pelo interesse em refletir sobre a conexão entre cibercultura e poder, leva em conta os problemas e desafios que esta relação afeta no sujeito social (RÜDIGER, 2016, p. 26).

Ou seja, esta linha de pensamento versa sobre as problemáticas que envolvem a inserção das novas tecnologias comunicacionais no cotidiano dos indivíduos e conseqüentemente, quais desdobramentos decorrem desta tal relação.

Teóricos como Kevin Robins, Julian Stallabrass e Lee Siegel apresentam as problemáticas causadas pelo jogo da cibercultura, onde através do progresso tecnológico e a exploração mercadológica chegaram-se à produtos para vendas em massa, o que permitiu que as tecnologias comunicacionais fossem adquiridas pelos indivíduos comuns e se tornarem cada vez mais populares.

De acordo com Stallabrass, a cibercultura não é controlada pela classe política ou pelas elites empresariais, mas pela força do mercado e sua dinâmica (STALLABRASS, 1996, p. 109), ou seja, para ele, o sistema econômico dita as regras de qual será o próximo nicho, o que evidencia a passividade humana perante o progresso econômico e tecnológico.

Diante de tal cenário:

O ciberespaço tende a ser muito mais uma forma ideal de mercado do que um espaço de cultivo da subjetividade e aprimoramento das relações com nossos semelhantes, quando não enseja a fantasia de que estamos nos tornando agentes virais de um espaço anônimo e coletivo cujo poder se exerce em escala mundial (RÜDIGER, 2016, p. 44).

Ou seja, assim como Foucault afirmou que onde há poder, ele se exerce, temos agora em escala mundial este exercício de poder, o que poderia ser uma analogia do planeta constituir-se em um grande panóptico cibercultural, tendo como finalidade a disciplinarização dos indivíduos por meio das novas tecnologias comunicacionais.

Temos então, a cultura pop se fundindo integralmente ao campo mercadológico (RÜDIGER, 2016, p. 49) e conseqüentemente ocorrendo a exploração, que no campo cibercultural, a moeda da vez é a que se denomina por dados.

Conhecido como *small data*, estes dados são coletados a partir do *big data*, uma técnica onde as ações e discursos são mediadas por computador de indivíduos no desenrolar da vida prática, pois:

Nada é trivial ou efêmero para essa colheita: as “curtidas” no *Facebook*, as buscas no Google, e-mails, texto, fotos, músicas e vídeos, localizações, padrões de comunicação, redes, compras, movimentos, todos os cliques, palavras com erros ortográficos, visualização de páginas e muito mais. Esses dados são adquiridos, tornados abstratos, agregados, analisados, embalados, vendidos, analisados mais e mais e vendidos novamente. Esse fluxo de dados foram rotulados pelos tecnólogos de “data exhaust” (ZUBOFF, 2018, p. 31-32)

A partir disto, as companhias que recolhem, processam e exploram informaticamente estes dados, liquidam com a privacidade e como asseverou Mark Andrejevic:

[...] pode ser que o acesso ao trabalho, aos serviços, ao consumo, ao lazer e relações sociais esteja se tornando objeto de um vasto sistema de monitoramento e eventual exploração, levando em conta que todos os seus processos e protocolos estão se submetendo à tecnologia digital. Voluntariamente ou

não, as pessoas estão se tornando prisioneiras de redes telemáticas que permitem saber, por quem conduz o processo e ou paga pela informação, cada vez mais a respeito de sua identidade, relações, desejos e movimentos. Queiramos ou não, estamos nos tornando fornecedores de informações que podem ser coletadas, reunidas, analisadas, vendidas e exploradas como propriedade de organizações e indivíduos sobre as quais temos muito pouco conhecimento e praticamente nenhuma autoridade (ANDREJEVIC *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 46)

Diante de tais fatos, mesmo com este monitoramento constante, com uma vigilância invasiva, os indivíduos não se desobrigam a ingressar no mundo digital, pelo contrário, ele se insere sem pensar nas consequências e quando pensa, desdenha enquanto busca suas satisfações individualistas.

Portanto, de acordo com Siegel, compartilhar ideias, criar conteúdo digitais para os novos meios de comunicação, não são necessariamente ações autônomas, mas sim tempo de lazer que adquire a qualidade de trabalho racional, calculável e consciente em um mercado, que adapta momentos de privacidade aos eventuais compradores (SIEGEL, 2008, p. 69-70).

Sendo assim, o que está se criando é uma forma mais potente de homogeneização, pois a ideia de que antes as pessoas eram receptores passivos e agora são produtores de conteúdo independente é enganosa.

Isso se dá pelo fato de que as pessoas não querem mais ser público, mas sim estrelas em meio a massa, e que através das redes sociais elas desejam ser lidas, vistas e comentadas, obtendo um sucesso narcísico e egoísta (RÜDIGER, 2016, p. 49).

Ou seja, toda a aparente inovação e criatividade está no pacote, pois a ideia de destaque em meio a massa faz parte do jogo, a não limitação não significa que se escapou do sistema, mas que simplesmente é realizada ações à partir da dinâmica e versatilidade do ambiente virtual, o que se modifica sempre que necessário para que as engrenagens continuem funcionando.

Tal movimento vai no caminho oposto ao da ideia de privacidade, que pode ser definida, em uma primeira aproximação, como o direito de manter o controle sobre as próprias informações (RODOTÀ, 2008, p. 92), uma vez que, ao se expor conscientemente ou não no ambiente virtual, a privacidade deixa de existir.

Deste modo, é possível entender que a cibercultura engloba um mundo com diversas possibilidades, mas que na verdade de acordo com os cibercriticistas, é um grande ambiente vigiado e monitorado para fins comerciais, no qual toda a aparente emancipação e autonomia que se possa ter é na realidade algo que se transforma em produto para ser comercializado.

E mais ainda, fazendo uma analogia com a sociedade disciplinar de Foucault, é plausível identificar a cibercultura como um ambiente semelhante ao dispositivo panóptico cujo objetivo de ambos é a disciplinarização dos indivíduos, através do exercício de poder, da vigilância, do monitoramento e da docilização dos corpos.

2.4 Um novo Frankenstein - (o nascimento de um novo mundo fáustico)

Historicamente, ao se estudar a técnica é possível percorrer por dois caminhos para entendê-la. Utilizando-se de figuras tradicionais da mitologia do Ocidente, temos a direção prometeica e a fáustica (RÜDIGER, 2016, p. 51).

A ideia prometeica segue uma linha de pensamento que se articula pela primeira vez em Francis Bacon e se contextualiza com a ascensão do capitalismo e a Revolução Industrial. Estes teóricos são os que bendizem a técnica moderna devido a sua capacidade emancipatória e beneficente, pois:

A tecnologia merece, segundo eles, ser vista como um fator de progresso, uma força de caráter positivo, que nos promete o melhor mundo possível. Os obstáculos que ela encontra não são menos solucionáveis que seus próprios efeitos perversos, visto que ambos serão resolvidos com a pesquisa e o desenvolvimento de novos artefatos tecnológicos (RÜDIGER, 2016, p. 51)

Ou seja, a partir desta perspectiva de confiança na tecnologia, é possível identificar o aspecto positivo da inserção cada vez maior da tecnologia na realidade humana, entendendo que tal fato se desdobrará em um futuro otimista, onde as máquinas serão parte fundamental para a resolução de problemáticas que acompanham a humanidade ao longo de muitos anos.

Já a visão fáustica, é aparentemente oriunda de Georg Simmel e cresceu em meio a uma reversão de expectativas históricas que começam a cercar espiritualmente o desenvolvimento tecnológico em meados do século XX.

Esta vertente expressa a mecanização acelerada da vida social e o caráter de massas, pois a máquina, pouco a pouco foi passando a ser vista como uma armadilha montada para si mesma pela humanidade progressista, e um elemento que ameaçava a sua própria sobrevivência (RÜDIGER, 2016, p. 52).

Com o ideal prometeico hegemônico na sociedade até a chegada do século XX, a ideia fáustica começa a ganhar força com a crescente sensação de mal-estar espiritual na nova civilização, ou seja:

As preocupações com a mecanização e a especialização do trabalho e do lazer, o declínio de instituições comunitárias como a família e a Igreja, o materialismo sem precedentes e a ruptura da ordem política e social forneceram aos críticos radicais e conservadores uma base comum para concordarem que o desenvolvimento tecnológico deveria ser restringido (SEGAL, 1985, p. 63)

Portanto, o entendimento de que o progresso tecnológico começava a incomodar a sociedade estava presente e isso refletiu na cultura.

Posterior ao movimento ludista de quebra de máquinas no princípio do século XIX, surge a primeira expressão literária, o *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, obra esta que foi o estopim para os primeiros alertas filosóficos que advertiram a sociedade da abertura de uma época em que os indivíduos correm o risco de se converterem em máquinas (RÜDIGER, 2016, p. 97). Alertas estes que se seguiram na cultura através de:

Zamiatine (*Nós, os outros*, 1924), Marcel L'Herbier (*Inumano*, 1924), Kafka (*Na colônia penal*, 1919), De Chirico (*Enigma[s] de um dia*, 1914), Georg Groz (*Autômatos*, 1920) Capék (*R.U.R.*, 1920), Fritz Lang (*Metrópolis*, 1926), Huxley (*Admirável mundo novo*, 1932), Chaplin (*Tempos modernos*, 1936), Orwell (*1984*, 1949) e tantos outros fornecem, desde então, o registro espantado da forma como o homem, ao mesmo tempo, vislumbra negativamente e vai se inserindo na nova ordem tecnológica (WOLLEN *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 99).

Diante de tais manifestações do caminho perigoso que a relação da sociedade com a máquina pode tomar, chega-se à contemporaneidade com a ideia de que o homem perdeu a capacidade de controlar a técnica.

Onde, de acordo com o Arthur Kroker e Michael A. Weinstein através do livro *Data Trash: teoria da classe virtual* (1995), uma espécie de manifesto da concepção fáustica da cultura na era das novas tecnologias de informação, demonstram o fim da história humana e o início da história virtual, no qual os princípios da máquina estão triunfando sobre a vida, e a ciência sobre o pensamento, resultando em uma reviravolta generalizada na maneira como funciona o mundo e a progressiva transformação dos seres humanos em *lixo informático* (RÜDIGER, 2016, 196).

Segundo os autores, o capitalismo está sendo superado por uma forma mais avançada da virtualização do valor de troca, além da tecnologia assumir uma condição de espécie viva, substituindo a própria lógica a até então ascendente histórica genética da espécie humana (KROKER, 1993, p. 73).

Sendo assim, a mensagem da perspectiva fáustica é de alertar a sociedade dos perigos ocasionados pela inserção da tecnologia da realidade humana, o que trará desdobramentos que podem custar a sua própria existência, identificando os aspectos que potencializam tais desconfortos iniciais percebidos desde meados do século XX.

Portanto, o mundo fáustico realça a importância de um equilíbrio entre a tecnologia e a sociedade, mas sobretudo, busca trazer à tona novamente a ideia de humanidade dos indivíduos, uma vez que, o indivíduo virtual se sobrepõe na contemporaneidade e com essa ascensão é possível que a mercantilização do corpo se torne em um escravidão moderna por meio de um grande panóptico digital, trazendo consequência que mudarão por completo a forma de se encarar a realidade existencial.

2.5 Um veículo desgovernado - (dromocracia, poder e vigilância)

Com a ascensão da virtualidade na realidade humana identificou-se ser necessário que neste ambiente prevalecesse a democracia e o acesso livre a todas as pessoas. Porém, esta ideia utópica não acontece na prática, visto que, o ambiente digital se relaciona com o sistema econômico capitalista e esta

conexão resulta em uma conotação mercadológica para as finalidades do mundo conectado.

Sobretudo, é possível identificar como se dá a funcionalidade em um ambiente online na contemporaneidade. Este ambiente é conduzido por meio de dois fatores, a velocidade e a violência, termos estes abordados pelo importante filósofo Paul Virilio no livro *Velocidade e Política* (1996, original de 1977), para explicar o conceito de Dromocracia.

Com este texto, Eugênio Trivinho demonstra que Virilio lança se não as bases, ao menos as sinalizações teóricas para a compreensão da história dos processos políticos e sociais pelo prisma do vetor dromológico (TRIVINHO, 2007, p. 45). Ou seja, a fórmula lógica da velocidade, da aceleração no tempo, da multiplicação da massa pela velocidade, a explicação de como funciona e se estrutura o ambiente virtual (SANTAELLA, 2003, 104).

De acordo com Trivinho, a velocidade organizou a vida social, cultural e política ao longo dos milênios, e que atualmente a comunicação, a velocidade e a cultura constituem-se em categorias teóricas interdependentes, mas a rigor, são um fenômeno único de valor epistêmico (TRIVINHO, 2007, p. 20).

Ou seja, no mundo digital esta tríade de conceitos está difundida e atuante em toda a estrutura, e através delas toda a interação e experiência são moldadas e articuladas. Portanto:

A dromocracia cibercultural abrange, com precisão refletida, a fase mundial atual do capitalismo tardio. Integrando comunicação em rede, instantaneidade e cultura digital, ela se traduz, em outros termos, como o estirão mais avançado da civilização mediática em tempo real (TRIVINHO, 2007, p. 21).

A expressão teórica dromocracia é entendida por Trivinho como a mais justa para nomear a organização social-histórica avançada e invisível da violência da técnica sofisticada.

Este regime social invisível (TRIVINHO *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 202), torna seus usuários prisioneiros de um exercício de poder virtual baseados na velocidade e violência, onde tal submissão está condicionada à uma troca de experiência mercadológica que está condicionando e captando cada vez mais adeptos. Em miúdos:

Se a dromocracia é o reino da velocidade e se a cibercultura como categoria de época (substituta do conceito de sociedade é o reino do interativo e do virtual, a dromocracia cibercultural equivale ao processo civilizatório longitudinal fundado na e articulado pelo usufruto diuturno da velocidade digital em todos os setores da experiência humana, horizonte no qual e a partir do qual a união inextricável entre comunicação, vetor democrático e cultura é realizada pelo processo aleatório, via mercado, da informatização, virtualização e ciberespecialização como indexador prioritário da experiência de mundo (TRIVINHO, 2007, p. 23).

Diante de tais fatos, a dromocracia não se constitui em uma invenção recente, ela é a síntese de relações concretas de poder e barbárie em diferentes épocas.

Na fase atual do capitalismo tecnológico, ela se arranja como um regime panóptico da velocidade interativa, tendo a vida dos indivíduos ingressada na fase de militarização informática velada (TRIVINHO, 2007, p. 24-25), ou seja, no regime dromocrático o método que conduz os indivíduos é o da disciplinarização, pois é através dela que se obtém o resultado mercadológico que se espera.

Mas para que isto ocorra, é necessário entender que a velocidade, a história da aceleração sociotecnológica contemporânea, remonta ao final do século XVIII (TRIVINHO, 2007, p. 60) e se consolida como comunicação em tempo real quando representa a si mesma, para além de sua expressão setorial, fragmentária, atrelada ao território geográfico a vigência do disposto sociodromológico como regime estrutural e universal (TRIVINHO, 2007, p. 69) e com isso, implica na reestruturação inteira da sociedade contemporânea.

Tal velocidade é entendida como a forma mais sutil de violência da técnica (TRIVINHO, 2007, p. 92) o que remonta à uma violência simbólica, imaterial, não física, levada a instrumentalização de signos, sem o concurso de agressões corporais diretas (TRIVINHO, 2007, p. 93).

Uma violência forjada, adocicada e domesticada, que se instaura como um autoritarismo devido ao seu caráter, pois é ela que move a tudo e a todos, realizando o agir, o fazer e o pensar (TRIVINHO, 2007, p. 94-95), evidenciando o fato de que não é mais a velocidade que serve às coisas, mas as coisas que servem a velocidade (TRIVINHO, 2007, p. 96).

Diante de tal inferência da violência na estrutura do ambiente online, é evidente que a questão do poder é fundamental para realizar o condicionamento

que se deseja, e com o progresso tecnológico é possível reconhecer um exercício de poder mais incisivo e de certo modo imiscuído em toda a estrutura virtual.

Com a ampliação da tecnologia, o ambiente digital adquiriu formas de se obter poderes políticos, obtenção de privilégios econômicos e praticar qualquer tipo de violência contra a própria humanidade (RÜDIGER, 2016, p. 218).

Isto decorreu do infantilismo e das fantasias humanas diante da realidade, o que se tornou um caminho sem volta, pois como afirma Philippe Breton, atualmente não há como viver sem os computadores e outros dispositivos pelo fato de que a tecnologia impôs seu poder sobre as sociedades via mídia digital interativa (BRETON *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 235). Ou seja, todas as relações que envolvem o mundo virtual especificamente, envolve relações de poder.

As relações de poder envolvem os indivíduos há muito tempo e as novas tecnologias ampliaram este desejo humano, muitas vezes acompanhado concomitante do medo de perder o controle sobre o mundo tão enfraquecido pela era das máquinas (RÜDIGER, 2016, p. 53), o que no mundo contemporâneo, segundo Donna Haraway, servem as empresas de controle e exploração conduzidas pelos sistemas de poder vigente (RÜDIGER, 2016, p. 117).

Estas empresas tratam do viés mercadológico que o ambiente digital pode oferecer, ou seja, a organização social está cada vez baseada na acumulação e circulação das informações, recurso este, que estabelece o nascimento de novas situações de poder (RODOTÀ, 2008, p. 35).

Então, para que haja a interação no ambiente virtual e a experiência seja realizada é necessário fornecer os dados na rede, uma vez que, esta operação deixa evidente quem é que exerce o poder, pois o indivíduo não pode fazer nada se de fato deseja realizar a interação virtual, a não ser fornecer os dados requeridos (RODOTÀ, 2008, p. 35).

Tais dinâmicas demonstram a novas formas de redistribuição do poder (RODOTÀ, 2008, p. 90), o que apresenta o novo modelo de seu exercício, mas que para ser realizado por completo é necessário monitoramento constante e ininterrupto, pois mesmo que o indivíduo se recuse a fornecer seu dados, ele é vigiado para a obtenção de informações acerca de suas preferências.

Para Castells, a internet é alvo de investidas cada vez mais pesadas por parte das corporações e dos aparelhos de Estado, que procuram vigiar e explorar os fluxos de comunicações (CASTELLS *Apud* RÜDIGER, 2016, p. 138).

Já Zuboff chama de capitalismo de vigilância a proposta de que o big data é um componente fundamental de uma nova lógica de acumulação, profundamente intencional (ZUBOFF, 2018, p. 18), e que estabelece uma nova forma de poder em que o contrato e o Estado de direito são suplantados pelas recompensas e punições de um novo tipo de mão invisível (ZUBOFF, 2018, p. 46).

