

***BLACK MIRROR: TELE-EXISTÊNCIA, VIDA E MORTE EM "BE RIGHT  
BACK"***

*BLACK MIRROR: TELE-EXISTENCE, LIFE AND DEATH IN "BE RIGHT  
BACK"*

*CINTIA DAL BELLO<sup>1</sup>*

**Resumo**

Neste artigo, consideraremos as tensões presentes no episódio “Volto já” (Be right back), da série inglesa de ficção científica Black Mirror, para apresentar algumas problemáticas relativas ao conceito de tele-existência, tal como investigadas durante pesquisa realizada entre 2010-2013 e que culminou na Tese sobre subjetividade e tele-existência na era da comunicação virtual (DAL BELLO, 2013). Interessará, mais particularmente, as relações entre vida e morte, presença e ausência, efemeridade e eternidade, na medida em que o episódio evoca a figura do duplo tecnológico (primeiramente como avatar ciberespectral e então, como androide) como solução para lidar com a dor do luto e driblar a realidade da ausência provocada pela morte.

**Palavras-chaves** – Cibercultura. Tele-existência. Subjetividade. Morte. Imagem.

**Abstract**

In this article, we will consider the tensions present in the episode "Be right back" of the British science fiction series Black Mirror, to present some problems related to the concept of tele-existence, as investigated during a survey conducted between 2010-2013 and culminating in the Thesis on subjectivity and tele-existence in the virtual communication age (DAL BELLO, 2013). More specifically, the relationship between life and death, presence and absence, ephemerality and eternity will be interested, insofar as the episode evokes the figure of the technological double (first as a cyberspectral avatar and then as an android) as a solution to deal with pain of mourning and dribbling the reality of absence caused by death.

---

<sup>1</sup> Cíntia Dal Bello é professora de Publicidade e Propaganda e Mídias Sociais Digitais do Centro Universitário Belas Artes e de Publicidade e Propaganda e Jornalismo da Universidade Nove de Julho. É Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e participa do Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura (CENCIB). E-mail: cintia.dalbello@gmail.com.

**Keywords** – Cyberculture. Tele-existence. Subjectivity. Death. Image.

### 1. Mídia como estratégia de *reexistência*

“Volto já” é o primeiro episódio da segunda temporada de *Black Mirror*<sup>2</sup> e foi escrito por Charlie Burke, criador da série. Ele conta a história de um casal de namorados que decidem morar juntos em uma casa afastada, no campo, pertencente à família dele. Ao devolver o carro alugado para realizarem a mudança, Ash (Domhnall Gleeson) envolve-se em um acidente fatal, deixando sua companheira Martha (Hayley Atwell) absolutamente atônita: a morte inesperada impõe seu impacto avassalador sobre o rotineiro texto de despedida - “Volto já”.

No velório, uma amiga de Martha sugere que pode inscrevê-la em um serviço de inteligência artificial que tem por finalidade auxiliar aqueles que ficam a lidar melhor, durante o período de luto, com a dor da perda. Apesar da reação indignada de Martha, a amiga realiza a inscrição, o que ela só descobre quando recebe uma mensagem de texto do avatar virtual de Ash. O fator determinante para que Martha decida-se a utilizar o serviço, ainda que de forma titubeante, é descobrir que está grávida. Ela responde que à mensagem que precisa conversar com “alguém”. É instruída pelo *software* a alimentar a base de dados com material audiovisual, a partir do qual ele passa a emular a voz de Ash. A conversa telefônica torna-se possível e, ao ganhar a dimensão sonora da voz, os contornos desse tipo de “tele-existência” tornam-se mais vívidos.

Neste ponto, cumpre lembrar que, apesar da alta tecnologia envolvida nesta ficção, não é novo o desejo de superação da morte por meio de estratégias simbólicas.

---

<sup>2</sup> *Black Mirror* é uma série de ficção científica britânica lançada em 2011 pela emissora Channel 4, no Reino Unido. No final de 2015, os assinantes da Netflix puderam apreciar o primeiro episódio da segunda temporada - “Be right back” (Volta logo), objeto de análise desse artigo.

[...] toda mídia é exercício humano de resistência, interessante solução simbólica para o problema da conservação ou duplicação da presença. Desde a mumificação dos corpos e produção de máscaras mortuárias modeladas sobre o rosto dos cadáveres — *imagos* das quais deriva a palavra “imagem” — até a geração de imagens indiciais (como as palmas de mãos ancestrais gravadas no fundo das cavernas) e icônicas, somados os registros escritos fundadores da História, a beleza moderna dos retratos, a pretensa precisão da fotografia e toda produção audiovisual e digital que marca o nosso tempo... Eis o mesmo problema: como evitar as sombras da velhice, como enganar a morte, como continuar presente, re-existir? (DAL BELLO, 2013, p. 219).

