

“QUEDA LIVRE” DAS EMOÇÕES DE UM FUTURO POSSÍVEL

Vitória Aparecida Vilarim (UFAL)

Bolsista PIBIC\UFAL, participa do grupo de pesquisa Estéticas do Cinema.

RESUMO

Imagine viver em uma sociedade aparentemente perfeita, na qual os seus concidadãos são felizes e sorridentes. Em tal sociedade, a vivência entre as personagens se dá por meio de notas, que valem de zero a cinco, atribuídas através de seus smartphones, estabelecendo uma hierarquia social, na qual a felicidade é ansiada pela aceitação, em um mundo cercado de tecnologia e inovação. Este é o cenário criado pelo diretor Charlton Brooker de “Queda livre”, primeiro episódio da terceira temporada, da série antológica Black Mirror. O presente trabalho visa analisar a sociedade distópica de um futuro possível, com o objetivo de discutir a representação de um “futuro próximo possível” diante de um mundo plenamente modificado pelas tecnologias. As personagens vivenciam seus dramas psicológicos com relação à tecnologia alinhada às redes sociais, representadas pela narrativa, de modo a prover uma experiência estética de empatia entre a protagonista Lacie e o espectador, que induz a uma catarse, especialmente dos sentimentos de fobia social e ansiedade. O universo digital começou a se expandir gradativamente após a chegada da Web 2.0 e da criação das redes sociais, dando um novo modelo de comunicação, no qual a propagação de dados ocorre instantaneamente. Deste modo, a metodologia do futuro trabalho consiste em pesquisas em livros, sites e artigos acerca do impacto das tecnologias na sociedade, e da representação desta temática presente na narrativa. Iremos nos apoiar em autores como Aristóteles, ao abordar a catarse das emoções de fobia social e ansiedade e Pierry Levy ao analisar o impacto do mundo virtual na sociedade. Interligando tais reflexões e criando uma analogia com “Queda livre”. Transparecendo o efeito da arte interligada com a tecnologia, que é capaz de fazer os espectadores se sentirem parte daquele roteiro, experimentando as sensações da dramaturgia e sentido as emoções dos personagens correrem em suas próprias veias. Contudo, observação deste futuro próximo, provoca a reflexão de até onde iremos para agradar outras pessoas, e como nos tornamos “escravos” emocionalmente da tecnologia, opondo-se aos nossos sentimentos de raiva, tristeza, ódio e entre outros. Destruindo psicologicamente para conquistar notas e curtidas escondendo sua personalidade, o verdadeiro eu.

Palavras-chaves: Representação. Narrativa. Cartase. Tecnologia. Futuro possível

INTRODUÇÃO

A tecnologia surgiu no período da revolução industrial, com o intuito de facilitar a vida das fábricas e indústrias, aumentando a produtividade e buscando a maior lucratividade. Hodiernamente, a tecnologia ganhou espaço significativo em nossas vidas. De modo qual, “as máquinas a vapor escravizaram os operários das indústrias têxteis do século XIX, enquanto os computadores pessoais aumentaram a capacidade de agir e de comunicar dos indivíduos durante os anos 80 de nosso século.” (LÉVY, 1997, p.23) assim, vivemos sob o domínio dos aparelhos digitais, e conseqüentemente das redes sociais, o compartilhamento de fotos e vídeos do dia a dia tornou-se algo frequente na vida dos internautas.

Através da expansão gradativa do universo digital após a chegada da Web 2.0 e da criação das Redes Sociais. Houve um grande impacto na comunicação em Massa, esta podendo ser feita, agora, quase que instantaneamente. Com estas inovações do mundo digital, ocasionaram o sentimento de “falsa felicidade” compartilhada nas redes sociais, através de fotos, vídeos, gifts, IGTV e entre outros. Expor a vida na internet é comum no cotidiano dos usuários, exibir fotos daquela viagem em família ou com amigos, ou aquele jantar em um restaurante elegante e/ou até mesmo uma foto com o namorado(a). São publicações presentes nos Feeds das redes sociais, como Facebook e Instagram. Mas a felicidade exibida nem sempre é real. A vida “maquiada” difere-se da real, a viagem em família nem sempre é divertida e alegre e a comida do restaurante elegante pode não atender as expectativas desejadas do paladar. A busca por status nas plataformas online concebe na desumanização a perda da personalidade, na constante busca da perfeição irreal do mundo real.