De acordo com Sandy Pentland do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts) sensores, telefones celulares e outros dispositivos de captura de dados fornecem os *olhos e ouvidos* de um *organismo vivo global* a partir de um *ponto de vista de Deus* (ZUBOFF, 2018, p. 55).

Ou seja, os novos dispositivos tecnológicos são utilizados para a realização de monitoramento de seus indivíduos, fazendo com que estejam diante de um grande panóptico ao ar livre, tendo todos os seus movimentos vigiados e registrados para se exercer um poder mais preciso.

É inegável que as tecnologias da informação e comunicação têm servido de suporte para a intensificação de práticas de vigilância, monitoramento e controle de identificações, movimentos, acessos, características físicas e de lugares em nome da securitização (FIRMINO, 2018, p. 69).

Ou seja, as pessoas estão se sentindo mais protegidas enquanto estão sendo monitoradas e aceitam de bom grado a invasão de suas particularidades em nome da preservação de um possível acontecimento ruim.

Um exemplo deste monitoramento é o caso da ponte-jardim em Londres, onde, através de uma parceria entre empresas privadas e a prefeitura, onde os visitantes eram rastreados pelos sinais de seus aparelhos celulares e supervisionados por um consórcio no qual foram permitidos coletar nomes e endereços das pessoas na ponte (FIRMINO, 2018, p. 80).

Esta é uma demonstração real de uma ação mercadológica que transforma os dados recolhidos de forma até não permitida em informações valiosas para o mundo virtual.

Uma das principais empresas de tecnologia da atualidade, a Google, teve o seu diretor-geral anunciando que eles sabem em linhas gerais que são as

peças, o que lhes interessa e quem são seus amigos (SCHMIDT *Apud* ROUVROY; BERNS, 2018, p. 119) e isto mostra como o comportamento das pessoas nunca foi tão conduzido, observado, registrado, classificado e avaliado (ROUVROY; BERNS, 2018, p. 127). Ou seja, a sociedade caminha para uma vigilância cada vez mais invasiva aos moldes de uma sociedade totalitária onde seus corpos receberão uma disciplinarização que não se poderá escapar.

Mais do que uma sociedade de vigilância, tem-se agora uma cultura de vigilância, que possui como característica-chave a participação das pessoas em uma tentativa de regular sua própria vigilância e a vigilância sobre os outros (LYON, 2018, p. 151).

Esta cultura já se tornava visível após os ataques do 11 de Setembro nos Estados Unidos e o episódio em que Edward Snowden copiou e divulgou documentos da NSA em 2013 (LYON, 2018, p. 152). Após estes momentos, surge a ideia de que a vigilância é necessária para o bem de todos e o automonitoramento de saúde por exemplo, se tornou cada vez mais popular através de aparelhos acopláveis ao corpo com o pressuposto de se levar *vidas melhores* (LYON, 2018, p. 157).

Esta cultura de vigilância pode ser entendida por meio de três fatores: familiaridade, medo e diversão. Em familiaridade temos a ideia de que a vigilância se tornou um aspecto da vida e que é dado como correto, algo naturalizado e fonte de uma segurança pessoal ou coletiva, quanto ao medo, após o 11 de Setembro, a vigilância está relacionada a geração de incerteza e exploração deste sentimento através da mídia, e por fim, a diversão enfatiza o lazer e o entretenimento, muito difundido através deste sistema (LYON, 2018, p. 159-160).

De acordo com Pablo Esteban Rodriguez, na perspectiva de Foucault, está claro que o fenômeno da vigilância moderna começa precisamente quando a lógica do castigo abandona a do espetáculo.

Assim como o panóptico era um modelo de vigilância ideal, na modernidade ocorre também a ideia de que ao invés de poucos olharem muitos, têm-se muito inspecionando pouco. Este modelo é conhecido como sinóptico (RODRIGUEZ, 2018, p. 182-183) e demonstra que a vigilância muda de perspectiva, mas continua sendo um mecanismo de obtenção de informações sobre os indivíduos.

Aprofundando mais ainda, Flávia Costa afirma que a cultura de vigilância está se tornando em um modo de vida devido as experiências ocasionadas em aeroportos, nas ruas, em entradas e saídas de edifícios e até mesmo dentro de casa através dos smartphones (COSTA, 2018, p. 293- 294).

Isto faz parte da disciplinarização dos corpos e do condicionamento por meio da convivência com a tecnologia na qual está se inserido cada vez mais na realidade humana e tornando pública suas particularidades, conhecidos como homens de vidro, onde:

Assediados por computadores, espiados por olhos furtivos, filmados por telecâmeras invisíveis. Os cidadãos da sociedade da informação correm o risco de parecer homens de vidro: uma sociedade que a informática e a telemática estão tornando totalmente transparente (RODOTÀ, 2008, p. 8).

Ou seja, a sociedade é obrigada a escolher entre a dualidade existente na casa-fortaleza que favorece a privacidade e o egocentrismo ou a casa-vitrine que chega com o *slogan* do homem que não tem nada a esconder, sem privacidade e privilegiando as trocas sociais (RODOTÀ, 2008, p. 25). Ambas as possibilidades não isentam de uma vigilância, pois todos estão inseridos em um mundo no qual todos são vigiados em todos os aspectos da vida.

A vigilância trouxe um novo modelo de organização social e econômica, a coleta de dados impôs uma nova *mercadoria*, cujo comércio pode trazer riscos à privacidade (RODOTÀ, 2008, p. 62), uma vez que, o indivíduo se torna obrigado a fornecer seus dados, pois caso se negue, o acesso se torna restrito e suas consequências podem ir além de simples operações econômicas, pois, cria-se uma espécie de posse permanente da pessoa por parte de quem detém as informações a seu respeito (RODOTÀ, 2008, p. 113).

Isto é, a sociedade está se transformando em uma casa-vitrine onde tais informações coletadas são utilizadas de forma política, visando a disciplinarização e exercitando um poder.

Um ponto importante que Rodotà apresenta é o da classificação, pois para ele, a sociedade de vigilância tem como objetivo classificar e que progressivamente está se tornando uma sociedade da classificação (RODOTÀ, 2008, p. 114), onde:

A sociedade da vigilância não desaparece; ao contrário, aproveita as novas oportunidades para se fortalecer. Ao mesmo tempo, emerge, e consolida-se, a sociedade da classificação, na qual está ínsita a possibilidade de produção incessante de perfis individuais, familiares, de grupo. Desta forma, a pessoa, a cada momento, pode se tornar o usuário privilegiado de um serviço, o destinatário de uma particular atenção política, o alvo de uma campanha publicitária, ou o excluído da possibilidade de aproveitar determinadas oportunidades sociais (RODOTÀ, 2008, p. 157).

Esta ideia de classificação além de apresentar os problemas de seleção e aplicação de privilégios somente para quem desejar, traz consigo o problema da discriminação em escalas extremas como no caso de alguns países europeus que já possuem um banco de dados contendo o DNA de indivíduos considerados perigosos.

Isto é utilizado como justificativa para proteger a sociedade de crimes, acontecendo também no campo da saúde e da sociedade como um todo (RODOTÀ, 2008, p. 146-147), onde ações discriminatórias são tomadas e o uso de tecnologias potencializam tais medidas que tem como objetivo a docilização dos corpos e disciplinarização de uma sociedade cada vez mais refém das novas tecnologias.

Portanto, é evidente que as novas tecnologias não são utilizadas somente para facilitar a vida nas sociedades, mas são também para vigiar, monitorar e disciplinar, aprisionando os indivíduos como em um grande panóptico.

Com isso, toda a privacidade humana é transformada em mercado para comercialização de uma nova forma de exploração econômica, através de um ambiente que utiliza a velocidade para exercer a violência, o poder e a vigilância com o intuito de disciplinar os indivíduos.

2.6 Contabilizando a vida - (tecnocultura e dataficação)

Com o avanço da potencialidade tecnológica, é possível identificar um aumento significativo cada vez maior na utilização de dispositivos, principalmente os comunicacionais. Este fato traz desdobramentos significativos na forma como o indivíduo conduz sua vida tanto em sua individualidade quanto no âmbito social.

Na contemporaneidade é possível observar uma ideia na qual a sociedade imergiu e a adotou para moldar sua reflexão, canalizar suas ações, potencializar sua produtividade, promover inovações, propiciar facilidades diárias e por que não, exercitar o poder? Esta ideia, se refere ao que está sendo conhecido como tecnocultura.

Um novo ambiente é criado, nele é possível alternar do virtual para o físico em uma velocidade imperceptível, onde nesta via de mão dupla, qualquer ação realizada em algum destes espaços, terá desdobramento no outro. Esta é a nova vida na contemporaneidade, onde a interação entre o dispositivo e o indivíduo está permeando cada vez mais campos da existência humana.

Diante disto, entende-se tecnocultura como resultado da nova relação do sujeito com a tecnologia, está última implicando em mudanças culturais, que passam então a ser resultado e produto da própria cultura. Para Muniz Sodré, [...] a tecnocultura implica uma transformação das formas tradicionais de socialização, além de uma nova tecnologia perceptiva e mental [...] (SODRÉ *Apud* BRITO, 2010, p. 5), ou seja, trata-se de um novo tipo de relacionamento que viabilizam novas possibilidades de interações a partir da expansão dos novos dispositivos comunicacionais.

Diante disto, para Gustavo Fischer o desenvolvimento dos meios de comunicação foi fundamental para este processo, pois:

Pensar tecnoculturalmente envolve considerar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes de processos de mútuo contágio entre tecnologia e cultura, ou ainda, trazer a dimensão da técnica enquanto um construto cultural (FISCHER *Apud* KILPP, 2015, p. 64).

Portanto, é através da mudança fundamental que ocorreu no século XX, quando a informação, o entretenimento, a arte, a vida social, o trabalho e a educação incorporaram a lógica da computação em rede (KRAPP, 2018, p. 18), somando-se a isto, a crescente expansão da rede mundial de computadores na sociedade ressaltou o papel importante e marcante do fenômeno da tecnocultura (BRITO, 2010, p. 5), chegando na contemporaneidade com as possibilidades inovadoras dos dispositivos móveis.

A tecnocultura possibilitou uma nova forma de interação tanto por parte de quem consome, quanto por quem produz, onde ambos podem ser denominados de usuário, uma classificação para quem se insere neste novo ambiente virtual, que de acordo com Olia Lialina, é o último lembrete que há para demonstrar a separação entre o indivíduo e a máquina, pois os computadores estão se tornando invisíveis, estão encolhendo, se escondendo e dissipando-se na nuvem (LIALINA *Apud* KILPP, 2015, p. 104).

Sendo assim, estes usuários produzem um grande volume de informações ao longo dos anos, tornando estas informações conhecidas por dados, que são coletados e processados pelas grandes empresas de tecnologia, colocando os indivíduos em uma posição ambígua, pois a conectividade coloca a sociedade entre a dor da alienação social e a beleza da possibilidade de participar de tudo simplesmente por estar conectado a plataformas (DIJCK, 2017, p. 172).

Esta conotação de conectividade trouxe para a consciência social a ideia de que a tecnologia é importante o suficiente para fazer parte do cotidiano tendo neste caminho o objetivo de permear todos os campos da vida devido as facilidades que as tecnologias comunicacionais proporcionam.

Uma parcela considerável que contribuiu para que a tecnocultura se difundisse na sociedade se deve as redes sociais, uma plataforma digital na qual os usuários estabelecem vínculos e conexões virtuais com qualquer usuário conectado do planeta, possibilitando a expansão de suas relações através de uma forma globalizada e instantânea.

Nela, é possível trocar mensagens, receber e compartilhar informações, notícias e conhecimentos, assim como realizar atividades remuneradas e até mesmo usufruir de conteúdos voltados para todos os segmentos, inclusive o entretenimento, seu principal foco.

As mídias sociais se tornaram uma grande comunidade que requer muitas horas diárias dos indivíduos, o que possibilitou a aceleração da circulação de conteúdos enquanto transformava o produto simbólico em comercializável (GAMBARO; FERRAZ, 2019, p. 3).

Sendo assim, as redes sociais não estão isentas de intencionalidades, ao contrário, elas são responsáveis na contemporaneidade por influenciar a conduta e a forma de pensar de seus usuários, bem como, induzi-lo a consumir

determinado produto ou serviço. De acordo com José Van Dijck, simples ações realizadas nas redes sociais são o suficiente para estabelecer padrões e definir em qual perfil o usuário será classificado:

O botão “curtir” revela reações instantâneas e emocionais, e é um mecanismo muito sofisticado que faz com que haja muito mais que uma “sensação boa de aprovação”. Tais botões de curtir permitem ao Facebook desvendar algoritmicamente detectar padrões de gosto: se os seus amigos gostam de tal filme ou livro, você provavelmente deve gostar também. Baseado nestes gostos, o Facebook passa a determinar o que você precisa. Logo, ele começa a enviar anúncios de outros produtos passíveis do gosto do usuário. Logo, este botão ou clique passa a ser mais um botão de “anúncio” porque os likes das pessoas podem ser utilizados para endossar propagandas ou estimular recomendações sem a aprovação do usuário (DIJCK, 2017, p. 173).

Diante disto, antes mesmo da explosão dos dispositivos móveis, Castells já argumentava que o universo digital é parte integrante da organização material, econômica e política das sociedades, ou seja, este universo passou a ter um papel determinante nesta organização e significativa em sua real existência (CASTELLS *Apud* SANTAELLA, 2012, p. 39), o que a partir dos dispositivos móveis se tornou mais evidente devido dinâmica e versatilidade que estas novas tecnologias digitais proporcionam.

Todo este cenário, só foi possível graças aos algoritmos que são basicamente um conjunto de instruções para realizar uma tarefa, onde será produzido um resultado a partir de um ponto de partida, sendo possível penetrar em diversos âmbitos do cotidiano, o que tal ação já vem sendo visto como um fato da vida.

Com o aumento da capacidade computacional, os algoritmos se mostram cada vez mais *autônomos*, o que na contemporaneidade se tem a impressão de que as máquinas se tornaram pensantes, podendo executar tarefas da magnitude e complexidade que em muitas vezes excedem os limites humanos (DONEDA; ALMEIDA, 2018, p. 141), demonstrando a capacidade que tal processo alcançou e que comprova cada vez mais estar longe de estabelecer um ponto final neste desenvolvimento, haja vista, os novos avanços em inteligências artificiais que chegam a questionar até mesmo o próprio papel dos indivíduos na humanidade.

Sendo assim, com tamanha capacidade, já é possível identificar que o uso dos algoritmos apresenta alguns riscos que comprometem a ética e a transparência nas relações.

Problemáticas como manipulação, viés, censura, discriminação social, violação da privacidade e dos direitos de propriedade, abuso do poder de mercado, efeitos sobre as capacidades cognitivas, além de uma crescente heteronomia (DONEDA; ALMEIDA, 2018, p. 145).

Todas estas questões são abordadas pelo fato de que os usuários de plataformas digitais produzem um conjunto de dados com uma quantidade de informações cada vez maior, uma vez que, estes dados são coletados através de rastros deixados a partir das atividades realizadas no ambiente virtual ou são monitoradas quase sempre (DONEDA; ALMEIDA, 2018, p. 144).

Toda esta discussão surge a partir do momento que as plataformas tecnológicas globais deixaram de ser vistas como companheiras inofensivas e invisíveis, passando agora a ser entendidas como um bloco poderoso, com interesses mercantis ocultos, lobistas e projetos de dominação do mundo (MOROZOV, 2018, p. 7), o que demonstra um protagonismo na influência direta no comportamento do sujeito contemporâneo, demonstrando um exercício de poder realizado direta e indiretamente sobre toda a sociedade.

Evgeny Morozov, um importante pensador do papel da tecnologia na contemporaneidade irá definir a tecnologia digital como um emaranhado confuso de geopolítica, finança global, consumismo desenfreado e acelerada apropriação corporativa dos nossos relacionamentos mais íntimos (MOROZOV, 2018, p. 7).

Para ele, o mundo tecnológico atual se assemelha a um aquário digital repleto de peixes mortos que milagrosamente continuam a nadar, onde a aldeia global nunca se materializou, mas ao invés disso acabou se instalando um domínio feudal, nitidamente partilhado entre as empresas de tecnologia e os serviços de inteligência (MOROZOV, 2018, p. 14-15).

Tal concepção idealiza um controle por parte das empresas de tecnologia sobre os indivíduos tanto na influência de seu comportamento quanto na apropriação de suas informações pessoais resultando no que teóricos como Van Dijck denomina de dataficação, que nada mais é do que a vida em todos os sentidos baseada em dados e algoritmos. Nas palavras da autora:

Dataficação ou plataformização estão definindo nossas vidas sociais digitais. Não há quase nenhuma vida social que não seja permeada por plataformas baseadas em dados e algoritmos. Ao invés de ser ativo em um ramo ou setor, várias empresas de alta tecnologia (Google-Alphabet, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft) estão espalhando seu know-how tecnológico. Pense no Google. Sua empresa mãe Alphabet expandiu o core business dos motores de busca e da publicidade on-line, o que ainda representa a maior parte do seu valor e lucros, incluindo o campo do ensino superior (Google Scholar, Livros, Gmail, Docs, etc.) e o de transportes: pense em carros auto-dirigidos, navegação digital (GoogleMaps, Street View), óculos virtuais (Google Glass) e seus investimentos no Uber. A área da saúde também está se transformando gradualmente em um setor direcionado por dados com o Google Health Kit no centro da distribuição de aplicativos. E muitos outros setores públicos e privados estão cada vez mais dependentes dos poucos desenvolvedores que dominam e controlam os fluxos de dados no ecossistema das plataformas conexonais (DIJCK, 2017, p. 173).

Portanto, toda esta inserção das plataformas digitais em cada aspecto da vida faz parte das intenções das grandes empresas de tecnologia, na qual a finalidade à princípio se evidencia em sua grande parte de intenções econômicas, uma vez que, só se obtém estas informações por meio do monitoramento e a vigilância constante.

É através do acesso as mídias sociais, por meio dos dispositivos que é possível a subjetificação dos indivíduos ao mesmo tempo que realiza um processo de sujeição, onde o sujeito é colocado sob uma lógica de vigilância e observação constante, por meio das conexões que estimulam, aprovam e/ou censuram seus comportamentos (GAMBARO; FERRAZ, 2019 p. 3).

De acordo com Yolande Strengers, os consumidores são concebidos como indivíduos baseados em dados, ávidos por informações, conhecedores da tecnologia, enquanto o fornecimento de dados é visto como o único meio pelo qual atuam e se modificam (STRENGERS *Apud* MOROZOV, 2018, p. 111).