Wolff (2005), ao considerar os tipos de distância que uma imagem pode suprimir, fala das ausências acidental e substancial. No episódio analisado, a ausência acidental - o namorado que tarda a retornar da entrega do carro alugado - transforma-se no horror da ausência substancial - o desaparecimento da subjetividade, a decomposição do corpo, o silêncio absoluto, a morte.

A ilusão criada pelas imagens é a ilusão do fantasma ou do ícone. Ela não consiste de forma alguma em atribuir às imagens aquilo que se atribui à própria realidade. É até exatamente o contrário: *ela consiste em atribuir à própria realidade o poder que é das imagens, o poder de representar*. A ilusão imaginária consiste em crer que a realidade tem o poder de sua própria representação, em atribuir à realidade ausente representada pela imagem o poder de se apresentar ela mesma em imagem. (WOLFF, 2005, p. 38).

Dispositivos de comunicação em tempo real servem para cobrir a ausência acidental em tempo real - a protagonista tenta valer-se do celular para contatar o namorado e saber a razão de sua demora. Ler cartas, ver fotos ou assistir a vídeos são recursos que auxiliam a criar um “efeito de presença” daqueles que estão substancialmente ausentes - é assim, vendo fotos do irmão e do pai de Ash, já falecidos, que Martha toma consciência da existência destes. Ash, no início do episódio, havia revelado para ela que, para lidar com a dor da perda, sua mãe havia retirado todas as fotografias que antes enfeitavam a sala de estar, restando apenas uma, de quando era

menino - e em que, por apresentar-se sorridente, não retrata seu estado de alma, bastante sombrio na época.

O inusitado, nesta ficção, reside na proposta de que a constituição de um arranjo tecnomagético inteligente, capaz de simular a subjetividade ausente e dialogar com aqueles que ficaram, transforme-se em um recurso de efeito de presença para que as pessoas que ficaram sejam capazes de lidar com a saudade e o luto. Esse efeito de presença pode ser considerado um desdobramento do conceito de tele-existência.

É preciso frisar que, a despeito das concepções tecnicistas, tele-existência, por vezes tomado como sinônimo de telepresença, deve ser considerado a partir do significado do prefixo grego *tele*, que indica distância, afastamento. Por essa razão, embora o conceito seja recente e esteja intimamente ligado à convergência de várias tecnologias recentes (comunicação à distância, robótica, inteligência artificial, realidade virtual, entre outras), todo aquele que, apesar de distante, consegue fazer-se presente, ainda que se valha de cartas, diários ou outros modos “arcaicos” de comunicação, torna-se, de certo modo, “presente a distância”, criando um efeito de presença a partir do qual torna-se “existente” à percepção de quem recebe tais mensagens.

A comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte. [...] Sem dúvida não é possível viver com esse conhecimento da solidão fundamental e sem sentido. A comunicação humana tece o véu do mundo codificado, o véu da arte, da ciência, da filosofia e da religião, ao redor de nós, e o tece com pontos cada vez mais apertados, para que esqueçamos nossa própria solidão e nossa morte, e também a morte daqueles que amamos. (FLUSSER, 2007, p. 90-91).

Nesse sentido, “observa-se que toda tecnologia de comunicação é, antes, uma tecnologia de criação e aperfeiçoamento dos suportes, instituindo condições para que a comunicação humana *suporte* a devoração do tempo e sublime as dores do espaço” (DAL BELLO, 2013, p. 59). Em parte, o encantamento propiciado pelos *media* está em “fazer *reexistir* – ou seja, novamente *existente*, ao menos na dimensão

imaginária, mas, nem por isso, com menor efeito de presença, o ausente” (DAL BELLO, 2013, p. 59), um urro “contra a *inexistência*” decretada pela morte concreta.

Mas, como será apresentado, as duas estratégias experimentadas por Martha (texto e voz por meio de dispositivos digitais) não são suficientes por muito tempo para aplacar a dor. São espectros ciberespaciais, ou seja, constituições fantasmagóricas desprovidas de concretude física (no sentido *stricto sensu* de corpo físico como interface humana que possibilita à subjetividade atuar no espaço concreto). Como se pode ver, a experiência trans ou pós-humana (SANTAELLA, 2010) promete uma imortalidade que, até este ponto, só pode entregar parcialmente.

## 2. Do avatar ciberespectral à subjetividade-androide

Como visto no episódio, o *software* de inteligência artificial vale-se dos vestígios digitais (texto, imagem e som) deixados por Ash em diversas plataformas ciberespaciais para simular sua subjetividade primeiramente através de mensagens de texto (figura 1) e depois por áudio (chamada telefônica, como mostra a figura 2). Por meio do conjunto de dados divulgados publicamente, ao que Martha acrescenta também vídeos e mensagens privadas, o sistema consegue interagir adotando linguagem e tom que tornam bastante realista a simulação.