O mundo virtual traz consigo a ilusão, faz com que o indivíduo sinta uma falsa felicidade, falsa aceitação, falso brilho, falso status. Mas por trás, há na realidade, uma enorme busca por aceitação, por atenção e por bem estar, que não está conseguindo alcançar no “mundo real”. (ALABORA, 2016, p. 6)

Deste modo, Alabora apresenta o impacto do mundo virtual nos desejos de aceitação, expondo uma vida que depende exclusivamente de visibilidade, a felicidade medida por *likes* (curtidas) e o falso brilho por traz de um sorriso que emite a obrigação de ser feliz para ser aceito. A problemática da falsa felicidade, não resume as ferramentas, mas ao modo de uso na qual a técnica apresenta um “‘impacto’ das novas tecnologias da informação sobre a sociedade ou a cultura” (PIERRE, 1997, p. 21) assim, não havendo vontade própria desfazendo-se de sua áurea.

BLACK MIRROR

A série Black Mirror trata-se de uma obra fascinante, curiosa e reflexiva. O nome da série origina uma reflexão visto que Black Mirror significa “espelho preto” uma referência à tela do celular, originando-se uma metáfora que quando o indivíduo desliga o aparelho ele consegue se enxergar através da tela, uma alusão entre o mundo real e o tecnológico. Prestigiada também por evidenciar o impacto e o comportamento extrapolado dos usuários, apresenta o cenário de um futuro próximo na qual a tecnologia promove experiências únicas em uma era de liberdade onde esta começamos a questionar, uma vez que nos tornamos dependentes das mesmas. A perda da individualidade e da contemplação é os temas abordados por Charlie Brooker, criador da série que nos surpreende a cada novo episódio da obra. No episódio 3X1 “Queda Livre” apresenta uma distopia que aborda a desumanização dos seres humanos, a partir do modo de consumo exagerado diante ao mundo digital, concebendo deste modo, a vida dos personagens como um verdadeiro espetáculo.

A narrativa guia-nos para a vida de Lacie uma jovem simpática, sorridente e empenhada para conquistar os seus objetivos. A personagem vive em uma sociedade distópica baseada em classificações, onde os seus concidadãos vivem se avaliando com notas de 0 a 5 quão maiores a nota, maior o status social, gerando vantagens na conquista de um melhor emprego, carro, casa dos sonhos e de ter mais ‘amigos’. Em 63 minutos, extrapolamos os limites da tela e navegamos em um cenário não distante da realidade, pensando através das imagens refletimos sobre o mundo fora da tela, à falsa felicidade é presente no cotidiano principalmente de usuários de redes sociais que ao invés de vivenciar e contemplar o momento no qual está situado optam por publicar fotos e serem mais felizes com as curtidas do que com o momento.

Em “Queda livre”, a protagonista frequenta uma cafeteria agradável e pede um café e um biscoito, os quais são visualmente saborosos a personagem decide então registrar aquele momento em suas redes sociais, mas ao degustar o café percebe que não é tão agradável, assim, entretanto ela começa a receber curtidas e subir na pontuação. Deste modo, observamos que o real não agradou Lacie, mas o irreal sim. E assim vive uma grande parcela dos usuários do Instagram, Facebook e entre outras plataformas que demonstram que inúmeras vezes a felicidade é uma ilusão.

As emoções é o que conduz em diversos casos o comportamento humano, na arte “a catarse é mencionada como indicativo de uma emoção fortemente sentida, por isso causadora de distúrbios psicológicos” (ALABORA, 2016, p. 6), podendo também ser definida como uma descarga emocional muito forte. Trazendo uma renovação para a alma, como ocorre com a personagem ao decorrer do episódio, visto que vigorosamente escondia suas emoções e destruía-se psicologicamente, pela falta de expressão da personalidade própria, com o receio de não agradar ou não conseguir chamar a atenção de outras pessoas, essas conhecidas como “influenciadores” ou “figurões”, pessoas com pontuações acima de 4,6.

Assim como na revolução industrial os operários eram escravizados por máquinas, em “Queda livre” os personagens têm suas emoções e personalidade aprisionadas pelo modo de uso da tecnologia. Apresentando o conceito de homem máquina “escravo” da tecnologia, atribuímos pontos negativos para esta definição, visto que há uma sobrecarga cognitiva (estresse pela comunicação) e dependência. Arte e tecnologia dialogam-se para apontar os impactos comportamentais do seu uso. O filósofo Pierre Lévy em sua obra “Cibercultura” diz que:

É impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo. Da mesma forma, não podemos separar o mundo material e menos ainda sua parte artificial das ideias por meio das quais os objetos técnicos são concebidos e utilizados, nem dos humanos que os inventam, produzem e utilizam. Acrescentemos, enfim, que as imagens, as palavras, as construções de linguagem entranham-se nas almas humanas, fornecem meios e razões de viver aos homens e suas instituições, são recicladas por grupos organizados e instrumentalizados, como também por circuitos de comunicação e memórias artificiais. (LÉVY, 1997, p.22)