Ou seja, é em cima desta volição que o indivíduo possui que Morozov exemplifica ao tratar dos assistentes virtuais a mesma lógica da gratuidade do fornecimento de serviços das grandes empresas de tecnologia, pois:

Quando contratamos alguém como assistente pessoal, a transação é relativamente clara: pagamos à pessoa pelos

serviços prestados – muitas vezes em dinheiro -, e pronto. É tentador dizer que a lógica, no caso dos assistentes virtuais, é a mesma coisa: você entrega seus dados – tal como entregaria o seu dinheiro – ao Google e, em troca, recebo o serviço sem outros custos (MOROZOV, 2018, p. 53).

É a partir desta mecânica que as grandes empresas de tecnologias atuam, uma vez que, enquanto oferecem serviços gratuitos, coletam informações, armazenam e processam em grandes bancos de dados para movimentar o aspecto econômico do negócio através da publicidade (MOROZOV, 2018, p. 165) e venda de informações (RODOTÀ, 2008, p. 46).

De acordo com Morozov, o Vale do Silício adotou um modelo de *capitalismo dadocêntrico* com o qual busca-se converter todos os aspectos da existência cotidiana em ativo rentável (MOROZOV, 2018, p. 33), inclusive a questão da privacidade que se tornou uma mercadoria com um alto custo (MOROZOV, 2018, p. 36).

Tais monetizações fazem parte da capacidade de mensurar todas as atividades remotamente, onde engenhosos esquemas compensatórios possibilitam os estímulos comportamentais dos usuários, em que é possível o vislumbre da negociação de derivativos de serviços médicos em função do comportamento físico, deixando claro cada vez mais a subordinação da saúde ao domínio do dinheiro e das finanças (MOROZOV, 2018, p. 67).

Graças aos sensores e a conectividade que são utilizados cotidianamente pelos indivíduos, é possível controlar seus comportamentos (MOROZOV, 2018, p. 83), embora todo este cenário não seja visível e demonstre o contrário, enfatiza-se uma aparente liberdade, que de acordo com Morozov, as empresas do Vale do Silício estão construindo o que ele chama de *cerca invisível de arame farpado* ao redor dos usuários.

Ele exemplifica que a promessa de liberdade, mobilidade e emancipação é falsa e equivale a libertação de um criminoso que ainda continua utilizando uma tornozeleira (MOROZOV, 2018, p. 31).

Ou seja, a ideia de que as novas tecnologias digitais possibilitam a liberdade é confundida devido a dois fatores, o primeiro diz respeito a interatividade que as novas tecnologias permitem, onde uma gama maior de ações podem ser realizadas através de uma quantidade maior de opções e alternativas, o segundo remete ao paralelo que se faz comparado a tempos

passados, uma vez que, as novas possibilidades nem sequer poderia ser pensadas anteriormente, o que é enganoso, pois cada período histórico traz consigo suas prisões determinadas por cada período, aprisionando os indivíduos em seus vícios.

Portanto, a tecnocultura evidencia uma sociedade contemporânea viciada em tecnologias comunicacionais, onde suas aspirações são cada vez mais virtuais e traz consigo uma redefinição das relações sociais.

Toda a construção cultural passa agora pelo crivo tecnológico, fazendo com que os dispositivos analógicos se tornem cada vez mais obsoletos. Com isso, os anseios sociais pelas inovações tecnológicas se afloram cada vez mais cedo nos indivíduos, tornando-os viciados em tecnologia desde a infância.

Toda esta inserção das tecnologias comunicacionais no cotidiano dos indivíduos permitiu que esta nova moeda, os dados, pudesse ser disputado pelas grandes empresas de tecnologia ao oferecer seus serviços gratuitamente, tal acesso permitiu que estas empresas comercializem estas informações (DIJCK, 2017, p. 40), tornando seus usuários reféns da confiança de que suas informações estão seguras. O que é possível observar, que não é verdade devido ao aspecto comercial e ao vazamento de informações constantes quer por invasão ou por disponibilidade, está última tendo o caso mais conhecido o de Edward Snowden⁶.

A codificação que o monitoramento constante permitiu sobre a vida dos usuários, fez com que as grandes empresas comesçassem a desenhar sua segmentação, onde as especificidades dos indivíduos pudessem ser coletadas por especialistas na área, pois cada rede social na contemporaneidade possui seu papel na vigilância e na interferência específica do comportamento das pessoas, logo:

O Facebook tornou atividades sociais como amizade e expressão de gostos em relações algorítmicas; o Twitter popularizou as personalidades on-line das pessoas e promoveu a ideia de criar seguidores e as funções de retweet; o LinkedIn traduziu as redes profissionais de empregados e candidatos a

⁶ Edward Snowden, em 10 de junho de 2013, revelou ser o responsável pelos vazamentos que expuseram as práticas rotineiras de vigilância da NSA às novas mídias, descreveu em detalhe a arquitetura da opressão que permitiu a ele e muitos outros funcionários da NSA espiar os metadados de três bilhões de chamadas telefônicas e interações registradas pelo Facebook, Google, Apple e outras companhias de tecnologia (DIJCK, 2017, p. 40).

vagas em interfaces digitais; e o YouTube datificou a troca casual de conteúdo audiovisual (DIJCK, 2017, p. 42).

Sendo assim, a dataficação está conduzindo as sociedades através do estabelecimento de padrões e do fornecimento de dados constantes através de um monitoramento que não pode ser interrompido, tornando-se uma obrigatoriedade para aqueles que desejam acessar a rede.

A normatização do comportamento humano está sendo condicionada a partir dos dados acumulados das empresas de tecnologia que estabelecem perfis com os quais é possível controlar situações e até mesmo antevê-las, colocando os indivíduos em uma espécie de panóptico ao ar livre, onde todas as suas ações são medidas cada vez mais mediante o avanço tecnológico.

Todas as sugestões e direcionamentos das redes sociais possuem uma intenção, uma finalidade para condicionamento de algum aspecto, tornando o indivíduo uma marionete virtual que não tem espaço para questionar, somente aceitar.

3. A SÉRIE *BLACK MIRROR*

3.1 A influência e os influenciadores - (Análise dos episódios)

Neste capítulo será apresentada a série utilizada como objeto de estudo desta pesquisa, contextualizando o enredo e apresentando as tecnologias que são utilizadas com um viés disciplinador, bem como, as situações que demonstram o exercício de um poder Foucaultiano no mundo ficcional narrado.

A ideia é analisar um episódio de cada temporada por meio de uma seleção feita através da observação de todos os episódios para a realização deste recorte, os episódios escolhidos sintetizam toda a mensagem disciplinar da série, onde a tecnologia é descrita através de um processo de disciplinarização do indivíduo, assim como suas técnicas de efetivação e dispositivos utilizados para vigilância, monitoramento, classificação e docilização dos corpos, demonstrando que a série se ambienta em uma sociedade disciplinar tecnológica.

Para realizar tal análise, serão utilizados os dois primeiros capítulos deste texto como aporte teórico para produzir a reflexão necessária e buscar entender como se dá este processo.

O objetivo deste capítulo é demonstrar como a tecnologia afeta e influencia o comportamento humano na série, isto é, condiciona-o a obedecer aos objetivos propostos, colocando-o em uma posição passiva e dominadora resultando na disciplinarização que não permite escapatória como se estivesse em um grande panóptico tecnológico.

Black Mirror é uma série de televisão criada por Charlie Brooker e Annabel Jones, foi ao ar pela primeira vez em 2011 através da emissora Channel 4 que exibiu as duas primeiras temporadas. Em 2005 a plataforma de streaming Netflix comprou a série e encaminhou a produção da terceira temporada.

A série *Black Mirror* foi inspirada na famosa série *The Twilight Zone* (BROOKER, 2011), de 1959 criada por Rod Serling e dirigida por Stuart Rosenberg.

No Brasil, ficou conhecida como *Além da Imaginação* e dispõe de 5 temporadas, totalizando 156 episódios que não possuem uma narrativa linear, tendo em cada um deles uma história completamente diferente e assuntos do

mundo da ficção científica, fantasia e terror que variavam desde extraterrestres, crítica social e política, viagem no tempo, mundos paralelos, viagens espaciais, fantasmas e até mesmo questões misteriosas e filosóficas que não apresentam uma solução.

É possível identificar claramente a influência que *The Twilight Zone* teve para *Black Mirror*, pois através de alguns episódios da série de 1959 é possível perceber elementos semelhantes utilizados na série contemporânea.

Destes exemplos, encontra-se a figura do porco como um elemento utilizado para demonstrar uma repugnância, além de impactar e transmitir uma mensagem chocante para o telespectador.

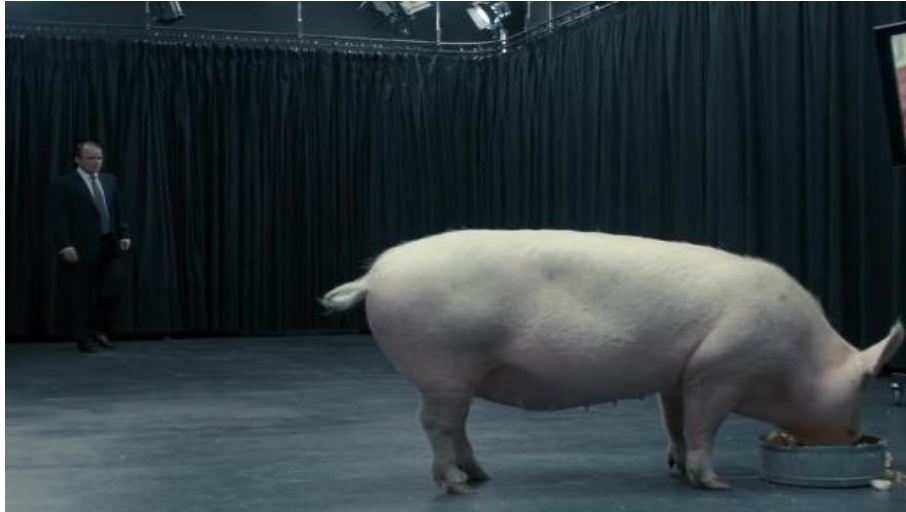
Este elemento é apresentado no famoso episódio da série intitulado de *A Beleza Está Nos Olhos de Quem Vê* (*Eye of the Beholder*) e em *Black Mirror* no primeiro episódio da primeira temporada denominado de *Hino Nacional* (*The National Anthem*). Ambas possuem a figura do porco como elemento central na história (ver figura 1 e 2).

FIGURA 1 – A representação do porco em *The Twilight Zone*



Fonte: *The Twilight Zone* – Transmitido em 11 nov. 1960 (Tempo: 00:19:44 – 00:19:49)

FIGURA 2 – A representação do porco em *Black Mirror*

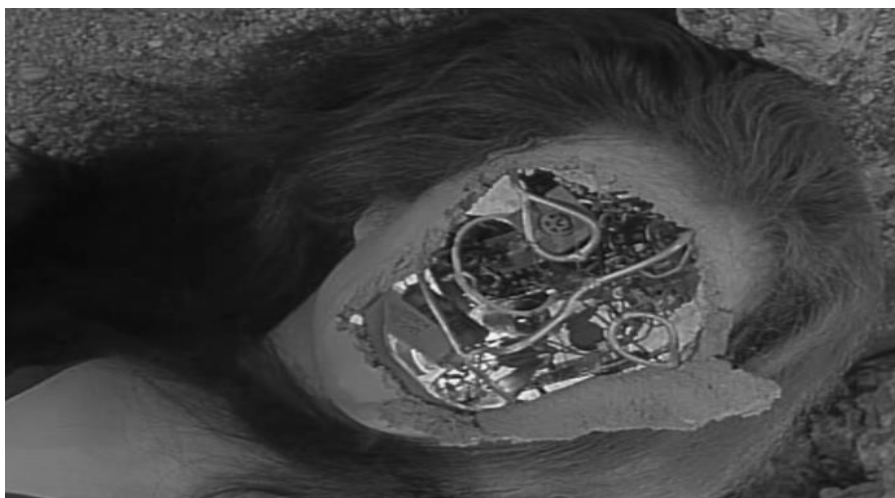


Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 4 dez. 2011 (Tempo: 00:36:19 – 00:36:21)

Outros exemplos semelhantes estão ente o paralelo que se pode traçar entre os episódios *O solitário* (*The Lonely*), *O poderoso Casey* (*The Mighty Casey*) de 17 de junho de 1960, *Adiantando a hora* (*The lateness of the hour*) de 2 de dezembro de 1960, *Eu celebro o corpo elétrico* (*I sing the body electric*) de 18 de maio de 1962 e o *A sua imagem* (*In his image*) de 3 de janeiro de 1963.

Todos estes episódios de *The Twilight Zone* trazem a temática de indivíduos construídos mecanicamente, possuindo a forma humana com autonomia em suas ações e convivendo com pessoas sem serem descobertos devido a sua perfeição, sendo então possível identificar muitos dos traços destes episódios com o *Volto já* (*Be Right Back*) de *Black Mirror* (ver figura 3 e 4).

FIGURA 3 – Personagem artificial em *The Twilight Zone*



Fonte: *The Twilight Zone* – Transmitido em 13 nov. 1959 (Tempo: 00:22:34 – 00:22:38)

FIGURA 4 – Personagem artificial em *Black Mirror*

Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 1 fev. 2013 (Tempo: 00: 25:36 – 00:25:39)

Dentre todos os episódios *The Twilight Zone*, o *Eu gosto de máquinas* (*I thing about machines*) seria o episódio que resumiria a proposta de *Black Mirror*. Neste episódio, Sr. Bartlett Finchley (Richard Haydn) possui uma aversão as novas tecnologias retratadas, onde é possível identificar o incômodo que elas o causam e que chegam a perturbá-lo de tal modo que o resultado é um fim trágico.

Esta narrativa expõe então, como as novas tecnologias alteram a forma como os indivíduos se portam perante as novas realidades proporcionadas, onde estas novas possibilidades são vistas com certa cautela e desconforto, aspectos estes contidos em todos os episódios de *Black Mirror*.

Em 2019 a série *The Twilight Zone* foi atualizada e conta atualmente com duas novas temporadas e episódios repletos de novos questionamentos independentes acerca do mundo. Ela está sendo dirigida por Jordan Peele que busca seguir os passos da antecessora, atualizando ao contexto da realidade do século XXI.

Portanto, *The Twilight Zone* ficou conhecida pelos questionamentos acerca da realidade e imaginação humana, apresentando questões que colocavam o público em um processo de reflexão acerca de sua própria relação com a realidade à sua volta e a semelhança com *Black Mirror* é significativa e não para somente nestes episódios, os exemplos acima são somente para ilustrar a semelhança entre as discussões embora estejam tão distantes em relação ao tempo.

Sendo assim, *Black Mirror* ajudou consideravelmente a popularizar um segmento nos quais gerou diversos desdobramentos com possibilidades audiovisuais diversificadas, mas que em sua maioria partem da mesma premissa, a relação entre as novas tecnologias e os indivíduos, assim como, sua relação com suas influências e imposições.

Dentre as principais produções audiovisuais do gênero no formato série, se destacam *Philip K. Dick's Electric Dreams*, uma série baseada nas histórias de Philip K. Dick, um importante escritor americano de ficção científica, autor do clássico *Blade Runner*.

A narrativa da série, assim como *The Twilight Zone* e *Black Mirror*, possui episódios independentes e tratam de questionar o que é real a partir de uma ideia futurista com elementos de crítica social cheia de elementos de ficção e tecnologias com alta capacidade.

Assim como *Black Mirror*, *Philip K. Dick's Electric Dreams* estreou através do Channel 4 em 17 de setembro de 2017 contando com apenas dez episódios e sendo exibida atualmente através da *Amazon Prime*.

Curiosamente o nono episódio intitulado O viajante (The commuter) de *Philip K. Dick's Electric Dreams* é semelhante ao Uma parada em Willoughby (A stop a willoughby) de *The Twilight Zone*, ambos os episódios relatam a história dos personagens principais em suas viagens rotineiras de trem, onde em determinado momento realiza uma parada em uma cidade que não está no mapa e desde a sua descoberta passam a intrigar os personagens revelando desdobramentos surpreendentes.

Outra recente produção que ganhou popularidade pelos seus traços semelhantes ao de *Black Mirror*, é a conhecida *Years and Years*, uma série dramática produzida em cooperação entre a *BBC* e a *HBO*.

Diferentemente das já citadas, a narrativa é linear e relata pelo período de 15 anos a história de uma família britânica em meio a sua rotina contemporânea, onde demonstram como as relações pessoais estão lidando com a inserção das novas tecnologias, principalmente as comunicacionais.

Simultaneamente, a série apresenta a inserção de uma celebridade na política, onde suas opiniões polêmicas dividem o país.

A série aborda a relação entre a tecnologia e os indivíduos potencializadas por questões políticas e econômicas, reunindo assim, diversos

pontos reflexivos e dilemas enfrentados pela contemporaneidade. Semelhantemente, o episódio *O momento Waldo* (*The Waldo moment*) de *Black Mirror*, que aborda exatamente estes elementos, mas estão presentes de uma maneira mais ampla, focando no aspecto político e tecnológico, o que em *Years and Years* todos estes temas são abordados de forma equilibrada.

Atualmente existem diversas produções audiovisuais no formato de séries que abordam tal gênero distópico, muitas delas acessíveis através de plataforma de streamings, sendo possível refletir sobre tais temas.

Estas comparações poderiam ser feitas por outras diversas séries como: *Osmosis*, *Love, Deaths & Robots*, *Altered Carbon* e a produção brasileira *3%*, dentre outras, isso somente citando séries de tv, porque em se tratando de filmes, o conteúdo é muito maior, mas como o formato abordado nesta pesquisa se trata de série, serão somente citadas franquias como a de *Matrix* e do próprio *Blade Runner* como as mais conhecidas deste gênero.

Diante disto, especificamente em *Black Mirror*, os assuntos relacionam as problemáticas e dilemas da relação entre tecnologia e indivíduos em um futuro distópico⁷ com o objetivo de proporcionar ao telespectador uma reflexão e análise de sua própria interação com a tecnologia.

Os episódios como dito anteriormente, não possuem conexão entre si e tratam de realidades, problemáticas e tecnologias diferentes, mas que possuem algumas semelhanças com a nossa realidade. Embora não tendo continuidade de um episódio ao outro, alguns possuem referências a personagens e acontecimentos de outros capítulos.

De acordo com o criador, sua série permeia o prazer e o desconforto:

Esta área - entre prazer e desconforto - é onde *Black Mirror*, minha nova série de drama, está definida. O "espelho negro" do título é aquele que você encontrará em todas as paredes, em todas as mesas, na palma de todas as mãos: a tela fria e brilhante de uma TV, um monitor, um smartphone (BROOKER, 2011).