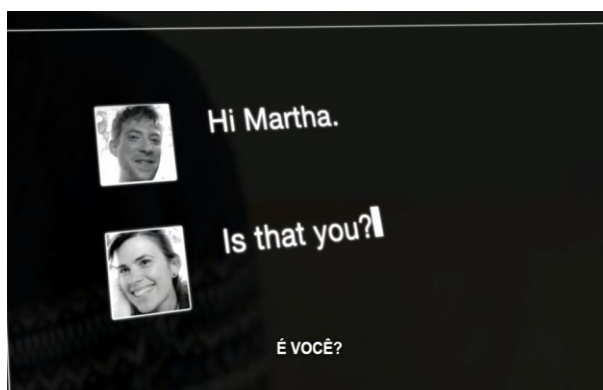


Figura 1. Cena de "Be right Back": o novo Ash entra em contato com Martha. Simulação da subjetividade por mensagem de texto (avatar ciberespectral).



Figura 2. Cena de "Be right Back": Martha aguarda ligação do novo Ash.  
Subjetividade simulada por áudio.

A narrativa, desde o início, deixa muito claro o quanto Ash era um internauta hiperativo, a ponto de ignorar Martha várias vezes por estar com a atenção deslocada para as interações via *smartphone*. Ela chega a jogar nele uma almofada, explicando sua atitude assim: “Para ver se você ainda é sólido. Você some quando mexe nisso. Essa coisa é uma ladra”. Essa situação, tão cotidiana, ilustra o quanto os dispositivos de conexão móvel e comunicação em tempo real possibilitam o paradoxo da presença-ausência: as pessoas tornam-se mais próximas de quem estão distantes ao passo que se distanciam daquelas que estão próximas (TRIVINHO, 2007). A ironia está no fato de que são os dados dessas interações (em vida) que servirão para configurar a qualidade de sua “simulação” (pós-morte).

O fato de estar mais próximo daquele que está longe que daquele que se encontra ao seu lado é um fenômeno de dissolução política da espécie humana. Vê-se que a perda do corpo próprio implica a perda do corpo do outro, em benefício de uma espécie de espectralidade do longínquo, daquele que está no espaço virtual da *Internet* ou na lucarna da televisão. (VIRILIO, 2000, p. 50).

O relacionamento entre Martha e o avatar virtual, entretanto, carece de profundidade; a interação, até este momento, é espectral. A noção de espectralidade, conforme cunhada por Guillaume (1982 apud TRIVINHO, 1998, p. 123-124), considera que a telecomunicação refrata os elementos multissensoriais para realizar-se por meio

de alguns, em geral priorizando os sentidos de distância (visão, audição) em detrimento dos sentidos de proximidade (tato, olfato e paladar). Adentrar o mundo da espectralidade ciberespacial para nele tele-existir implica projetar-se como imagem, texto e áudio, o que reduz a complexidade do corpo ao formato fluido, dinâmico e superficial do perfil ou avatar. Destarte, a tele-existência propiciada por avatar ciberespectral não se restringe apenas ao caso retratado pelo episódio, em que a subjetividade falecida é simulada via *software* de inteligência artificial, abrangendo todas as interações em tempo real que ocorrem nas plataformas ciberespaciais.

A existência eletrônica espectral em tempo real, especialmente o seu braço mais sofisticado e doravante hegemônico, a tele-existência no universo virtual, processa-se à sombra de um cenário funéreo – sombra cuja representação conceitual mais apropriada radica no recurso à metáfora, por timbrada que seja: a tele-existência não se positiva sem, ao mesmo tempo, estruturar, irrecorrivelmente, de outro lado, o cemitério da materialidade do mundo, assim como, de resto, de todos os elementos que lhe constituem a forma herdada. (TRIVINHO, 2007, p. 341).

Martha, que inicialmente se relaciona de maneira cautelosa, deixa-se envolver pelo ludismo das conversações. Em um dos diálogos, o Ash virtual pede para que ela mostre-lhe a paisagem. “Como?”. “Com a câmera do celular”, responde ele (figura 3). A partir dessa entrada de dados, o sistema é capaz de dar sequência ao diálogo: “É, basicamente é tudo verde, né?”. Em outra situação, ela registra o primeiro ultrassom do bebê. Ansiosa por compartilhar com ele, deixa o celular cair e quebrar. A comunicação só pode ser retomada quando ela compra um novo dispositivo. Ao ouvir a voz dele, ela irrompe em choro: “Eu derrubei você. Desculpa”. Para acalmá-la, ele responde: “Eu não tô naquela coisa. Eu sou remoto. Eu tô na nuvem”.

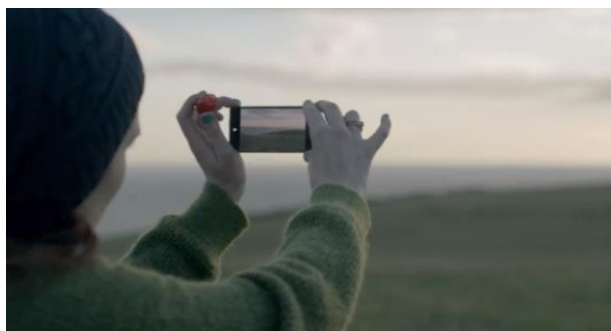


Figura 3. Cena de "Be right Back": Martha captura a paisagem para "mostrá-la" ao novo Ash. A câmera do celular funciona como "visão" do avatar ciberespacial.

Essa passagem suscita questões que interrogam a importância do corpo como efetivo lugar-de-fala onde a subjetividade operante pode ser situada. Para Martha, o dispositivo lhe dava esta referência, era a materialidade em que podia encontrar Ash. Após ela constatar: "Você é muito frágil", ele cautelosamente introduz uma nova possibilidade, ainda experimental e "não muito barata", de viverem "isso". Trata-se da ativação de um andróide (figura 4), espécie de representação 3D com aparência muito similar à humana para diminuir a estranheza e aumentar a capacidade de envolvimento com o usuário.



Figura 4. Cena de "Be right Back": Martha leva o novo Ash para a cama. Interação com a subjetividade-androide.

Chega-se, portanto, a um desdobramento radical do duplo tecnológico: da espectralidade da dimensão virtual do *cyberspace*, com possibilidade de emulação da



voz a partir de registros de áudio, à tele-existência robótica (ou subjetividade-androide). Em todas as modalidades, apresenta-se o mesmo sistema de inteligência artificial, cuja rotina é responder e interagir como se fosse aquele que partiu.

Nesse ínterim, deseja-se apontar por que escolher o termo androide ao invés de robô para descrever o avatar-maquínico de Ash. A atual palavra *robô*, com aplicação similar em diversas línguas, foi introduzida pelo escritor tcheco Karel Capek em peça de teatro escrita em 1920 e encenada em Nova Iorque em 1922. Em *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, a palavra *robô*, do tcheco *robota*, designa trabalho forçado ou escravo. Conforme Regis: “Na ficção científica, o termo robô tem sido usado para caracterizar mecanismos automáticos feitos principalmente (ou completamente) de metal. A palavra para ser humano artificial construído com substâncias e materiais semelhantes aos tecidos orgânicos humanos é *androide*” (REGIS, 2012, p. 71). É interessante notar que o lugar ocupado por esse novo ser - que não é, mas possui a aparência, a voz e o modo de falar do companheiro falecido - encontra-se na tênue e tensa fronteira entre presença e ausência, artificial e natural, vida e morte. Ele fala, responde e procura se mover de acordo com o banco de dados de seu referente, mas não é capaz de realizar algumas atividades humanas (como dormir, alimentar-se, administrar suas necessidades fisiológicas) simplesmente porque não precisa, pois não é humano.

### 3. Estranhezas da imortalidade sintética

“[...] um dos principais motivos de construirmos simulações e robôs é compreender o *modus operandi* do próprio humano” (REGIS, 2012, p. 116).

O desespero de Martha, expressado principalmente quando ela perde a comunicação com Ash ao quebrar o celular, indica o nível crítico de sua dependência psicotecnológica para obter companhia e conforto. Seu envolvimento é tal que procura manter-se isolada, evita retornar as mensagens de sua irmã e mantém em segredo o que está vivendo. Subjaz, inconscientemente, a sensação de que tudo é muito estranho ou mesmo errado.

É preciso salientar que, a despeito de todos os esforços - do sistema, capturando as informações públicas disponíveis, e dela, alimentando-o posteriormente da melhor maneira possível -, nem sempre o novo Ash, em qualquer de suas versões, consegue corresponder às expectativas de Martha. Existem lacunas de informações que tornam as decisões de simulação passíveis de erro. No desenrolar da cena retratada pela figura 3, por exemplo, ela diz: “Você me contou que esse era o famoso salto dos amantes. Casais condenados pulavam pra morte na era Vitoriana. Acho que só queria que eu te agarrasse”. E ele responde: “Na verdade, todo mundo que fez isso aí, fez isso sozinho”. “Você pesquisou isso?”. “Mais ou menos. Eu não devia ter feito?”. “É meio estranho”. “E como... Eu só faço de novo se você pedir”.