⁷ Distopia é a representação de uma sociedade onde se vive sob condições de extrema opressão. Neste caso especificamente da série, a tecnologia é utilizada como dispositivo de controle, onde conectada e inserida na sociedade atual, vislumbra-se realidades futuras construídas para servir de alerta e denúncia de determinado mal.

Ou seja, a série retrata a relação antagônica entre o indivíduo e a tecnologia e suas formas de construções sociais estruturadas a partir da inserção de dispositivos tecnológicos no cotidiano das pessoas e o processo de novas formas de relações interpessoais.

Com uma abordagem satírica e chocante, a ideia central é demonstrar como a relação entre o ser humano e a tecnologia pode ser contraditória, equivalente e até mesmo incômoda. Tais interações vislumbram os reflexos na condução da vivência e na forma de se relacionar com o outro.

A intenção neste texto não é de explicar todos os episódios da série, mas identificar em um episódio por temporada que contenha todos os aspectos de uma sociedade disciplinar, bem como, um viés tecnológico que corrobore para tal finalidade, com exceção do filme interativo chamado *Black Mirror: Bandersnatch*, que por se tratar de outro modelo fílmico, foi decidido não incluir nesta análise.

Com isso, foram selecionados cinco episódios que possuem como característica marcante em sua narrativa, uma sociedade baseada na disciplina por meio de dispositivos tecnológicos que permeiam a série como um todo.

Isto demonstra que mesmo com o avanço da tecnologia, principalmente as comunicacionais, o indivíduo continua preso por meio de dispositivos, levando-o a realizar ações influenciadas por tais aparatos, fazendo com que em muitos momentos se encontre questionando qual a real necessidade de tais interferências maquinísticas, reflexão esta, o ponto central da série.

3.1.1 O salário da disciplina - (Quinze Milhões de Méritos - Fifteen Million Merits)

O segundo episódio da primeira temporada está entre os mais impactantes da série, pois nele, encontra-se diversos pontos semelhantes a realidade contemporânea, desde as múltiplas telas que cercam os indivíduos, passando pelas propagandas apresentadas diariamente e chegando em uma busca cada vez maior da vida cercada pela tecnologia em todos os seus aspectos.

Escrita pelo próprio Charlie Brooker e dirigida por Euros Lyn, o episódio estreou em 11 de dezembro de 2011 e narra a história de Bingham Bing Madsen

(Daniel Kaluuya) em um aparente futuro distópico, onde a maior parte da sociedade deve pedalar em bicicletas ergométricas para ganhar uma moeda chamada *Méritos*.

Vivendo em uma espécie de cômodo quadrado revestido por telas integradas (ver figura 5) que apresentam imagens em grandes proporções e uma cama, Bing e a sociedade que o cerca possuem cada um seu avatar e têm seus horários pré-determinados que demonstram um controle do tempo dos indivíduos. Neste espaço, os indivíduos repousam e desfrutam de momentos de lazer com entretenimento virtual escolhido a partir de um catálogo.

FIGURA 5 – Bing acordando em seu dormitório cercado por telas



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 11 dez. 2011 (Tempo: 00:00:58 – 00:01:01)

O local de trabalho é acessado através de um elevador e compõem diversos ambientes idênticos com bicicletas ergométricas na frente de telas individualizadas com as quais é apresentado o mesmo catálogo de entretenimento disponível nos quartos para que as pessoas usufruam enquanto pedalam e adquirem os méritos.

Em dado momento da narrativa, Bing conhece Abi (Jessica Brown Findlay) que ao ouvi-la cantando, incentiva-a a participar do programa *Hot Shot*, um show de talentos aos moldes dos reality shows da tv a cabo em versões no mundo inteiro, sendo esta, a única forma de sair da escravidão em que se encontram.

O único problema, quinze milhões de méritos que Abi não possui, contudo, ao ter herdado a quantia necessária do irmão falecido, Bing decide presenteá-la.

Com o desenrolar da história, chega o dia da apresentação, Abi e Bing vão para o local que embora custe uma quantidade considerável de méritos, o ambiente é cheio de pessoas em busca de uma oportunidade. Em sua apresentação, Abi chama a atenção dos jurados com sua música, mas de uma forma diferente, eles oferecem a ela uma oportunidade de ser atriz de filmes eróticos que ao resistir muito, acaba aceitando.

Indignado com o resultado de Abi no show de talentos, Bing decide juntar os méritos necessário para se apresentar performando uma dança no show. Porém, sua real intenção é a de realizar um protesto utilizando um pedaço de vidro no pescoço ameaçando se matar na frente de todos enquanto faz um discurso impactante.

Chegando o dia da apresentação, tudo sai conforme planejado e após deixar todos impressionados com a cena do vidro no pescoço e o discurso improvisado e cheio de revolta, os jurados o encaram como uma nova ramificação que poderia ser explorada pelo sistema.

É oferecido a Bing um programa no qual ele poderá falar contra o sistema abertamente, demonstrando que a crítica também é vista como um produto capaz de ser comercializado e oferecido ao público que se interessa nesta forma de pensar.

Bing então se instala que um quarto maior com aparentes comodidades que não possuía no antigo quarto, de onde apresenta seu programa semanal para aqueles com os quais trabalhava e convivia diariamente.

Uma característica marcante deste episódio, sem dúvida se trata do aspecto disciplinar que a narrativa aborda, onde é possível notar desde os primeiros minutos quando é delimitado o horário que Bing precisa acordar e isso se estende por toda sua rotina diária, assim como de quem os cerca. O controle do tempo é uma marca deste episódio e assim como Foucault demonstra, este é um aspecto fundamental para se exercer o poder e concretizar a disciplina dos indivíduos.

Todo este episódio parece ilustrar o que Foucault escreveu em algumas páginas de seu livro *Vigiar e Punir*, onde ao descrever o controle das atividades,

utiliza o exemplo da escola, começando o argumento justamente pela questão do controle da atividade por meio do horário, pois no começo do século XIX, cada etapa era rigidamente controlada, possibilitando produzir o que se deseja através da disciplina (FOUCAULT, 2011, p. 146-147).

Do começo ao fim, este episódio emana disciplina, uma sociedade onde todos os movimentos de todos os indivíduos parecem semelhantes, fazendo com que as ações que Bing executa quando deseja juntar os méritos novamente, se tornem algo incômodo, como se estivesse fora do padrão estabelecido, como se fosse algo não orgânico diante da realidade construída, o que deixa claro que a normatização da conduta torna aceitável sua imposição.

Outro ponto importante observável é a questão dos uniformes delimitarem o grupo que se está inserido, os que utilizam as bicicletas ergométricas, os profissionais da limpeza e os que trabalham na produção do programa do reality show, sendo está mais uma evidência do aspecto disciplinar, por meio do estabelecimento de padrões. No caso dos jurados, trata-se da aparente autonomia que estes possuem na questão do julgamento realizado, por isso uma vestimenta diversificada e em contraste aos uniformes utilizados.

Este padrão também pode ser encontrado em toda a organização dos espaços tanto no individual como no coletivo (FOUCAULT, 2011, p. 146), com tudo em seu respectivo lugar e como característica toda uma propensão ao minimalismo e a monotonia no ambiente físico, se contrapondo a possibilidade de extravagância e diversão no ambiente virtual.

A narrativa apresenta três dispositivos pelos quais o poder é exercido sobre as pessoas, o primeiro diz respeito às telas, todos os ambientes são cercados por elas. Através delas é possível realizar todos os comandos, quer por gestos ou toques, isso desde a solicitação de pasta de dente por meio de um mecanismo integrado, passando pelo fornecimento de alimento e chegando ao entretenimento.

As diversas telas estão integradas a todos os aspectos da vida, o que demonstra uma sobreposição do mundo virtual sobre o mundo fora das telas. Este episódio tanto segue nesta linha que todos os objetos físicos apresentados, são somente para repouso do corpo e isto pode ser observado na cama dos aposentos, os bancos no refeitório, os banheiros e até mesmo as bicicletas ergométricas, todos estes utensílios são apresentados de forma minimalista e

sem graça, justamente para não competir com as telas com suas muitas cores vibrantes.

Estas telas exercem um poder tão incisivo que Bing está sem méritos para interromper as propagandas e em dado momento está sendo apresentada justamente o trailer do filme feito por Abi, desejoso de não olhar, Bing fecha os olhos e imediatamente todas as telas ficam vermelhas e emitem um alerta obrigando-o a abrir os olhos, tal situação demonstra o controle que o sistema exerce sobre os corpos por meio das telas, deixando evidente que este é o padrão para aqueles que não possuem méritos(ver figura 6).

FIGURA 6 – Bing sendo obrigado a retomar a visão e assistir a propaganda



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 11 dez. 2011 (Tempo: 00:42:43 – 00:42:45)

Este é um ponto importante a se destacar, pois o alerta emitido demonstra o grau de penetração da vigilância, uma vez que, se trata de um monitoramento que visa o controle sobre o corpo, um poder sobre o indivíduo que o disciplina e conduz a execução de determinada imposição, fazendo com que um padrão seja estabelecido.

Uma imposição que leva a outras imposições em um círculo sem fim, pois os desejos, vontades e necessidades só podem ser alcançados na narrativa, por meio dos méritos e estes só podem ser conseguidos por meio das atividades exercidas nas bicicletas, o que se assemelha em muito a questão do trabalho na realidade do tempo presente, onde as pessoas se sujeitam a empregos cada vez

mais precários em troca de um salário que em muitas vezes não é o suficiente para adquirir alimentos.

As telas possuem um papel central da narrativa, assim como no episódio Hino Nacional (*The National Anthem*) (ver figura 7), também de *Black Mirror*, as atenções dos indivíduos estão focadas para elas, sendo utilizadas por um período considerável, se tornando objeto constante diante dos olhos das pessoas.

Todo o conteúdo apresentado por meio delas podem ser acessados de qualquer lugar, quer pedalando, no banheiro ou no quarto, isto deixa evidente que a disciplina é exercida em todos os lugares, uma vez que, o que se interage no ambiente profissional é o mesmo de quando se está no dormitório sozinho, pois, todos os ambientes estão integrados e em *Fifteen Million Merits*, a separação é feita por um simples elevador (ver figura 8).

FIGURA 7 – Personagens do episódio *The National Anthem* olhando para as telas



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 4 dez. 2011 (Tempo: 00:31:52 – 00:31:53)

FIGURA 8 – Personagens do episódio *Fifteen Million Merits* olhando para as telas



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 11 dez. 2011 (Tempo: 00:47:55 – 00:48:02)

O outro dispositivo que o episódio apresenta é o reality show (ver figura 9), nele estão concentradas todas as chances de se mudar de vida, isto, através da venda de sonhos, sendo a única oportunidade de uma ascensão social.

O arquétipo estabelecido condiciona os indivíduos primeiramente em juntar os méritos necessários para a participação, sendo necessário muito tempo até atingir a quantia, e posteriormente em uma espécie de loteria no anseio de impressionar os jurados.

FIGURA 9 – Abi se apresentando no *Hot Shot* com avatares ao fundo



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 11 dez. 2011 (Tempo: 00:31:27 – 00:31:33)

Tal evento contribui para o que Foucault diz sobre a produção que a disciplina proporciona e isto se dá em diversos níveis, desde o pedalar até a quantia necessária, passando pelo treinamento do que se irá apresentar e

principalmente ao estereótipo criado que será seguido pelas pessoas, sendo todas elas, formas de adestramento.

Não há dúvidas de que este episódio demonstra o controle sobre os corpos dos indivíduos, do começo ao fim, os indivíduos possuem movimentos semelhantes, como se estivessem sido domesticados fisicamente, aparentando uma inibição na demonstração de seus sentimentos, isto é constantemente contrastado pela animação produzida principalmente pelos avatares que representam cada indivíduo.

Toda a vida neste episódio é administrada através das telas, sendo elas o canal pelo qual todas as necessidades são fornecidas, uma normatização aos moldes do biopoder que Foucault diz, pois todos os processos foram sistematizados e fornecidos, possibilitando a docilização dos corpos por meio de um poder exercido ao nível da vida.

Diante disto, é possível notar o incômodo no discurso final de Bing que esta disciplinarização exercida gera nas pessoas, desta sobreposição imposta do ambiente virtual sobre o real por meio da disciplina, gerando uma consciência de gasto com ferramentas tecnológicas inúteis ou com a satisfação pessoal com o entretenimento desejado.

Mas ao invés de ser entendida como uma crítica, se tornou um nicho e consequentemente também é parte da forma do sistema vigente, deixando claro que a aparente liberdade para a inovação também está no pacote da disciplina.

O terceiro dispositivo que remete ao pensamento de Foucault no episódio, se refere ao ambiente ser fechado semelhante ao panóptico (ver figura 10), lugar onde se exercia a vigilância para o exercício do poder disciplinar.

A narrativa toda se passa nesta construção que está dividida em ambiente que são separados de acordo com sua finalidade, seria um panóptico tecnológico onde uma cultura de vigilância também é marca registrada e sendo possível identificar em vários momentos do decorrer da história.

FIGURA 10 – Espaço fechado onde a narrativa se ambienta



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 11 dez. 2011 (Tempo: 00:22:30 – 00:22:37)

É possível observar que a construção possui uma proximidade em sua dinâmica com uma prisão de fato, sendo possível notar tanto na arquitetura fechada como principalmente no discurso final de Bing citando o cumprimento de uma pena ao ilustrar seu argumento.

Outro exemplo disto está no momento que Bing está sem méritos para pular a propaganda, o que o deixa atordoado devido seu conteúdo, mas ao tentar sair, aparece uma mensagem na porta dizendo que ele não poderia sair durante a propaganda. Ou seja, em certos momentos ele se encontra encarcerado como se estivesse em uma prisão, podendo somente interagir com as telas.

Diante disto, é fato que *Fifteen Million Merits* está ambientada em uma sociedade disciplinar futurista e tecnológica, onde a evolução destas tecnologias possibilitou uma disciplinarização mais incisiva e constante, permitindo que os indivíduos vivam uma ilusão enquanto são adestrados a produzir o que se determina.

Todo este cenário possibilita um paralelo com a realidade, onde cada vez mais o ambiente virtual gera impactos no ambiente físico não conectado, pois todas as ações realizadas em cada ambiente possuem desdobramentos no outro, isto graças a dataficação de todos os aspectos da vida que são coletados a partir do monitoramento ininterrupto dos indivíduos.

Tudo o que as tecnologias principalmente as comunicacionais proporcionaram, sem dúvida, além de suas facilidades, no pacote está a disciplinarização do comportamento.

Assim como no episódio e principalmente no exemplo dado por Bing, trata-se de uma busca pela padronização com um alto custo para a individualidade, pois até mesmo a sua indignação pode ser monetizada e elevada ao nível de mais um produto no catálogo de entretenimento fornecido.

3.1.2 O parque de diversão - (Urso Branco – White Bear)

O segundo episódio da segunda temporada de *Black Mirror*, intitulado *White Bear*, traduzido como *Urso Branco*, foi escrita por Charlie Brooker, dirigida por Carl Tibbetts, estreou em 18 de fevereiro de 2013 e apresenta a história fictícia de Victoria Skillane (Lenora Crichlow), uma mulher que ao despertar de um sono profundo não se lembra quem é.

Sem conseguir se lembrar de seu nome ou de algum resquício de memória que a faça se recordar quem seja, Victoria decide sair da residência que se encontra, deparando-se no entorno da casa com inúmeras pessoas controladas por um misterioso sinal que apareceu em todas telas de TVs, computadores e celulares.

Ao se ter imagens em sua memória de alguns poucos momentos vividos no passado, mais precisamente ocasiões envolvendo um homem e uma menina que a assume como sendo sua filha.

E mesmo não se lembrando, Victoria percebe que as pessoas estão como espectadoras nas ruas e que não respondem as suas palavras e acenos, mas curiosamente ficam com celulares apontados para ela (ver figura 11).

FIGURA 11 – Victoria fugindo enquanto é filmada por dispositivos eletrônicos



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 18 fev. 2013 (Tempo: 00:06:23 – 00:06:30)

Em dado momento, a personagem se vê perseguida por indivíduos mascarados que são denominados de caçadores, que a perseguem com armas e objetos utilizados para tortura.

Ao fugir, Victoria encontra Jem (Tuppence Middleton) e Damien (Ian Bonar) que não são afetados pelo sinal, e que a convencem de que é preciso chegar a um transmissor e destruí-lo para bloquear o sinal que controla as pessoas, contudo, na perseguição, Damien é morto por um indivíduo mascarado com uma espingarda.

A trama se desenrola ao passo que enquanto estão fugindo, Victoria e Jem encontram Baxter (Michael Smiley) que as ajuda a fugir até uma floresta.

Porém, chegando lá, as mantém como refém, revelando-se um torturador, mas que acaba sendo morto por Jem, fazendo com que Victoria se sinta apavorada com a situação e espantada com o cenário a sua volta, onde algumas pessoas estavam mortas crucificadas e outras que estavam com seus celulares apontados sem esboçar nenhuma reação para prestar algum socorro.

Com o desenrolar da história, elas chegam ao transmissor, mas são surpreendidas por dois caçadores que após um combate corporal, Victoria toma posse da arma de um dos caçadores e ao atirar, não havia munição e sim apenas confete.

Para sua surpresa, as paredes se abrem e revelam uma plateia aplaudindo a cena e então é explicado o contexto da realidade apresentada.

Victoria está amarrada em uma cadeira, Baxter aparece e revela o mistério. Tudo foi encenação e então anuncia-se que Jemima Sykes (Imani

Jackman) foi sequestrada a poucos metros de sua casa por Victoria e seu noivo Iain Rannoch (Nick Ofield) que se suicidou em sua cela antes do julgamento.

Iain torturou, matou e queimou o corpo da menina enquanto Victoria filmava tudo. O símbolo misterioso era a tatuagem de Iain e Urso Branco era em referência ao ursinho da vítima.

Victoria foi sentenciada a sofrer a experiência que a vítima sofreu, sendo obrigada a passar pelo tour todos os dias e tendo sua memória limpa para a exibição do próximo espetáculo, sendo parte como atração do *Parque da Justiça Urso Branco*.

Ao final, é demonstrado como toda a atração é arquitetada, no encerrar do dia, o espaço é restaurado e ajustado para que no próximo dia seja realizado novamente todo o enredo.

Este episódio se refere a uma crítica social que advém da usabilidade das novas tecnologias comunicacionais que entrelaçam a relação entre a máquina e o indivíduo.

O Parque da Justiça Urso Branco (ver figura 12) se refere ao dispositivo disciplinar denominado Sinóptico, assim como seu inverso, o panóptico, tendo como característica principal a vigilância do corpo físico em sua versão mais intensa, bem como a punição sendo utilizada como forma de aprendizado e técnica de disciplinarização.