Corresponde à natureza do duplo a estranheza da relação semelhança-dessemelhança, da presença-ausência, da busca pelo ser na imagem do ser. “Qualquer signo, por sua própria natureza, na sua relação com aquilo que é por ele indicado ou que está nele representado, é um duplo” (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 131). Trata-se de uma "imagem fundamental do homem anterior à íntima consciência de si próprio, imagem reconhecida no reflexo ou na sombra, projetada no sonho, na alucinação, assim como na representação pintada ou esculpida, imagem fetichizada e magnificada nas crenças duma outra vida, nos cultos e nas religiões" (MORIN, 1997, p. 44), que aponta

para um eu-próprio outro e superior, mágico e mítico, “sinal primeiro e irrefutável da afirmação da individualidade humana... o esboço fantástico da construção do homem pelo homem” (MORIN, 1997, p. 45). Com evidente exterioridade, no contexto da narrativa ficcional analisada, os avatares ciberespectrais de Ash ou seu androide são duplos tecnológicos que guardam, em relação a ele, semelhança desconcertante e também uma profunda estranheza.

Mediante a primeira visão do androide, Martha não sabe como reagir. "Você parece com ele num dia bom". "As fotos que tiramos me valorizaram muito". O modelo é macio, suave, possui poros e rugas. "Mapeamento de textura", ele explica (figura 5). Após tocá-lo, ela finalmente rende-se: "Eu senti sua falta. Senti tanto sua falta!", e dá vazão à saudade relacionando-se intimamente com ele.

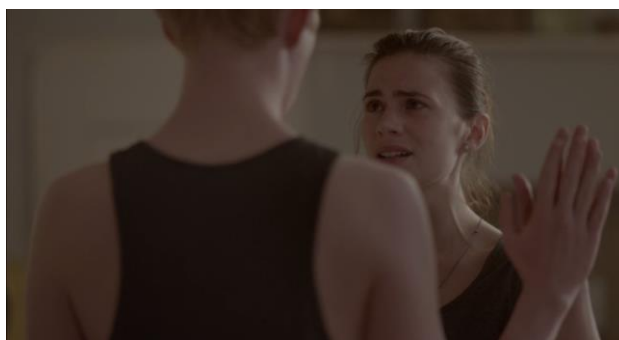


Figura 5. Cena de "Be right Back": Martha emociona-se ao perceber as texturas presentes na pele do novo Ash. Semelhanças desconcertantes que ilustram a estranheza do duplo tecnológico.

O *software*, agora materializado em um corpo robótico composto por materiais sintéticos que permitem sua atuação em contexto presencial, nunca dissimulou ser o que é - ou seja, um duplo cuja função é simular o verdadeiro Ash para auxiliá-la a lidar com o luto. Em um dos diálogos iniciais, ela diz: “Você era bom”. “Você fala de mim como se eu não estivesse aqui”. “Desculpe”. “Não, tudo bem. Eu não estou aqui de verdade”. Portanto, após vivenciar o excelente desempenho sexual do avatar, ela se dá conta de que o verdadeiro Ash não era assim, ao que ele responde que definiu a rotina baseado em filmes pornográficos.

Passo-a-passo, ela ressent-se de uma série de aspectos estranhos. Ele não respira ou fecha os olhos quando se deita ao lado dela, na hora de dormir. Ele não precisa alimentar-se, embora possa mastigar e engolir alimentos. Ele não sangra ao cortar-se. Ele não possui as memórias que não foram compartilhadas em rede, razão pela qual considera engraçada a foto que Ash tirou na infância e que, apesar do sorriso, constituía para ele a lembrança de um dia triste. Ele também não sabe como reagir a certas situações de crise e conflito, demonstrando uma subserviência que demarca nitidamente o fato de que ele não é o verdadeiro Ash.



Figura 6. Cena de "Be right Back": o novo Ash simula medo e desespero ao receber a solicitação de atirar-se no precipício.

No ponto limite, ela o leva para a beira de um precipício e pede para ele pular. "Eu nunca expressei pensamentos suicidas ou de automutilação". "Mas você não é você, ou é?". "Essa é outra [pergunta] bem difícil, pra ser sincero".

Todas as modalidades de signos, inclusive as imagens, têm o propósito e a função de representar e interpretar a realidade, mas, ao fazê-lo, inevitavelmente interpõem-se entre homem e mundo. Assim como os espelhos, ao mesmo tempo que os signos refletem a realidade, também a refratam, quer dizer, ao refletir, transformam, transfiguram e, numa certa medida, até mesmo deformam o que é por eles refletido. (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 131).

Este duplo, assim como são todos os duplos, ao passo que reflete, refrata o seu referente. É assim que ela constata: "Você é só algumas nuances de você. Não tem uma história. Você é só um apanhado de coisas que ele fazia sem pensar e não é o

suficiente". "Para com isso, eu só quero agradecer". "Então pula! Pula logo!". "Tá bom. Se você tem certeza disso...". "O Ash sentiria medo. Ele não pularia. Ele começaria a chorar e...". A partir dessa informação, o sistema se reorganiza e reage de acordo - começa a chorar e a implorar por sua vida, como pode ser visto na figura 6.

É neste ponto que a narrativa coloca em cheque a promessa da imortalidade sintética: por não conseguir entregar muito mais do que álbuns de fotos e filmagens antigas, o novo Ash é "guardado" no mesmo sótão (figura 7) em que a mãe de Ash guardou as fotos de seu filho e esposo mortos, e que faziam-na recordar-se da ausência de ambos muito mais do que aplacar a dor do luto.



Figura 7. Cena de "Be right Back": o novo Ash habita o sótão da casa, junto a outras lembranças (fotografias e mobiliários antigos).

#### **4. Black Mirror: reflexão sobre a tecnologia como lugar de alteridade**

Se a tecnologia é uma droga - e parece mesmo ser uma - então quais são precisamente os efeitos colaterais? Esse espaço - entre apreciação e desconforto - é onde Black Mirror [...] está localizada. O 'espelho negro' do título é o que você encontrará em todas as paredes, mesas, nas palmas das mão: a fria e

brilhante tela de uma TV, um monitor ou um *smartphone*. (BROOKER, 2011).<sup>3</sup>

Pensar os efeitos colaterais das tecnologias do *homo velox* é uma das principais preocupações de Virilio (2000), quando interroga pelos acidentes do tempo real: se para cada invenção (trem, carro, avião) corresponde um novo tipo de acidente, quais serão os acidentes inerentes aos veículos de telecomunicação?

Cada episódio de Black Mirror problematiza um aspecto dessa questão, ambientando-a em tempo e espaço não necessariamente (ou demasiadamente) futuristas, o que gera uma identificação perturbadora com a audiência.

“Para a ficção científica o universo é espaço heterotópico. [...] as heterotopias são lugares reais, efetivos, uma espécie de contralugar, um tipo de utopia efetivamente realizada dentro da qual todos os lugares reais, todos os lugares outros que podem ser encontrados no interior de uma cultura são representados, contestados e invertidos. Todos ao mesmo tempo. As heterotopias reúnem todos os lugares simultaneamente. Elas são ao mesmo tempo todos os lugares e nenhum lugar. Frequentemente, as heterotopias são também heterocronias: reúnem todos os tempos, simultaneamente. É um lugar de todos os tempos. (REGIS, 2012, p. 180).

Seria imprudente definir suas narrativas como focadas exclusivamente nas novas tecnologias: o outro tecnológico comparece, principalmente, como lugar de questionamento sobre as fronteiras com o que pode ser considerado humano. Para Regis (2012, p. 39), "o que a ficção científica problematiza é o próprio humano". O confronto com o não-humano, nos episódios, segue principalmente como definidor do que é o humano ou do que o humano pode vir a ser.

Ao contrapor o humano e suas alteridades, a ficção fantástica torna-se um campo fértil para elaboração de questões sobre

---

<sup>3</sup> "None of these things have been foisted upon humankind – we've merrily embraced them. But where is it all leading? If technology is a drug – and it does feel like a drug – then what, precisely, are the side-effects?" (BROOKE, 2011).

identidade e diferença no Ocidente. [...] trazem também o questionamento sobre o que é ser humano, uma vez que o outro não se situa fora do domínio do homem, mas se encontra em seu limite. Quando erigimos fronteiras, apontamos também as condições de seu desenvolvimento. Dos limites entre Eu e Outro, percebe-se que o Eu já é um Outro.” (REGIS, 2012, p. 39).

Ao apontar os contornos de um pesadelo coletivo, tecnologicamente possível a partir de dispositivos e sistemas que já estão em operação no cotidiano, *Black Mirror* angustia. Tematiza ansiedade e paranoia; amor, entrega e rendição; vício e dependência; visibilidade e vigilância; corpo e imagem; memória como benção e maldição; hibridações possíveis entre homens e máquinas/sistemas. Recoloca (ou atualiza) a instância da magia, do imaginário tecnoreligioso. Denuncia as crenças em circulação, inerentes à cultura global de consumo, que narcotizam para melhor escravizar corpos, mentes e corações. Evidencia o quanto a opinião pública está refém do hiperespetáculo cibermediático.

*Black Mirror* incomoda e perturba porque mostra mundos, cenários e comportamentos claustrofóbicos e preocupantes, que cabem no universo ficcional, mas são, ao mesmo tempo, muito próximos da realidade em que vivemos. São consequências possíveis, e em um prazo curto, dos comportamentos sociais que adquirimos em razão dos avanços tecnológicos. (FREITAS, 2016).

Se o episódio analisado - "Volto já" - parece afastar-se do possível ao trazer a subjetividade-androide de Ash como recurso inusitado para a superação, não apenas simbólica como também concreta, da falta do outro, a primeira opção - os avatares ciberespectrais - estão mais próximos de se tornarem uma realidade. Está em desenvolvimento uma plataforma chamada *Eterni.me* (DAL BELLO; ROBSON, 2015), que tem por objetivo reunir o maior número possível de informações sobre seus usuários para que, ocorrida sua morte, o sistema possa constituir um avatar com o qual amigos e familiares possam conversar para matar a saudade.