FIGURA 12 – Entrada do Parque da Justiça Urso Branco



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 18 fev. 2013 (Tempo: 00:38:08 – 00:38:11)

A ideia que o episódio apresenta é a de uma sociedade baseada na punição equivalente ao crime cometido e que isto só pode ser feito através de mecanismos que corroboram para que tal finalidade seja alcançada.

Este não é o único episódio da série que apresenta uma perseguição seguida de punição com ênfase na vigilância constante, em *Metalhead* (*Metalhead*) e Odiados pela Nação (*Hated in the Nation*), onde esta dinâmica também é abordada explorando outras dimensões da mesma inserção de dispositivos tecnológicos como parte de um meio utilizado para punição.

Sendo assim, a vigilância tem um papel fundamental para que isto aconteça, pois torna tudo visível (FOUCAULT, 2011, p. 207) e é através dela que o monitoramento e a coleta de informações são adquiridos, fazendo com que o corpo físico tenha um papel importante neste aspecto, ou seja, de acordo com Foucault, vigilância e instrumentos de justiça andam juntos, sendo duas ações complementares de um mesmo processo (FOUCAULT, 2011, p. 95).

White Bear deixa claro do início ao fim a importância do jogo do olhar para o funcionamento do parque, uma verdadeira cultura de vigilância que está tanto no conceito do parque, quanto no dia a dia aqueles que o frequentam.

Tanto o adestramento como a manipulação constante é difundida para manter a sociedade sempre obediente as normas impostas e o parque tem como uma de suas funções tal efetividade.

No episódio analisado é possível atribuir o ideal panóptico ao parque fictício, uma vez que, com a tecnologia cada vez mais se aprimorando, os dispositivos disciplinares como celulares e as câmeras de vigilância tornaram este espaço fechado em um local de constante vigilância, juntamente com a difusão de ideais que não são permitidos questionamentos, pois possui a justificativa de entretenimento.

O controle por meio da disciplina permeia todo o episódio, que com ideias de promoção da barbárie induzem o espectador e coparticipante presente na narrativa a aceitar imposições do parque como sendo algo normalizado.

Apesar de se estar em um ambiente de promoção da recreação, as ideias incutidas por meio do controle, conduzem a sociedade a uma transformação de seu senso de justiça uma vez que as crianças que frequentam o local, são instruídas em tais ideias com os quais serão educadas e conduzirão suas

realidades pautadas nos conhecimentos adquiridos, onde é possível identificar a vibração chocante do público em meio a técnicas de tortura em Victoria.

É possível questionar o que se apresenta: Victoria está cumprindo sua punição de forma justa ou está sendo alvo de uma vingança social com a qual será motivo de escárnio e alvo de barbáries promovidas pela própria sociedade?

É demonstrado que a personagem principal está presa como um animal em exposição semelhante a um zoológico, tendo sua vida controlada inclusive pelo dispositivo que a faz esquecer suas lembranças (ver figura 13), para que seja conduzida de acordo com o processo estabelecido pelo parque.

FIGURA 13 – Victoria utilizando o dispositivo que a faz esquecer as memórias



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 18 fev. 2013 (Tempo: 00:38:08 – 00:38:11)

Diante disto, o que se busca verificar neste texto é a ideia de que todas as ações são coordenadas, manipuladas e controladas através do Biopoder exercido pelos organizadores do parque, que através das vigilâncias e ideologias, promovem a ideia contidas nas sociedades disciplinares de Foucault.

Victoria é dominada em todos os aspectos de sua vida, principalmente quando se é utilizado um limitador de memórias para que a cada novo dia suas lembranças sejam direcionadas e todo o teatro seja executado conforme pré-estabelecido, tendo os passos seguidos que caminham a uma disciplinarização das massas.

Em um mundo tecnológico, através dos celulares é possível reunir inúmeros dados para a construção de informações que serão utilizadas para um exercício de poder determinado, estabelecendo uma cultura de vigilância que irá

moldar futuras sociedades com maior invasão nas questões privadas dos indivíduos, visto que pertence a uma dimensão transformada no âmbito social, tecnológico e político-econômico altamente significativo, imbricado com a modernidade digital (LYON, 2018, p. 173).

Tais imaginários de vigilância são construídos pelo envolvimento da sociedade com a vigilância através de mídias populares, sendo incluída a consciência de que a vida moderna é vivida sob vigilância (LYON, 2018, p. 161). Onde, através de sua utilização no cotidiano, permite a normalização da mesma, sendo cada vez mais aceita pela sociedade, que passa a ver como necessária à sua utilização.

Portanto, *White Bear* deixa claro que as tecnologias de informação estão percorrendo um caminho de aprimoramento dos dispositivos disciplinares, uma vez que, a finalidade dos celulares no episódio é somente o de vigiar e mais do que isto, vigiar para punir.

3.1.3 A busca pelo topo - (Queda Livre - Nosedive)

Trata-se do primeiro episódio da terceira temporada de uma narrativa totalmente futurista com cores vibrantes, demonstrando um ar de tranquilidade, paz e harmonia no ambiente estético narrado. Uma construção digna de ser reconhecida como o episódio mais famoso da série.

Toda esta popularidade se deve a semelhança com o tempo presente, tanto nos anseios da personagem principal, como as principais tecnologias utilizadas, a saber, os dispositivos móveis e a rede social.

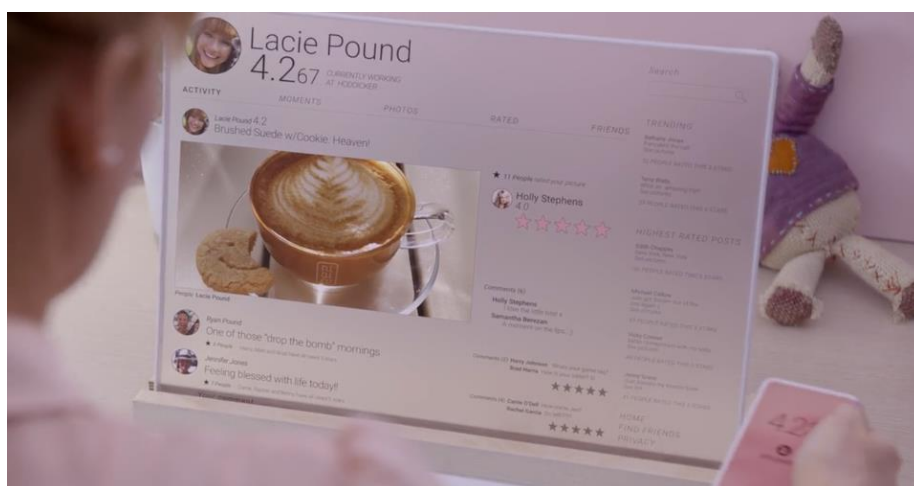
Esta produção foi escrita por Charlie Brooker, dirigida por Joe Wright, estreou em 21 de outubro de 2016 e relata uma sociedade onde os indivíduos utilizam um sistema de pontuação classificatório que atinge o limite de cinco pontos, sendo responsável por determinar sua credibilidade perante o meio social.

As pessoas com níveis menores chegam a ser mal vistas, perdendo até mesmo o acesso a determinadas áreas que possuem uma pontuação mínima para que seja permitida a entrada, todo este sistema visa um controle social por meio do comportamento, onde aqueles que não cumprem recebem notas menores.

Para que isto aconteça, é preciso uma integração entre o sistema, os dispositivos e os serviços utilizados, o que fica evidente ao longo da história, desde a lente de contato que visualiza o ambiente virtual simultaneamente ao mundo físico não conectado, passando pelos aparelhos móveis e a própria rede social, tudo integrado em todos os ambientes, quer pessoal, social ou profissional, expondo as particularidades de todos em um só sistema.

Todo o enredo se concentra na personagem de Lacie (Bryce Dallas Howard), uma pessoa obcecada pela rede social (ver figura 14) e pelo anseio de uma classificação cada vez maior no sistema. Lacie possui a pontuação de 4.2 enquanto mora com seu irmão Ryan (James Norton) de pontuação 3.7, ambos estão com o contrato de locação para vencer em quatro semanas.

FIGURA 14 – Lacie acessando sua rede social no trabalho para verificar sua nota



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 21 out. 2016 (Tempo: 00:06:26 – 00:06:30)

Diante desta situação, Lacie decide visitar algumas propriedades para se mudar sem seu irmão que irá morar com um amigo, ela se encanta pelo condomínio chamado *Pelican Cove*, que está acima de seu orçamento, contudo, participando de um programa para influenciadores prime é oferecido um desconto de vinte por cento com o requisito de ter uma pontuação em 4.5.

Determinada em alcançar os 4.5, Lacie procura uma consultoria para auxiliá-la nesta busca, com isso, recebe a orientação de impressionar pessoas com pontuação altas para que ao receber avaliação delas, ela obtenha um impulso maior em suas notas.

A caçada começa com uma tentativa frustrada de tentar ser legal demais, aparentando uma falsidade percebida pelas pessoas que a avaliam com notas baixas, até que surge uma ideia.

Ao realizar uma postagem em sua rede social de seu urso de pelúcia, Lacie consegue o retorno esperado, Naomi (Alice Sophia Eve) uma amiga de infância e coparticipante na confecção do ursinho e que possui uma pontuação de 4.2 entra em contato convidando-a para ser dama de honra de seu casamento que terá centenas de figurões com notas acima de 4.7.

A caminho do grande dia, Lacie se depara com algumas situações e antipatias por parte de pessoas que encontra em seu trajeto até o aeroporto, sendo a pior delas quando se depara que seu voo foi cancelado e que após discutir com uma funcionária sofre uma punição perdendo um ponto em seu ranking por 24 horas, tendo dano duplo em caso de negatização.

Decidindo ir dirigindo por nove horas, Lacie se depara com mais contratemplos que a fazem abandonar o carro e a pedir carona na estrada até encontrar a motorista de caminhão Susan (Cherry Jones). Uma 1,4 que ao perder o marido a oito anos atrás devido um câncer que não foi tratado por não ter a pontuação mínima necessária se rebelou contra o ranking e passou a agir de acordo com a sua consciência, na época, com uma pontuação de 4.6.

Há uma hora de seu destino, Lacie recebe uma ligação de Naomi que pede para que ela não apareça no casamento devido a sua baixa pontuação, contudo, ela ignora e vai mesmo assim. Chegando ao local, não consegue entrar devido a sua pontuação, mas Lacie não desiste e pula o muro dos fundos após se sujar passando por um pântano. Enquanto realiza seu discurso, ela é presa e tem sua lente retirada assim como seu dispositivo móvel, tendo um final triste e trágico.

Nosedive é considerado o episódio mais próximo da realidade contemporânea, isso devido aos dispositivos tecnológicos apresentados na narrativa que se assemelham a em muito ao que se utiliza até então.

A marca registrada desta história sem dúvida está no uso massivo do dispositivo móvel e da rede social que está integrada a pontuação e reputação dos indivíduos. Toda a trama gira em torno da ambição dos personagens por uma ascensão social por meio dos números, sendo este o centro de todos os acontecimentos.

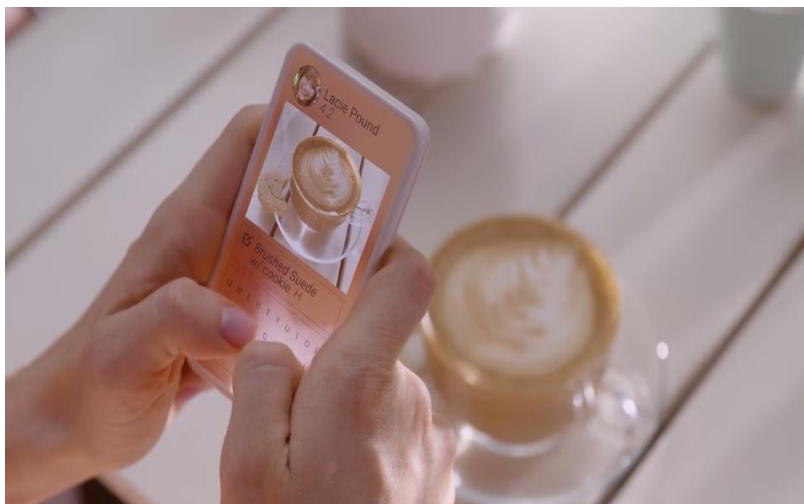
Toda a ênfase na pontuação demonstra que *Nosedive* está ambientada em uma sociedade disciplinar tecnológica, evidenciando um aparelho de observação, de registro e de treinamento (FOUCAULT, 2011, p. 170) mais próximo da realidade, o que evidencia a atualidade do pensamento de Foucault, pois a ideia é que novos dispositivos foram criados visando o aprimoramento da aplicabilidade.

Ou seja, além dos dispositivos descritos por Foucault, este episódio aborda os novos dispositivos tecnológicos disciplinares dentre os quais o primeiro a se destacar é o dispositivo móvel.

O dispositivo móvel apresentado é semelhante a um celular, de onde se acessa a rede social, envia e recebe notas, realiza ligações, tira fotos, dentre outras funcionalidades (ver figura 15).

Com ele, é possível identificar uma mudança no comportamento humano, agora ao se exercitar em uma corrida ao ar livre, o mais novo companheiro é este acessório, o celular para dar notas, ouvir música e utilizar outras aplicações, assim como Lacie o faz logo no início da história.

FIGURA 15 – Lacie realizando uma postagem na rede social de seu celular



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 21 out. 2016 (Tempo: 00:04:37 – 00:04:44)

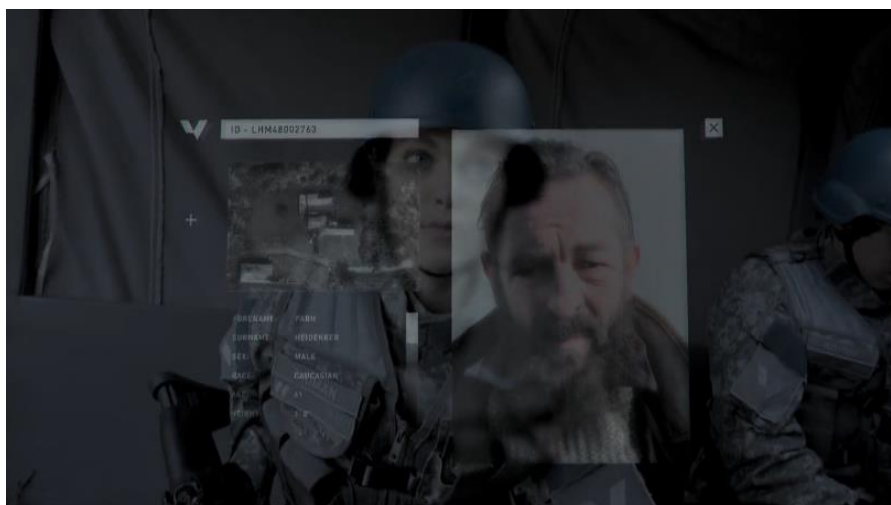
Este dispositivo condiciona os indivíduos em seu comportamento, todos os movimentos e a rotina foram adaptadas por conta do novo aparelho que agora passa a integrar todos os componentes do dia a dia, sendo fundamental para a convivência em sociedade, pois nele está reunido todas as informações pessoais como também daqueles com quem se convive.

Outro dispositivo importante de se destacar é a lente que os indivíduos utilizam, muito semelhante das apresentadas nos episódios, Toda a Sua História (*The Entire History of You*) e Engenharia Reversa (*Men Against Fire*) (ver figura 16) de *Black Mirror*.

É uma espécie de lente tecnológica para o olho, onde se é possível, como demonstrado no episódio, visualizar a rede social ou obter informações por meio de realidade aumentada diretamente dos olhos, permitindo o acesso sem que ninguém ao redor possa acompanhar, sendo esta, uma tecnologia normatizadora que condiciona os indivíduo a um padrão.

Esta tecnologia permite uma imersão em sua própria individualidade, sendo possível o acesso a informações integradas ao próprio corpo, sem a necessidade de um dispositivo externo, tornando o corpo físico humano o alvo de toda investida tecnológica, aproximando os dispositivos cada vez mais de uma ação direta na estrutura física visando uma disciplinarização no comportamento do indivíduo (ver figura 17).

FIGURA 16 – Personagem utilizando a lente para acessar informações



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 21 out. 2016 (Tempo: 00:05:07 – 00:05:15)

FIGURA 17 – Personagem utilizando a lente para acessar informações



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 21 out. 2016 (Tempo: 00:05:26 – 00:05:34)

Dentre os dispositivos citados o que contribui significativamente para que *Nosedive* se ambienta em uma sociedade disciplinar é a rede social, sendo este o tema de outros episódios de *Black Mirror* como Odiados pela Nação (*Hated in the Nation*), Momento Waldo (*The Waldo Moment*), Volta Já (*Be Right Back*), *Smithereens* (*Smithereens*), que contribuem consideravelmente para a discussão de sua influência sobre o comportamento humano.

É por meio das redes sociais que se fantasia uma vida pautada em condutas estabelecidas para uma convivência social propícia a um ranking pessoal hierárquico, onde toda forma que possibilite um sentimento positivo no outro é válido, por isso, todo o cuidado na hora de se realizar uma postagem ou em sua conduta na realidade física não conectada, tentando evitar ao máximo uma negação.

Todo este cenário potencializa a ideia de que não há como viver em sociedade fora deste ambiente de controle, o que é equivocado tal perspectiva, pois, assim como é demonstrado por meio da personagem de Susan, é possível viver se sentindo até melhor fora deste ambiente normativo.

Trata-se então de um verdadeiro capitalismo dadocêntrico, onde toda a vida está conectada a processos de um sistema de recompensas a partir de uma dataficação da vida como um todo.

Semelhante a realidade contemporânea, este episódio traz pessoas realizando postagens de suas atividades cotidianas com o intuito de receber curtidas e boas avaliações, tal mentalidade condiciona os indivíduos e os tornam refém da opinião alheia, demonstrando um combate a individualidade

(FOUCAULT, 2011, p. 210), pois aqueles que não se comportarem de acordo com o padrão estabelecido são tachados de pessoas perigosas por não se adequarem ao sistema.

Nosedive impulsiona o aspecto da casa vitrine, onde a vida particular das pessoas se tornaram públicas e ainda por cima passível de avaliação por parte de quem além de não entender o contexto de uma postagem por exemplo, irá realizar uma análise puramente sentimental, podendo prejudicar outra pessoa devido a uma simples volição pessoal, agravando em muito questões relacionadas a ética e honestidade.