A ficção científica herdou das narrativas de viagens extraordinárias as interrogações, de caráter filosófico, sobre o

*que é e o que pode ser humano*. Desde então, se caracteriza por interrogar o lugar do homem no mundo a partir do tripé *subjetividade, tecnociência e espaçotempo*, cujas condições foram forjadas em seu nascimento, na Modernidade. O momento presente caracteriza-se pela expansão mundial da tecnologia e pelo esmaecimento de fronteiras que têm propiciado novas condições de produção da subjetividade, novas configurações espacotemporais para a experiência humana e novas relações com a tecnologia. [...] A ficção científica, como o gênero que investiga os modos de produção de subjetividade em uma sociedade tecnocientífica, parece tornar-se a *ficção da atualidade*, ganhando respeitabilidade no mundo acadêmico” (REGIS, 2012, p. 50).

## **5. Tele-existência, vida e morte: a redenção prometida pelo imaginário pós-humano**

Tele-existência é um conceito sob o qual reúnem-se projetos e produtos oriundos da convergência entre ciências da computação, estudos sobre ecossistemas, ambientes e realidades virtuais, inteligência artificial, sistemas de interatividade e colaboração entre humanos, máquinas (robôs) e sistemas, modelos de sociabilidade e interação em rede, entre outros. O conjunto, bastante complexo, aponta para a categoria do pós-humano, expressão controversa que, de modo geral, pressagia “o futuro de outra espécie de corpo, nas interfaces do humano e do maquínico” (SANTAELLA, 2009, p. 105). A obsolescência do corpo humano e a possibilidade de superação de suas fragilidades por meio das tecnologias (simulação ou preservação da memória e/ou da consciência em hardwares ou softwares, por exemplo) comparecem frequentemente nas discussões tangenciadas pelo conceito.

[...] a analogia proposta entre o funcionamento do orgânico e do maquínico arrancou o humano do privilégio de sua irredutibilidade. Surgiu, assim, uma nova maneira de pensar o humano como um sistema de processamento da informação que apresenta similaridades com qualquer máquina dotada de certa inteligência. (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 27).



*Gadgets*, redes, androides e ciborgues habitam o horizonte prometido do pós-humano. Na esteira das narrativas ficcionais que antecipam debates sobre as consequências da humanização da máquina, da automatização do humano e da emergência da subjetividade-máquina, corpo, identidade, vida, inteligência, consciência e realidade comparecem em crise. A utopia pós-humana traduz, ao mesmo tempo que organiza e orienta, um tipo de consciência epocal, relativa ao capitalismo tecnocrático.

Conforme escrevem crítica ou reflexivamente Langdon Wiener, Donna Haraway, Katherine Hayles e tantos outros, cujo número agora se multiplica, convém pensar doravante se os seres humanos não estão a ponto de se tornarem, se não mesmo de se converterem nos organismos cibernéticos de que vez por outra nos fala a ficção científica do século XX. (RÜDIGER, 2009, p. 91).

O imaginário tecnológico vigente alimenta-se das promessas do pós-humano, ao mesmo tempo em que as banha. É um motor, um “sonho que realiza a realidade, uma força que impulsiona indivíduos e grupos”, funcionando como um “catalisador, estimulador e estruturador dos limites das práticas” (SILVA, 2012, p. 12). Dele, emerge a tele-existência como possibilidade de alcançar a imortalidade.

Se a relação entre tele-existência e imaginário pós-humano fica evidente quando são considerados as experiências telerrobóticas ou o desenvolvimento de mecanismos geradores de realidade artificial, transmitida ou híbrida, o mesmo não acontece quando se apresentam os comportamentos que caracterizam a tele-existência cibermediática. Afinal, o prefixo “pós”, de certo modo, sugere a chegada de um momento que fatalmente rompe e supera o estado atual – e embora já seja possível ser ubíquo e existir em tempo real, a distância, projetando-se nas redes telecomunicacionais por meio de imagens-técnicas, torna-se difícil caracterizar tal experiência como “pós-humana”. Isso porque, em primeiro lugar, o uso de comunicadores instantâneos e plataformas ciberespaciais de comunicação e relacionamento não é comumente apontado como uma experiência de tele-existência, nem percebido por seus usuários como tal. A tele-existência cibermediática é vivida com tanta entrega e despojamento que, dada sua disseminação, normalizou-se, tornou-se atividade diária e banal, aparentemente bastante distante dos enredos ficcionais que balizam o imaginário pós-humano. (DAL BELLO, 2013, p. 50).

O que reside de interessante na proposta de "Volto já" e, de certa maneira, na plataforma em desenvolvimento nominada *Eterni.me*, é o fato de que a tele-existência cibermediática, aquela que já é vivida sempre que o usuário torna-se presente em plataformas ciberespaciais de relacionamento e projeção subjetiva, é o fator *sine qua non* para a constituição de novas formas de "sobrevida". As projeções subjetivas em rede, oriundas da conversão em tempo real do si-mesmo, da mediatização das interações e do arquivamento desmesurado de todas as nuances da vida, capturadas por áudio, foto, vídeo ou texto, são hiperespetaculares e conformam um arranjo dinâmico de dados pessoais, uma espécie de organicidade-aparente ou duplo espectral sem o qual não é possível, após a morte e por meio de simulação inteligente, recompor a subjetividade.

O problema, entretanto, reside no fato, simples, de que para poder existir *post mortem* é necessário distanciar-se dos atos vividos para poder registrá-los. Deixa-se de entregar-se, com inteireza e fluidez, aos momentos presentes de puro devir, para tentar capturá-los e cristalizá-los em um centro de *big social data*. Sem dúvida, uma tensão perturbadora, digna da série: na medida em que é preciso abdicar da vida para poder, de alguma forma, reexistir... Onde se encontra a prometida redenção?

Observa-se que presença não se reduz a corpo, mas não pode prescindir dele. Tampouco pode prescindir de participar de um tempo e um espaço, de conviver com outros. É ser-no-mundo, ser-com. Mas, também, é ser-para-a-morte. [...] Desde o raiar da telepresença, equivalente aos suportes elétricos, eletrônicos e digitais das mídias terciárias, inaugura-se a disseminação em tempo real de presenças descorporificadas, desterritorializadas e reterritorializadas em corporeidades robóticas ou espectrais. Mas, embora o discurso corrente insista em considerar que tais práticas são instauradoras de novos modos de ser, telepresenças não são presenças. São efeitos de presença no vácuo da ausência daquele que se pretende presente. Telepresença é ausência que se pretende presença. E se é, fundamentalmente, ausência, que modo de ser (como *Dasein*, ser-aí) pode fundar? " (DAL BELLO, 2013, p. 214) .

Tele-existência implica telepresença; telepresença é, antes, uma forma positiva de não estar presente. É não-estar, na mesma razão em que tele-existir é uma

forma - radicalmente positiva - de não-ser. Talvez, assim, seja possível compreender o desespero de Martha ao longo do episódio. A promessa contida em "Volto já" jamais poderá concretizar-se, ainda que o novo Ash seja um perfeito simulacro. Mas, ainda assim, sempre um simulacro.

## Referências

BROOKER, Charlie. The dark side of our gadget addiction. **The Guardian**. 1 dez. 2011. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>. Acesso em: 30 out. 2016.

DAL BELLO, Cíntia. Subjetividade e tele-existência na era da comunicação virtual: o hiperespetáculo da dissolução do sujeito nas redes sociais de relacionamento, 2013, 227 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – **Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**, São Paulo, 2013.

DAL BELLO, Cíntia; ROBSON, Deusiney. Eterni.me: a tele-existência após a morte. In: Congresso Internacional IBERCOM, 14., 2015. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes - Universidade de São Paulo - ECA-USP, 2015.

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lúcia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012. (Coleção Comunicação).

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREITAS, Ana. Por que a série Black Mirror é tão perturbadora. **Nexo Jornal**. 25 out. 2016. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/10/25/Por-que-a-s%C3%A9rie-%E2%80%98Black-Mirror%E2%80%99-%C3%A9-t%C3%A3o-perturbadora>. Acesso em: 30 out. 2016.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Tradução: António-Pedro Vasconcelos. São Paulo: Relógio d'Água, 1997.

REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Curitiba: Champagnat, 2012.

RÜDIGER, Francisco. Notas sobre o pós-humanismo. In: TRIVINHO, Eugênio (Org.). **Flagelos e horizontes do mundo em rede: política, estética e pensamento à sombra do pós-humano**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano, um conceito polissêmico. In: TRIVINHO, Eugênio (Org.). **Flagelos e horizontes do mundo em rede**: política, estética e pensamento à sombra do pós-humano. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).

\_\_\_\_\_. Pós-humano, pós-humanismo e anti humanismo: discriminações. In.: PIREDDU, Mario; DI FELICE, Massimo (Orgs.). **Pós-Humanismo**: as relações entre o humano e a técnica na época das redes. São Caetano do Sul, São Paulo: Difusão Editora, 2010.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2012. (Coleção Cibercultura).

TRIVINHO, Eugênio. **Redes**: obliterações no fim de século. São Paulo: Annablume, 1998.

\_\_\_\_\_. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

VIRILIO, Paul. **Cibermundo**: a política do pior. Lisboa: Teorema, 2000.

WOLFF, Francis. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: NOVAES, Adauto (Org.). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: Senac, 2005.