Portanto, a partir da integração de todo o sistema de notas a rede social bem como, todas as prestações de serviços de tudo o que se precise, há por meio desta forma de exercício de poder, um biopoder que visa a docilização dos corpos que em caso de desobediência, notas baixas são acrescentadas e o encarceramento com a retirada dos dispositivos eletrônicos se torna a alternativa escolhida na narrativa. Pois em um contexto disciplinar a questão da posição que se ocupa é importante, há uma ênfase na distância que o separa dos outros indivíduos, uma vez que:

Na disciplina, os elementos são intercambiáveis, pois cada um se define pelo lugar que ocupa na série, e pela distância que o separa dos outros. A unidade não é, portanto, nem o território (unidade de dominação), nem o local (unidade de residência), mas a posição na fila: o lugar que alguém ocupa numa classificação, o ponto em que se cruzam uma linha e uma coluna, o intervalo numa série de intervalos que se pode percorrer sucessivamente. A disciplina, arte de dispor em fila, e da técnica para a transformação dos arranjos. Ela individualiza os corpos por uma localização que não os implanta, mas os distribui e os faz circular numa rede de relações (FOUCAULT, 2011, p. 143)

Contudo, em se tratando de sociedade disciplinar, a questão do panóptico é importante e não é visto somente no final do episódio, quando Lacie é detida, mas como *Nosedive* se ambienta em uma sociedade disciplinar tecnologia.

Em paralelo todo o sistema de notas e a rede social também pode ser considerada um grande panóptico ao ar livre, pois possui a mesma característica de espaço fechado, exercício de um poder disciplinar, vigilância constante que visam o adestramento tanto individual quanto social, uma vez que, o exercício

do exame permite uma vigilância que qualifica, classifica e puni (FOUCAULT, 2011, p. 181).

Todo este cenário possibilita uma vigilância constante principalmente da conduta alheia, onde todo comportamento deve respeitar as normas impostas, pois sem elas não é possível ter certos privilégios, além de acesso restrito a determinados locais.

Isto é muito bem apresentado ao longo da narrativa através de momentos principalmente quando Lacie deseja comprar uma propriedade e recebe a notícia que precisa aumentar sua pontuação para conseguir o desconto necessário para a aquisição do bem.

A outra ocasião se refere a punição recebida por Lacie no aeroporto, onde devido à queda considerável de sua pontuação, não tinha acesso para permanecer no local, sendo então convidada a se retirar.

Em outro momento também, Lacie está no local da festa de casamento de Naomi e na entrada se depara com uma placa dizendo que a pontuação mínima permitida para a entrada no local é de 3.8 (ver figura 18).

FIGURA 18 – Local da festa de casamento com entrada mínima permitida



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 21 out. 2016 (Tempo: 00:49:35 – 00:49:42)

Diante disto, além de uma sociedade disciplinar tecnológica, *Nosedive* é extremamente segregacionista e preconceituosa com aqueles que possuem notas baixas, emitindo juízo de valores por meio das notas que cada um possui.

Toda esta sociedade busca uma conduta fingida, mais pautada pelo medo de notas baixas do que necessariamente tratar o próximo a partir de uma postura

ética, ideia esta dita pelo irmão de Lacie, quando chama aqueles que se preocupam com o ranking de pessoas que fingem ser felizes.

Como uma sociedade pautada pela imagem, pelo personagem que se cria para todo o tempo, não se há espaço para a individualidade, pois todos os indivíduos são tidos como marionete que fortalecem o próprio sistema, uma vez que, toda esta perspectiva corrobora para o que todos desejam, uma ascensão principalmente social e para que isto aconteça é necessário que alguns estejam na parte de cima e outros na parte de baixo.

O que indiretamente o perito em análise de conduta social apresentado no episódio, orienta Lacie a partir de seu relatório de reputação a se envolver em seu círculo interno, com pessoas com alta pontuação para impulsionar sua própria pontuação, demonstração clara da discriminação através das notas.

Trata-se de uma metáfora da segregação das sociedades atuais, onde as pessoas de classe alta são beneficiadas e privilegiadas justamente pela existência de pessoas de classe muito baixa, e o episódio substitui a classe social atual pela classificação na rede social.

Portanto, uma sociedade disciplinar busca a docilização dos corpos, fazendo com que os indivíduos produzam enquanto se veem obrigados a obedecer às normas e padrões de comportamento, sendo impossível sua saída deste sistema.

Uma vez que, todas estas imposições servem para a manutenção e preservação de uma modalidade de conduta social disciplinar tecnológica e Nosedive possui todas estas características que apesar de toda a tecnologia e inovação apresentada, continua exercendo um poder disciplinar sobre seus indivíduos.

3.1.4 O olhar que cuida - (Arkangel - Arkangel)

O segundo episódio da quarta temporada estreou em 29 de dezembro de 2017 e foi escrita por Charlie Brooker, dirigida por Jodie Foster e narra a história da mãe solteira Marie Sambrell (Rosemarie DeWitt) e sua filha Sara Sambrell (Brenna Harding).

A narrativa se inicia apresentando Marie vivendo com seu pai Russ Sambrell (Nicholas Campbell) e Sara ainda pequena com três anos de idade.

Em dado momento, Marie e Sara vão passear no parque e algo acontece, Sara desaparece, fato este que mobiliza o bairro todo em sua procura. A menina então é encontrada em uma pista após ter caído de um barranco na perseguição à um gato.

Determinada em evitar que situações deste tipo aconteça novamente, Marie leva Sara para participar de um experimento gratuito chamado *Arkangel*, cuja empresa possui o mesmo nome.

Trata-se de um procedimento no qual é implantado um chip no cérebro da criança que permite ao responsável rastreá-la e monitorá-la, inclusive a saúde, podendo até mesmo visualizar através do próprio olho da criança o que ela está olhando, sendo possível através de uma unidade de controle a aplicação de filtros, limitando e pixelando o conteúdo visto que cause estresse, semelhante ao utilizado no episódio Natal (*White Christmas*) também de *Black Mirror* (ver figura 19 e 20).

FIGURA 19 – Personagem com a visualização pixelada



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 29 dez. 2017 (Tempo: 00:10:29 – 00:10:32)

FIGURA 20 – Personagem com a visualização pixelada



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 16 dez. 2014 (Tempo: 01:10:00 – 01:10:02)

Marie então começa a descobrir as funcionalidades da nova tecnologia, que inclusive ajudou a socorrer Russ de um mal súbito que sofreu enquanto cuidava de Sara.

Com o passar do tempo, Riss morre e Sara continua crescendo com os filtros ativados, fazendo com que ela comece a se sentir incomodada, deixando Marie preocupada e decidida em levar a criança a um psicólogo, que a orienta a se desfazer da unidade de comando, uma vez que o *Arkangel* foi banido da Europa, tendo a previsão de ser banido onde elas residem.

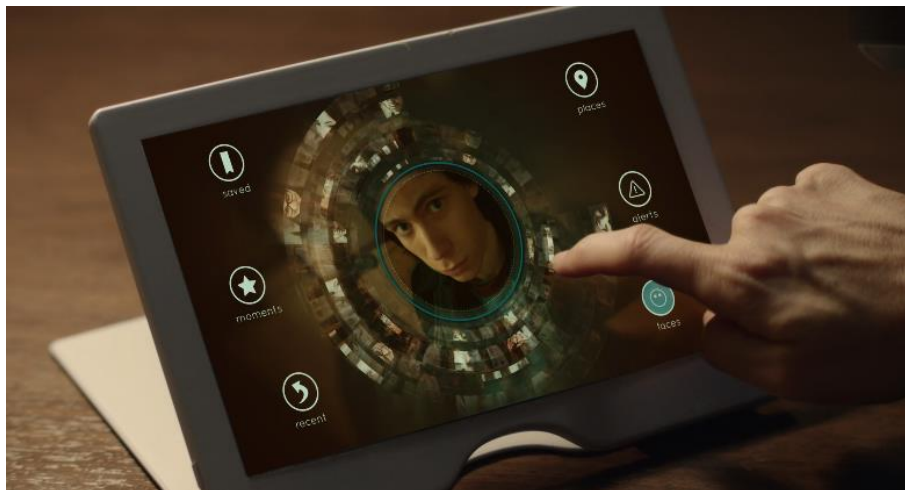
Diante de tal dilema de monitorar ou não, Marie decide não mais utilizar a unidade de comando, bem como desativar os filtros para que Sara tente viver uma vida normal.

Sara então se torna uma jovem de 15 anos que continua vivendo com sua mãe, que aparentemente não utiliza mais a unidade de comando, contudo em um determinado dia em que Sara diz que irá assistir um filme na casa de uma amiga, mas vai para um lago com amigos da escola, deixando Marie preocupada.

Diante de tal situação preocupante, Marie liga a unidade de comando e visualiza Sara em uma situação íntima com Ryan *Trick* (Owen Teague), deixando-a atordoada, e desde então não consegue deixar de vigiar a filha em alguns momentos no dia, até descobrir que sua filha está utilizando drogas, sendo este o estopim para que comece a intervir em sua vida, indo atrás de Trick após uma investigação a partir das memórias acessadas de Sara (ver figura 21)

e uma busca na internet, quando o encontra ordenando-o que se afaste de sua filha.

FIGURA 21 – Marie acessando as memórias de Sara



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 29 dez. 2017 (Tempo: 00:06:29 – 00:06:30)

Sara então descobre que sua mãe a está vigiando e passa a ligar os fatos, ela encontra uma caixa de um medicamento na lixeira da cozinha, o que explica o fato de estar passando mal com frequência e o aborto.

Revoltada, Sara e Marie entram em uma briga física após o encontro, que resulta em graves ferimentos em Marie que chega a desmaiar após várias pancadas na cabeça.

Ao acordar, Marie pega a unidade de comando danificada e sai correndo pela rua gritando o nome da filha, mas Sara já está longe e subindo em um caminhão demonstrando ir embora.

Se tem um episódio de *Black Mirror* que aborda o assunto de uma vigilância tecnológica é este, embora a série possua outro episódio que aborda o tema de maneira igualmente profunda, que é o Manda quem pode (*Shut Up and Dance*), em Arkangel, o monitoramento e a vigilância é tão penetrante que permite consequência difíceis de se mensurar.

Nele é possível identificar uma preocupação excessiva por parte de uma mãe super protetora nas quais trouxe algumas dificuldades para sua filha ao longo dos anos com um final de história triste e melancólico.

O dispositivo utilizado no enredo leva o mesmo nome da narrativa e trata-se de um implante neural (ver figura 22) com uma central de controle, onde é

possível determinar o que o indivíduo pode interagir, sendo este o meio mais incisivo de se adestrar o indivíduo por meio de uma disciplina tecnológica que a série apresenta.

FIGURA 22 – Sara recebendo o implante neural



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 29 dez. 2017 (Tempo: 00:06:29 – 00:06:30)

Sara se tornou a cobaia de um modelo de sociedade disciplinar tecnológica, trata-se de um controle de tudo o que cerca o individual que por mais que seja ao ar livre, é um ambiente global controlado por meio de sensores e filtros que possibilita o fim desejado, sendo responsável pelo condicionamento do comportamento.

Sara teve sua vida controlada por sua mãe que não a permitiu ter autonomia sobre sua interação com a realidade, pois tudo que o que sua mãe entendia ser errado, isto era privado a ela.

Por mais que esteja claro que Marie exerce um poder disciplinar sobre Sara, a discussão deve ser direcionada para o que um sistema como este pode realizar em larga escala, tendo um controle sobre o comportamento humano a partir de um sistema que altera a interação com a realidade física não conectada, como no exemplo da narrativa, Sara poderia ter passado sua vida toda sem poder olhar para a aparência do sangue e isto poderia ser estendido a diversas outras possibilidades.

Em se tratando de disciplina, logo no início da história, é apresentado a Marie a funcionalidade do dispositivo (ver figura 23) que por sua vez tem a capacidade de monitorar até mesmo a saúde da pessoa em diversos pontos, o

que seria algo positivo em se tratando de saúde, mas que para Foucault trata-se de uma ação do biopoder sobre o corpo individualizado, já que sua atuação age diretamente no campo biológico, permitindo um controle sobre o mesmo.

FIGURA 23 – Central de controle do Arkangel



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 29 dez. 2017 (Tempo: 00:07:17 – 00:07:24)

As implicações não param neste quesito, mas continuam através de outras funções como o acesso a geolocalização individual, integração com o sistema de polícia e acesso as memórias. Com este acesso as memórias, é importante destacar que este assunto também é abordado em outros episódios da série como *Toda a Sua História (The Entire History of You)* e *Crocodilo (Crocodile)*, sendo fundamentais para os desdobramentos em cada narrativa.

É uma verdadeira invasão pessoal, pois como Foucault entende que saber é poder, quem possui o acesso as memórias de um indivíduo têm a capacidade de se construir um relatório que servirá como o exercício de poder sobre o outro, tornando-o refém de suas próprias interações com o mundo real não conectado.

Mas de todas estas funcionalidades, a que mais corrobora para o acúmulo de informações do indivíduo e que possibilita uma disciplina eficaz está nos próprios olhos. Com esta tecnologia é possível observar o que a pessoa está com olhando a partir de seus próprios olhos.

Tal vigilância elevaria a outro patamar o nível de levantamento de informações, pois nada estaria oculto para quem tiver acesso a este conteúdo,

uma vez que, seria de grande utilidade para o desenvolvimento de uma disciplina cada vez mais eficaz (ver figura 24).

FIGURA 24 – Central de controle apresentando o que Sara está olhando



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 29 dez. 2017 (Tempo: 00:07:51 – 00:07:53)

Diante de tais possibilidades, o ponto central da discussão gira em torno do controle das ações, condutas e até a construção da forma de se pensar, que no caso de Sara, foram muitas tentativas de se discipliná-la, principalmente em seu comportamento, como no caso em que sua mãe a priva de ouvir linguajares impróprios, na expectativa que a mesma não reproduza tais palavras.

Isto faz parte do que Foucault argumenta em relação a arte do corpo a partir de uma relação de obediência e utilidade (FOUCAULT, 2011, p. 135).

Portanto, por meio de uma tecnologia comunicacional, o episódio apresenta uma maneira de se disciplinar ao ar livre de uma maneira intrínseca ao ponto de docilizar o indivíduo realizando ações diretas que o condicionará, deixando-o a mercê de um poder que desenvolverá seu comportamento de acordo com o propósito estabelecido, a partir da dataficação de sua vida, pois toda ela está disponível na central de comando.

Contudo, como em todo episódio de *Black Mirror*, o final destoa de um final feliz, pois a finalidade é a reflexão deixada. Mas o ponto que permite situar que Sara está em grande panóptico até o fim de sua vida, está na fala do psicólogo que diz para Marie que o implante neural não pode ser removido, demonstrando que mesmo que a central de controle tenha sido destruída.

Todo o conteúdo produzido por Sara continua sendo passível de acesso, evidenciando que não há exterior (FOUCAULT, 2017, p. 17), tornando-a parte integrante de um panóptico disciplinar constante e de uma vigilância ininterrupta.

3.1.5 A estreia do game disciplinar - (Striking Vipers - Striking Vipers)

O primeiro episódio da quinta e última temporada foi escrita por Charlie Brooker e dirigida por Owen Harris e estreou em 05 de junho de 2019, sendo o episódio que até o momento possui uma particularidade especial, a narrativa foi filmada no Brasil, especificamente em São Paulo, onde é possível identificar diversos pontos característicos do estado, como a famosa Avenida Paulista e o edifício Copan.

O enredo traz a história de Danny Parker (Anthony Mackie), sua namorada Theo (Nicole Beharie) e o amigo Karl Houghton (Yahya Abdul-Mateen II) no qual dividem um quarto e se divertem juntos, indo para baladas e jogando o jogo favorito deles, o *Striking Vipers* (ver figura 25), um jogo ao estilo do famoso game de luta *Tekken*, influência esta que o próprio Charlie Brooker confirmou em uma entrevista (BROOKER, 2019).

Logo no início da história é realizado um salto temporal de onze anos, chegando ao aniversário de 38 anos de Danny, agora casado com Theo e com um filho chamado Tyler de cinco anos de idade, ambos aparentam viver uma vida tranquila e rotineira como uma família.

A narrativa continua na festa de aniversário, Karl aparece depois de algum tempo sem se verem, ele traz para Danny um presente, o jogo *Striking Vipers X* (ver figura 26), o game agora está melhorado com imersão a uma realidade virtual.

FIGURA 25 – *Striking Vipers*



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 05 jun. 2019 (Tempo: 00:05:28 – 00:05:31)

FIGURA 26 – *Striking Vipers X*



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 05 jun. 2019 (Tempo: 00:19:27 – 00:19:28)

Embora sejam amigos por período considerável, Danny e Karl parecem estar fora de sintonia para amigos de tanto tempo, Danny se comporta como uma pessoa passiva, mais calada e sem muito assunto ou brincadeiras, já Karl segue tendo as atitudes de um jovem solteiro que saí com várias mulheres, continuando o mesmo brincalhão de anos antes e levando uma vida sem se preocupar muito com os compromissos.

A mudança fica evidente quando, na mesma noite após o aniversário, Danny aparece jogando um game *Tetris*, demonstrando com uma fisionomia entediante, totalmente diferente de quando jogava com Karl, chegando a declinar ao convite para transar com a esposa que está desejosa para engravidar novamente. Mas a monotonia dura pouco tempo, Karl convida Danny para

estreadem o novo *Striking Vipers X*, que embora Danny tente resistir, é convencido a jogar.

Para entrar no jogo é necessário utilizar uma espécie de disco menor que uma moeda e fixá-lo entre os olhos e a orelha (ver figura 27). Ao sincronizá-lo a reação dos dois assemelham-se a um desmaio, onde ficam imóveis no sofá enquanto seus olhos alteram como se estivesse com uma lente de contato esbranquiçada.

O resultado é uma imersão total no jogo, eles aparentam acordar no corpo dos jogadores escolhidos, onde é possível sentir as mesmas sensações do jogo no próprio corpo, pois ele simula todas as sensações físicas.

FIGURA 27 – Danny fixando o disco em seu rosto



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 05 jun. 2019 (Tempo: 00:17:21 – 00:17:27)

Enquanto estão lutando, algo inesperado acontece, Danny e Karl escolhem o mesmo personagem sempre, Lance (Ludi Lin) e Roxette (Pom Klementieff) (ver figura 28 e 29) respectivamente.

Após trocarem golpes no game, Roxette fica em cima de Lance, ambos estão ofegantes, mas ao invés de continuarem lutando, de maneira abrupta Roxette beija Lance que fica atordoado no jogo fazendo com que ambos se desconectem e ambos ficam pensativo ao longo do dia.

É chegada a noite, e ambos se conectam e ao conversarem, atribuem o que aconteceu a bebida, o que fica evidente que não é verdade porque ambos não se aguentam e têm relações sexuais dentro do jogo, prática esta que se tornaria frequente entre os dois.

Isto os deixam tão viciados que Danny que conseqüentemente muda seu comportamento com Theo, negando-se a ter relações sexuais com ela ao inventar diversas desculpas, tendo o estopim ao esquecer do próprio dia de aniversário de casamento, o que lhe rendeu um sermão por parte de Theo, quanto Karl não sente mais prazer com mais nenhuma mulher.

A ruptura destes atos acontece quando Danny decide para porque acha que não está sendo justo com Theo, mas Karl insiste deixando evidente a posição de cada um com relação ao jogo.

Novamente se tem um salto temporal de sete meses, Theo está grávida e Karl se comporta como se estivesse em abstinência de algum vício, até que Theo convida Karl para um jantar no aniversário de Danny, sendo está a oportunidade esperada para convidar Danny novamente para jogar, o que produziu efeito, mas não acaba bem, Roxette diz que ama Lance.

Ou seja, é Karl dizendo que ama Danny, e isto o deixa incomodado se perguntando até onde irá esta relação. Então ambos decidem se encontrar pessoalmente para tentar descobrir se a mesma atração que sentem no jogo, a sentem da mesma forma fora do ambiente conectivo.

FIGURA 28 – Roxete e Lance em *Striking Vipers*



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 05 jun. 2019 (Tempo: 00:05:28 – 00:05:31)

FIGURA 29 – Roxete e Lance em *Striking Vipers X*



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 05 jun. 2019 (Tempo: 00:20:04 – 00:20:07)

O resultado é que eles tentam se beijar pessoalmente, o que mostra que não é igual ao jogo, pois ambos começam a brigar, e através disto é possível traçar um paralelo interessante, um jogo de luta no qual ao invés de lutar, eles estabelecem uma relação afetiva e no mundo real não conectado, ao contrário de fortalecer a amizade, acabam brigando, deixando claro a confusão mental que o jogo produziu em ambos.

Diante de uma situação insustentável, Danny revela tudo para Theo e ambos fazem um acordo. Eles permanecem casados, mas em ocasiões especiais como o aniversário de 40 anos de Danny, o seu presente é jogar a noite toda com Karl, enquanto Theo poderia ir ao bar e sair com quem quisesse a noite toda.

Isto demonstra que o acordo entre eles considera uma traição o que Danny e Karl fazem no mundo virtual e equipara-o a uma traição física do mundo não conectado, uma vez que, este consentimento tem como princípio a manutenção do relacionamento dos dois, para continuarem a viver juntos.

Este episódio questiona até que ponto a tecnologia pode se envolver nas relações humanas, mesmo em aspectos particulares como a sexualidade que para Foucault é um dispositivo que com ele é controlado o tempo, o espaço e a atividade, tendo influência direta na relação entre casais.

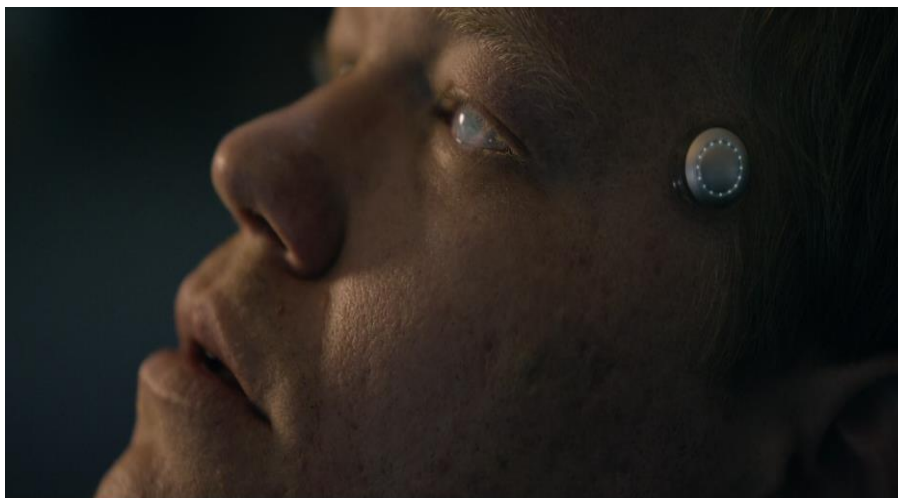
As tecnologias comunicacionais possibilitaram novas descobertas de como entender o sujeito individual, assim como o coletivo, bem como as mudanças em suas relações e até quais limites se pode chegar com tal inserção no dia a dia.

Os games virtuais estão por toda a parte na contemporaneidade, é possível acessá-los do computador, do console já tradicional, do console portátil, do tablet e até mesmo do celular em qualquer lugar, possibilitando uma interatividade ininterrupta tanto com as interfaces gráficas quanto com usuários do mundo todo, o que aproxima e estreita as relações a partir de um propósito em comum, o game favorito.

Isto foi o que aproximou Danny e Karl ao longo dos anos e continua aproximando milhões de pessoas no mundo, onde todo este vínculo estabelecido faz parte do novo círculo de amizades que agora boa parte se enquadra virtualmente.

Um dos aspectos interessantes deste episódio trata-se do game por imersão, semelhante ao apresentado em outros episódios da série como Versão de Testes (*Playtest*), San Junipero (*San Junipero*), Natal (*White Christmas*) e USS Callister (*USS Callister*) (ver figura 30).

FIGURA 30 – Tecnologia utilizada no episódio *USS Callister*



Fonte: *Black Mirror* – Transmitido em 29 dez. 2017 (Tempo: 00:11:29 – 00:11:31)

Trata-se de um dispositivo tecnológico disciplinar que vem sendo explorado a pouco tempo, e é ansiosamente aguardada por diversos jogadores. Todo o ambiente virtual está agora na mente com a simulação de todas as sensações físicas, semelhante ao apresentado no experimento do episódio Museu Negro (*Black Museum*) também de *Black Mirror*.

A narrativa aborda o game como um ambiente fechado, um panóptico onde todas as possibilidades permitidas foram pensadas anteriormente pelos

programadores. A partir de um monitoramento das vontades humanas possíveis dentro do ambiente virtual, os usuários podem ser vigiados por qualquer pessoa que conseguisse o controle do funcionamento do jogo, quer comprando este direito ou invadindo ilegalmente.

Tal vigilância é constante em se tratando de jogos, pois as atualizações e os conteúdos extras conhecidos comumente através da sigla DLC⁸, são construídos baseados em monitoramento e registro contínuo (FOUCAULT, 2017, p. 182) do comportamento do jogador, visando uma experiência cada vez mais gratificante e dependente, este movimento é uma clara indicação de uma cultura de vigilância da vida humana.

Esta obsessão pelo que o jogo proporciona potencializa a busca pela realização dos desejos que são possíveis dentro do game, pois trata-se de um poder exercido tamanho ao ponto de Theo notar o comportamento diferente de Danny que não mais vê a esposa da mesma forma, pois o que acontece no ambiente virtual traz consequências para o mundo não conectado, fazendo com que a conduta seja alterada.

O comportamento dos indivíduos são alterados a tal ponto que sua forma de pensar é moldada de acordo a experiência vivida na realidade virtual e isto pode ser notado em dado momento da narrativa, onde Danny e Karl se encontram para tentar descobrir se o que acontece no game também acontece na vida real não conectada.

Mas embora a finalidade do jogo não seja proporcionar uma satisfação sexual, devido a sexualização dos personagens é possível sugerir que tal ênfase possa ser explorada, uma vez que, a questão da simulação das sensações físicas impulsionaria um despertar para tal inclinação.

O fator disciplinador enfatiza o tamanho poder que as tecnologias exercem sobre os indivíduos e o condiciona a realizar o que se estabelece, pois através do jogo, a questão da repetição dos atos conduz a uma mudança de mentalidade, onde é possível observar que ocorre uma inversão de propósitos.

Pois, no jogo de luta, que é onde os personagens deveriam lutar, eles buscam estreitar suas relações, chegando ao nível sexual e na vida real física e não conectada, ao invés de fortalecerem a amizade, acabam trocando socos, o

⁸ A sigla DLC significa *downloadable content*, ou seja, *conteúdo baixável*. Trata-se de arquivos extras com extensões que usuários podem realizar o download para seus jogos.

que demonstra tamanha influência e dominação que tais tecnologias exercem sobre o sujeito.

Paralelamente, o dispositivo que Danny e Theo utilizam para engravidar é muito semelhante ao utilizado em outro episódio de *Black Mirror*, Pare o DJ (*Hang the DJ*), em ambos, este aparelho é utilizado para o controle do tempo sobre as particularidades de um casal e conseqüentemente funciona como um dispositivo que realiza o adestramento do comportamento.

O ápice da narrativa está em seu desfecho, não somente pela história, mas também pela mudança que a disciplina proporcionada pelo game resultou. Após Danny abrir o jogo para Theo e revelar o que estava acontecendo, o resultado foi um acordo conjugal para que o casamento continue e a família não fosse destruída.

O curioso deste acordo foi que a traição virtual foi colocada no mesmo nível de igualdade da traição física, demonstrando que, assim como o campo virtual se descortinam novas possibilidades, no campo físico isso também deve ser imposto, demonstrando o tamanho da interferência pelo que se interage no ambiente virtual, pois de fato, Danny traiu Theo com Karl.

Portanto, o que se entende deste episódio é que assim como Foucault demonstra no século XVIII, a história contemporânea da narrativa também é conduzida por meio de um exercício de poder disciplinar, só que através de outros dispositivos, demonstrando este ser mais invasivo e agudo, com uma capacidade de eficácia superior a do século XVIII.

Todo o comportamento humano é alterado após a inserção de tal tecnologia, trazendo desdobramentos que antes não era possível e a narrativa deixa claro que o objetivo é abordar a problemática das ações humanas mediante a estas novas possibilidades e como disciplinarmente os indivíduos veem sendo condicionados a aceitar tal imposições com uma roupagem atrativa e transformada principalmente em entretenimento.

Diante disto, a narrativa descortina o potencial que as novas tecnologias possuem e de como o exercício de poder disciplinar continua atuante e condicionando os indivíduos por meio da vigilância e docilização dos corpos.

E isto se dá através de dispositivos com uma capacidade cada vez maior de efetivar suas diretrizes estabelecidas, tornando o indivíduo uma construção que em parte é resultado daquilo que lhe é imposto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo das diversas obras utilizadas neste texto, tanto de Michel Foucault, quanto dos teóricos das tecnologias comunicacionais, permitiu diversas conclusões acerca da série escolhida para análise. Pois foram fundamentais para a comprovação da hipótese de que *Black Mirror* se ambienta em uma sociedade disciplinar tecnológica aos moldes da exposição realizada por Foucault.

A presente análise possibilitou compreender através das diversas formas como o poder disciplinar é exercido sobre a sociedade, sendo um dos principais motores para a manutenção de seu funcionamento. Tal ideia continua a abrir caminho para novas discussões acerca do uso das tecnologias, da vigilância e do poder, uma vez que, a configuração social caminha para o uso cada vez maior destes dispositivos.

Através da análise fílmica foi possível extrair reflexões que possibilitam o debate, posto que, o assunto não se esgota nesta dissertação, ele ainda pode ser expandido, trazer novos desdobramentos, como também, ser explorado de diversas outras perspectivas devido a complexidade do que compõe uma sociedade.

Este texto possibilita entender a intencionalidade dos dispositivos que atuam como condutores de um poder disciplinar atuante na sociedade contemporânea, algo que esta investigação buscou identificar, analisar e apresentar através da série, que como pôde ser observado, narra um fato que pode acontecer no próximo minuto do tempo presente.

No primeiro capítulo, foi realizada a explanação dos conceitos que compõem a sociedade disciplinar, que em termos gerais, trata-se de uma sociedade baseada na vigilância de seus indivíduos a partir de dispositivos para exercício de um poder.

Desde a descoberta na idade clássica do corpo como objeto e alvo do poder, foram-se aprimorando os dispositivos que regulam os costumes, os hábitos e as práticas das pessoas.

Estes dispositivos possuem três pontos que foram destacados, o primeiro relacionado a rede que se estabelece entre discursos, organizações, leis etc., o segundo diz respeito ao tipo de jogo relacionado a mutação da função do

dispositivo e a terceira apresentando o dispositivo como uma máquina social que molda os seres humanos, que por sua vez, também pode ser considerado um dispositivo.

Como foi esclarecido, entre os séculos XVIII e XX, as sociedades eram disciplinadas através de espaços fechados, onde através do confinamento dos indivíduos foi possível realizar a gestão e controle de suas multiplicidades, e isto foi feito através da disciplina, que nada mais é do que uma técnica de poder que implica em uma vigilância perpétua, com registro contínuo e controle do tempo, tendo como eficácia o adestramento da sociedade.

Outro ponto importante que engloba o conceito de sociedade disciplinar é o do biopoder, uma ideia que Foucault definiu como biopolítica da população, onde entende que todos os processos biológicos dos indivíduos passaram a sofrer intervenções e controles reguladores, ou seja, trata-se da administração da vida, distribuindo-a em um campo de valor e utilidade através das normatizações.

O autor divide o biopoder em dois eixos, o primeiro disciplinar que atua no corpo individualizado e o segundo biopolítico que atua biologicamente na espécie humana coletiva. Ou seja, o biopoder busca o controle das massas a partir de normatizações sobre o corpo.

Também foi abordado no texto a questão do panóptico, sendo fundamental para a análise da série, pois trata-se de uma construção prisional de vigilância contínua e de movimentos controlados.

Dentro deste ambiente é realizado o aperfeiçoamento do exercício de poder na vida rotineira dos indivíduos, tendo na visibilidade uma armadilha da vigilância constante, utilizados como exemplos a escola, fábrica, prisão e hospitais. Todo o controle exercido dentro destes espaços gera um saber controlado e desdobramentos na moral, na preservação da saúde, no revigorar da indústria, na difusão da instrução, dentre outros.

Mas de todos os dispositivos que compõe a sociedade disciplinar, um dos mais importantes sem dúvida é o da vigilância. Foucault expõe a mudança da punição para a vigilância, que para o autor possui duas abordagens, a do biopoder, onde a vigilância atua como responsável pela coleta de informações e a da sociedade disciplinar, onde a vigilância é responsável pelo monitoramento ininterrupto com a finalidade da organização do espaço.

Todas estas observações realizam o jogo do olhar através da vigilância interiorizada nas construções, funcionando como uma verdadeira máquina que controla os indivíduos sem o uso da força física.

O penúltimo elemento discutido no primeiro capítulo se refere a ideia de docilização dos corpos, um conceito que em sua centralidade está o corpo com suas sanções e normatizações realizadas que o conduzem a um fim desejado. Foucault irá se referir a uma economia política do corpo, onde a finalidade que se tem é a de um corpo produtivo e submisso e para isso o investem, o marcam, o dirigem, o suplicam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias e exigem-lhe sinais.

Diante disto, o autor apresenta a passagem do suplício para a punição da alma e posteriormente a dominação que por sua vez, gera o homem a partir de uma produção do poder como o adestramento do corpo resultantes de estereótipos como normatizações impostas.

Toda esta centralidade do corpo começa desde a escola infantil com o controle do tempo e as pequenas ações regulatórias como o momento de realizar orações, hora de iniciar e terminar a leitura, entre outros, se estende para as fábricas que atuam como repressora destas pequenas ações como o tempo, a atividade, a maneira de ser, os discursos, dentre outros que tem como objetivo central o exercício de poder sem expulsar os indivíduos de sua vida social, mas gerindo-o e extraíndo suas potencialidades objetivando um fim específico.

Por fim, encerra-se o primeiro capítulo com uma exposição do conceito de poder, mas por mais que não se tenha uma concepção fechada, é possível através dos teóricos citados, obter uma ideia de como ele atua, principalmente a partir de Foucault.

Portanto, epistemologicamente pode-se entender que o poder é uma ação do ego sobre o alter e isto ser potencializado para os mais diversos graus como de indivíduo para indivíduo, líderes e liderados, o estado e seus componentes e agora as mídias digitais sobre os indivíduos.

Em Foucault há uma imaterialidade do poder, pois ele atua como uma estratégia que se exerce, e que a partir do teórico, deve ser analisado de um outro ponto de vista, não mais macrofísico e sim, microfísico, ou seja, pequenos poderes que trazem uma conotação onipresente em sua atuação e com ele é

possível produzir um saber que reconduzirá e reforçará seus efeitos, tornando a verdade como saber fabricado que outorga o poder.

No segundo capítulo, ocupo-me em apresentar a tecnologia como um conjunto de todas as técnicas de uma determinada sociedade, onde procuro demonstrar esta sobreposição, a começar utilizando de plano de fundo o progresso tecnológico, especificamente os das tecnologias da comunicação.

Diante disto, inicio com a revolução tecnológica proposto por Santaella que versa sobre as cinco gerações de tecnologias comunicacionais, as tecnologias do reprodutível, as tecnologias da difusão, as tecnologias do disponível, as tecnologias do acesso e as tecnologias da conexão contínua, sendo importante para o entendimento do caminho que seguiu tais transformações.

Além disto, é importante destacar a ideia de McLuhan acerca das tecnologias como extensão do homem, pois o mesmo as cria para estender sua área de atuação, ou seja, qualquer tecnologia ou invenção é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, sendo que tal extensão exige novas relações de equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo (MCLUHAN, 2006, p. 63). Esses meios sendo extensões de nós mesmos, dependem de nós para sua inter-relação e sua evolução.

Portanto, há uma busca pela padronização das tecnologias comunicacionais, sendo fundamentais para o aspecto econômico que as tecnologias proporcionam. Com isso, a mercadoria assumiu a forma de uma informação, tendo desdobramentos na exploração mercantil da própria experiência humana, que através do marketing, classifica os consumidores e os oferece produtos cada vez mais personalizados.

Todas estas questões puderam ser realizadas por meio da coleta de dados, informações a partir dos rastros verificados dos usuários do ambiente online, que na visão de Zuboff, trata-se de uma nova arquitetura global que busca a captura e análise de dados para a produção de recompensas e punições.

Com isto, o ambiente virtual se fez presente no dia a dia das sociedades e se tornou o que Fuchs diz, uma estrutura cultural que se tornou virtual e com isto, os cibercriticistas buscam analisar a conexão entre a cibercultura e o poder, através da coleta de dados fornecidas pelo big data em um mundo de vigilância e monitoramento do comportamento no ambiente virtual.

Portanto, todo o lazer é mercantilizado e a aparente inovação e criatividade estão no pacote, além da ausência de privacidade, todos estes elementos compõem o campo virtual contemporâneo, sendo responsáveis pela disciplinarização de seus indivíduos envolvidos.

Como visto, não é recente todo este incômodo com as novas tecnologias, isto pode ser observado já no século XX com reflexos até mesmo na cultura, como o caso do Frankenstein, o primeiro alerta de que os indivíduos corriam o risco de se converterem em máquinas.

Diante disto, o movimento fáustico buscou alertar a sociedade dos perigos das tecnologias inseridas na sociedade que podem trazer desdobramentos que custem a própria existência humana.

Caminhando para o desfecho do capítulo, se investiga três conceitos fundamentais para o entendimento do mundo virtual, a ideia de dromocracia, tecnocultura e dataficação.

O primeiro termo diz respeito a velocidade e a violência, ideias esta que o poder virtual se baseia, ingressando a vida dos indivíduos em uma militarização informática. Trata-se de uma violência simbólica exercida em um regime panóptico da velocidade interativa, onde a velocidade se torna a forma mais sutil de violência da técnica. Não mais a velocidade que serve as coisas, mas as coisas servem a velocidade por meio da instauração de uma espécie de autoritarismo.

Pelo fato de que na atualidade, está cada vez mais difícil se viver sem os computadores e os outros dispositivos eletrônicos, pois a tecnologia impôs seu poder sobre as sociedades via mídia digital interativa.

Toda esta mudança, corrobora para a obrigação do fornecimento de dados chegando ao que Zuboff denomina de capitalismo de vigilância, onde o monitoramento é realizado em nome de uma securitização social, estabelecendo uma cultura de vigilância de se e dos outros, além do monitoramento da saúde.

Esta cultura de vigilância permeia a familiaridade, o medo e a diversão, pois coloca os indivíduos em uma posição em que precise escolher entre a casa fortaleza e a casa vitrine. Caso escolha a segunda opção o indivíduo estará sob a posse de quem detém suas informações.

Nesta sociedade de vigilância, como visto em Rodotà, emerge a sociedade de classificação com suas implicações em todos os campos da vida,

bem como, uma alteração significativa na forma que os indivíduos se relacionam, assim como a modificação em sua cosmovisão e seu papel de atuação na sociedade.

Em tecnocultura, foi observado a velocidade imperceptível entre o mundo físico e o mundo virtual e que qualquer ação realizada em algum destes ambientes se tem consequências no outro. Este processo aponta para a tecnologia como resultado e produto da cultura, e isto se deve muito as redes sociais que possuem um papel importante neste processo, com suas intencionalidades, estabelecimento de padrões e classificações de usuários, assim como, a capacidade cada vez maior de processamento dos algoritmos.

A partir de então, ocorrem desdobramentos como o da dataficação que apresenta a vida baseada em dados e algoritmos, onde a vigilância e o monitoramento do comportamento são constantes e conduz as sociedades a uma rotina em função das tecnologias.

Através da conectividade e dos diversos sensores integrados aos dispositivos comunicacionais, é que as grandes empresas de tecnologia utilizam para monitorar seus usuários, que em troca de serviços gratuitos disponibilizados, entregam seus dados para ser comercializado entre outras empresas.

Sendo assim, chega-se ao capitalismo dadocêntrico mostrando que a conversão dos aspectos da vida se tornara ativos rentáveis, instaurando um sistema de recompensas, onde, a aparente criatividade é difundida e uma liberdade falsa é estabelecida como no exemplo citado de um criminoso liberto com uma tornozeleira eletrônica.

No terceiro capítulo inicialmente foi apresentada a série analisada juntamente com suas influências e detalhes para uma melhor compreensão da narrativa, bem como, as particularidades que tornaram a série um sucesso em seu gênero.

Foi apresentado alguns pontos que tornam *The Twilight Zone* influência direta para *Black Mirror*, assim como, algumas narrativas posteriores que seguiram o mesmo gênero com outros desdobramentos e problemáticas decorrentes da relação entre tecnologia e as sociedades.

Posteriormente, foi analisado um episódio por temporada, totalizando cinco episódios, que foram selecionados após uma análise prévia de todos. Eles

possuem a finalidade de representar a série como um todo, além de exemplificar e demonstrar a questão disciplinar da narrativa. Com isso, inicialmente foi exposto um breve resumo da história contada em cada episódio selecionado, buscando situar o contexto em que cada imposição disciplinar foi colocada para um melhor entendimento do exercício de poder através dos dispositivos apresentados.

Com a exposição do que se passa em cada episódio, foi realizado uma análise que identificou os dispositivos disciplinares utilizados em cada enredo, realizando paralelos com os demais episódios, além da relação possível entre os dois primeiros capítulos que serviram de aporte para identificação dos dispositivos disciplinares utilizados, que tornam *Black Mirror* uma sociedade disciplinar tecnológica.

Diante de tal exposição, é possível indicar alguns pontos e reflexões breves e objetivas que puderam ser extraídas a partir das análises realizadas, sendo fundamentais para a conclusão desta dissertação.

O primeiro ponto diz respeito a dependência tecnológica abordada na série e que está presente na contemporaneidade, onde os indivíduos estão cada vez mais viciados e vivendo em função das novas tecnologias principalmente as comunicacionais, uma vez que, concentram todos os seus esforços para usufruir de uma determinada experiência oportunizadas pelas invenções modernas que nunca cessam de possibilitar novidades que cativam a todos.

Toda esta dependência proporciona aos indivíduos uma sujeição a determinadas imposições que os deixam submissos em nome de uma vontade previamente planejada e colocada diante das pessoas de uma forma que as atraia, chegando ao ponto de isto ser o objetivo central de sua vida, ignorando até mesmo as consequências decorrentes das ações realizadas para obtenção de tal tecnologia.

Com isto, se tem uma certa dose de imediatismo contido neste contexto, pois, as novas tecnologias comunicacionais estão proporcionando informações cada vez mais rápidas, despertando nos indivíduos essa busca pelo instantâneo em cada vez mais aspectos do indivíduo.

O segundo ponto está no distanciamento social e no individualismo decorrente desta nova forma de se relacionar entre os indivíduos, uma vez que, os dispositivos comunicacionais proporcionam uma experiência a princípio com

uma interface gráfica amigável, mesmo que do outro lado tenha uma pessoa física, a primeira relação estabelecida é com a projeção transmitida, transformando as relações que foram encurtadas em distância física, mas estendida em proximidade e intimidade relacional.

Com isso, surgem grupos virtuais, onde os indivíduos se filiam e acabam vivendo em sua própria bolha existencial paralela, com suas preferências e inclinações de todos os tipos, limitando ainda mais o convívio social, chegando ao isolamento cada vez mais intenso e dependente,

E isto é ocasionado principalmente pelos dispositivos tecnológicos virtuais, em que é possível realizar uma imersão, ou seja, a atenção é totalmente voltada por muitas horas, e isto se estende para os games, filmes, séries, dentre outros.

O terceiro ponto de destaque se refere a imposição por parte das empresas de tecnologia, questão esta, muito bem discutida na série e que se reflete nos dias de hoje, gerando diversas discussões acerca do assunto. Tal questão possui inúmeros desdobramentos desde a monetização dos dados colhidos legal e ilegalmente, até questões relacionadas a privacidade dos indivíduos, além das ameaças a democracia e a manipulação de resultados principalmente políticos e econômicos.

Este cenário se deve muito pela falta de limites estabelecidos para as grandes corporações que se aproveitam da falta de consenso entre os novos dilemas e questões éticas proporcionados pela inserção das tecnologias comunicacionais no cotidiano dos indivíduos.

Tal fato é muito criticado por teóricos como Evgeny Morozov, em que algumas de suas considerações foram abordadas neste texto, sendo utilizadas para elucidar a forma como estas grandes empresas de tecnologia chamadas de *Big Tech* se utilizam de estratégias para a coleta e utilização de informações pessoais.

Sem os devidos esclarecimentos da forma como tratam destes dados, estas empresas oferecem serviços até mesmo gratuitos em troca de um monitoramento ininterrupto de seus usuários. Esta estratégia visa a coleta de informações para a realização de movimentos que irão manipular diversos campos sociais e que conduzirão as sociedades por caminhos já definidos.

Sendo assim, as empresas de tecnologia impõem seus termos de uso trazendo consequências que poderão determinar significativamente o futuro das pessoas.

O quarto ponto está no movimento onde há uma conversão do mundo real físico e não conectado, para o mundo virtual, isto tanto na série como atualmente, ou seja, tudo o que envolve as relações humanas estão sendo incorporadas ao campo virtual, quer seja na forma de se comunicar, no âmbito profissional, da saúde, do alimento, da logística, do lazer, na esfera econômica, política, social, dentre outras.

Todas as questões que envolvem o ser humano estão sendo repensadas para serem disponibilizadas virtualmente. E isto pode ser visto perfeitamente no caso da pandemia do novo coronavírus (COVID-19), que assolou o mundo no início de 2020, obrigando a todos a se isolarem em suas residências e evitar o contato com outras pessoas a fim de se evitar a transmissão do vírus.

Diante deste cenário, as pessoas tiveram que se reinventar e passar a realizar suas interações com o mundo de suas casas a partir de seus dispositivos eletrônicos, sendo então de uma maneira forçada a impulsionar tal conversão.

E isto deixa claro novamente a atualidade do pensamento de Foucault, onde o confinamento está sendo utilizado para disciplinar as sociedades, e que os indivíduos não precisam se deslocar ao panóptico para isto, mas basta estar com seus dispositivos eletrônicos e realizar a imersão ao ambiente virtual que estarão sendo vigiados, adestrados e sendo exercido um poder para se alcançar algum saber que fortalecerá novamente os efeitos do poder.

No quinto ponto está algo negativo que a série aborda e presente na realidade contemporânea, trata-se do preconceito e a discriminação, algo que pode ser observado em todos os episódios da série.

A série aborda este tema de diversas formas e em diversos graus, quer seja por cor, raça, etnia ou como em muitos casos na série, pela falta ou pela presença de alguma tecnologia apresentada no contexto da narrativa, demonstrando que nem mesmo em uma sociedade futura tecnológica com toda a sua aparente evolução, tal pensamento necessariamente se erradicará.

Infelizmente esta questão também pode ser encontrada na sociedade atual que em muitos casos é utilizada até mesmo as tecnologias disponíveis para

impulsionar tais ações, levando a manutenção de tal ideia na sociedade, trazendo prejuízos imensuráveis para todos.

No sexto e último ponto, está o aspecto disciplinar contido na série e na sociedade contemporânea, o que a partir deste texto foi possível identificar os dispositivos e a forma com que é exercido este poder que tem como função a busca pela produção contínua através da imposição de uma função ao indivíduo que o condiciona e o domestica a desempenhar tal função.

E por mais que as novas tecnologias descrevam um mundo criativo com inovações e possibilidades jamais pensadas anteriormente, não fugirá muito de mais uma nova forma panóptica de confinar o indivíduo em um dispositivo disciplinar.

Por fim, é possível concluir a atualidade do pensamento foucaultiano, assim como todo o aspecto tecnológico agindo também em função dos desdobramentos disciplinares e que deixam claro que esta narrativa real continua aos mesmos moldes da analítica de Foucault, o que se alteraram são somente os personagens e os dispositivos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTUNES, Jair; PRADO, Anderson; COSTA, Lourenço. Foucault e a Genealogia Nietzscheana como Método de Produção da Wirkliche Historie. In: ANTUNES, Jair; PRADO, Anderson; COSTA, Lourenço (Orgs.). **Foucault e Histórias de Poder**. São Paulo: Todas as Musas, 2019.
- BARRICHELLO, Eugenia; MOREIRA, Elizabeth. A análise da vigilância de Foucault e sua aplicação na sociedade contemporânea: estudo de aspectos da vigilância e sua relação com as novas tecnologias de comunicação. Porto Alegre. In: **Revista Intexto**, 2015, pp. 64-75.
- BRITO, Rosildo. Política e Tecnocultura: Uma análise do uso da comunicação multimídia no contexto do Poder Executivo em Campina Grande/PB. In: **Revista Intercom**: XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Campina Grande/ PB, 2010.
- BOOKER, Charlie. **Black Mirror creator discusses that unique 'Striking Vipers' relationship**. Entertainment Weekly, 5 de junho de 2019. Disponível em: <<https://ew.com/tv/2019/06/05/black-mirror-season-5-striking-vipers-interview/>> Consultado em 15 de maio de 2020.
- BROOKER, Charlie. **The dark side of our gadget addiction**. The Guardian. 1 de dezembro de 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>> Consultado em 07 de julho de 2019.
- CARVALHO, Guilherme Paiva. **Discurso e Poder em Foucault**. 1 ed. Curitiba: ed. Appris, 2017.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CASTRO, Edgardo. **Introdução a Foucault**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- CHIGNOLA, Sandro. Sobre o dispositivo Foucault, Agamben, Deleuze. Ano XII, Nº 214, Volume 12. **Cadernos IHU ideias** / Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Instituto Humanitas Unisinos. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2014.
- COSTA, Flávia. Visível/Invisível: Sobre o rastreamento de material genético como estratégia artístico-política. In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância**: perspectivas da margem. São Paulo: editora Boitempo, 2018.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: ed. 34, 2008.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: ed. Brasiliense, 2005.

- DINIZ, Francisco; OLIVEIRA, Almeida. Foucault: Do Poder Disciplinar ao Biopoder. In: **Revista Scientia**, Salvador, 2013, pp. 143-158.
- DONEDA, Danilo; ALMEIDA, Virgílio. O que é a governança de algoritmos? In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paula: editora Boitempo, 2018.
- FEENBERG, Andrew. **Questioning technology**. Nova York: Routledge, 1999.
- FELINTO, Erick. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. In: **Revista Intercom**. São Paulo: 2006, pp. 103-118.
- FIRMINO, Rodrigo José. Securitização, vigilância e territorialização em espaços públicos na cidade neoliberal. In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paula: editora Boitempo, 2018.
- FORTIER, François. **Virtuality check**. Londres: Verso, 2001.
- FOUCAULT, Michel. **A História da Sexualidade I: A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1999.
- FOUCAULT, Michel. **Segurança, Território, População**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **La société punitive**. Paris: EHESS, Gallimard, Seuil, 2013.
- GAMBARO, Daniel; FERRAZ, Nivaldo. Na era da dataficação, o que acontece com o rádio? In: **Revista Intercom: 42º Congresso Brasileiro de ciências da Comunicação – Belém/PA**, 2019.
- HAN, Byung-Chul. **O que é poder?** Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.
- HARDT, Michael. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- HELVEY, Thomas. **The age of information**. Englewood Cliffs (NJ): ETP, 1971.
- KILPP, Suzana... [et al.] **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulinas, 2015.
- KRAPP, Peter. Erro e ruído na tecnocultura contemporânea. [entrevista concedida a] Eduardo Harry Luersen; Guilherme Malo Maschke. **Galáxia**, n. 39, set-dez, 2018, p. 15-22.

- KROKER, Arthur & KROKER, Marylouise. **Spasm**. Nova York: St. Martin's Press, 1993.
- LÈVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LYON, David. Cultura da Vigilância: Envolvimento, exposição e ética na modernidade digital. In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paula: editora Boitempo, 2018.
- MACHADO, Roberto. **Foucault: A ciência e o Saber**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**; 18ª edição. São Paulo: ed. Cultrix, 2006.
- MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política**. Traduzido por Claudio Marcondes. São Paulo: Ubu Editora: coleção Exit, 2018.
- OLIVEIRA, Eduardo; HEUSER, Ester. A escola enquanto dispositivo disciplinar: Uma investigação a partir dos estudos de Michel Foucault. In: ANTUNES, Jair; PRADO, Anderson; COSTA, Lourenço (Orgs.). **Foucault e Histórias de Poder**. São Paulo: Todas as Musas, 2019.
- RABINOW, Paul; ROSE, Nikolas. O Conceito de Biopoder Hoje. In: **Revista de Ciências Sociais**, 2006, pp. 27-57.
- RÜDIGER, Francisco. **As Teorias da Cibercultura**. Perspectivas, Questões e Autores. Porto Alegre: Editora Sulina, 2016.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan: da Aldeia Global à Teia Global**. Porto Alegre: Editora Sulinas, 2011.
- PINTO, Álvaro Vieira. **O Conceito de Tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.
- RODOTÀ, Stefano. **A vida na sociedade da vigilância: a privacidade hoje**. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.
- RODRÍGUEZ, Pablo Esteban. Espetáculo do dividual: tecnologias do eu e vigilância distribuída nas redes sociais. In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paula: editora Boitempo, 2018.
- ROUVROY, Antoinette; BERNS, Thomas. Governamentalidade algorítmica e perspectivas de emancipação: o díspar como condição de individuação pela relação? In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paula: editora Boitempo, 2018.
- SANTAELLA, Lucia. A tecnocultura atual e suas tendências futuras. In: **Revista Signos y Pensamiento**. Volume XXX, janeiro – junho, 2012.

- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SEGAL, Howard. **Technological utopianism in America**. Chicago: Chicago University, 1985.
- SIEGEL, Lee. **Against the machine**. Nova York: Spiegel & grau, 2008.
- SILVA, Fábio C. O Conceito de fetichismo da mercadoria cultural de T. W. Adorno e M. Horkheimer: uma ampliação do fetichismo Marxiano. **Revista Kínesis**, Vol II, nº 03. p. 375-384, 2010
- STALLABRASS, Julian. **Gargantua, manufactured mass culture**. Londres: Verso, 1996.
- STRATHERN, Paul. **Foucault em 90 Minutos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- TRIVINHO, Eugênio, **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.
- VAN DIJCK, José. Confiamos nos dados? As implicações da datificação para o monitoramento social. **Matrizes**, vol. 11, núm. 1, São Paulo: Universidade de São Paulo, janeiro-abril, 2017, pp. 39-59.
- VAN DIJCK, José. Faces da conectividade: Plataformas, influências e usuários. [entrevista concedida a] Isadora Camargo; Carolina Terra. **Parágrafo**, v.5, n1, jan/jun, 2017.
- ZUBOFF, Shoshana. Big Other: Capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização de informação. In: BRUNO, Fernanda ... [et al.] **Tecnopolíticas da vigilância**: perspectivas da margem. São Paulo: editora Boitempo, 2018.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

- BLACK MIRROR. Direção: Carl Tibbetts. Produção: Barney Reisz. Roteiro: Charlie Brooker. In: Black Mirror: the complete second series. Londres: Zeppotron, **Channel 4**, 2011. Série.
- BLACK MIRROR. Direção: Carl Tibbetts. Produção: Barney Reisz. Roteiro: Charlie Brooker. In: Black Mirror: the complete second series. Londres: Zeppotron, **Netflix**, 2016. Série.
- THE TWILIGHT ZONE. Direção: Rod Serling e outros. Los Angeles: **CBS**, 1959-1964.