Pierre Lévy posiciona-se ao fato do qual é impossível separar o ser humano da tecnologia, uma vez que este teve contato. “Uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas.” (LÉVY, 1997, p.25) mudando completamente o modo de vida e os momentos de socialização que são alterados pelos aparelhos tecnológicos. O auxílio do dia a dia são os pontos positivos, entretanto, possibilita que pessoas passem por situações sem expressar empatia, como nos casos onde pessoas passam necessidades, e as outras ao redor ao invés

de ajudar optam por gravar a cena, exemplo: brigas ou discursões. O belo cenário de “Queda Livre” apresenta diversas situações na qual não há empatia de outros indivíduos, como na cena onde Lacie encontra-se no meio de uma estrada pedindo carona, diversas pessoas passavam direto sem ajuda-la por causa da baixa pontuação, deste modo não compadecendo-se de empatia.

FUTURO PRÓXIMO POSSÍVEL

O futuro próximo da humanidade retratado em Black Mirror é consequência do modo de uso que em inúmeros casos resulta em dependência e/ou problemas psicológicos, por não haver um equilíbrio entre o real e o virtual. Atualmente, milhares de indivíduos no mundo todo utilizam redes sociais, desde pessoas físicas a empresas e “boa parte destes usuários, fazem o que podemos chamar de uma distorção da realidade, para se encaixarem nos padrões em evidência” (SILVA, 2019, p. 2) uma vida de aparências para conquistar e agradar os outros indivíduos provocando perda de personalidade própria e desumanização. Assim “por uma necessidade de serem aceitos, somos muitas vezes levados a anular as nossas ideias, a limitar as nossas experiências.” (ALENCAR, 1989, p.1) fato que ocorre com os personagens de “Queda livre” e com uma exponencial parcela de usuários da web. Os padrões europeus dos quais eram impostos, vivenciamos atualmente os padrões da web, que definem o que é uma vida perfeita mesmo que na maioria das vezes esta realidade seja conturbada.

As redes sociais surgiram da necessidade de se comunicar, visto que:

A humanidade desde os primórdios sempre teve uma necessidade de registrar seus passos, a partir desta necessidade, podemos perceber o ato de comunicar. Com o passar dos anos, o homem foi construindo e registrando sua história, e os meios de comunicação foram e são as maiores ambições humanas, ao se tratar da capacidade e necessidade de comunicar. (SILVA, 2019, p.3)

Desde pinturas rupestres nas cavernas a figuras de imagens nas plataformas digitais a comunicação tornou-se indispensável. A distorção da realidade é o resultado da intensificação de posts como fotos, *storys*¹, *reels*² e textos. Que apresentam pessoas como digitais influencers e famosos, em suas vidas “perfeitas” cercadas de luxo, viagens, empregos perfeitos, amigos, carros e uma gigantesca felicidade. Estes usuários passam o dia inteiro mostrando suas rotinas fazendo o que Delbord (2003, p.15) denominou como sociedade do espetáculo, “espetáculo, compreendido na sua totalidade, é simultaneamente o resultado e projeto do modo de produção existente. Ele não é um complemento ao mundo real, um adereço decorativo.” neste sentido levando o espectador a exibição de sua vida como se fosse parte de um filme. Visto que, a vida de aparências em sua maioria das vezes é melhor do que a real, tornando-se mais desejada. Porém, tende a ter consequências, pois a distorção da vida real estabelece uma mensagem: basta ter força de vontade que você consegue conquistar, aquela vida; prejudicando a saúde mental, daquele que não possui uma vida classificada como “perfeita”, fazendo o usuário gastar horas na frente do aparelho desejando ter aquela vida distanciando-se do mundo real. Em vista dos fatos, compreendemos as reflexões da série que aponta a temática como uma problemática a ser debatida sobre um futuro próximo possível, uma vez que cresce o sentimento de dependência, e o número de usuários dentro das redes sociais.

¹ pequenas narrativas compostas por fotos, músicas ou vídeos visíveis no perfil do usuário por 24 horas.

² vídeos curtos postados nas redes sociais

EMOÇÕES

Desde a Grécia Antiga, os gregos apreciam o modo e o fazer da arte (téchne³), sobretudo os espetáculos especificamente: a tragédia e a comédia, com temáticas opostas, têm o mesmo intuito: propiciar ao público a apreciação de tais obras, a partir de suas próprias experiências. Imitações e representações de homens com alto grau de poder e relevância para a sociedade grega, com histórias repletas de pavor, compaixão, reviravoltas e levando o espectador ao êxtase de suas emoções.

Aristóteles em 335 a.C denomina a catarse (kathársis), em sua obra *A Poética*, como misto de pavor e compaixão no papel mimético atribuído especialmente às tragédias. Embora o termo seja pouco mencionado, catarse tem o sentido de expurgação, purgação e sublimação, relacionado ao phátos (empatia//emoção//paixão) trágico.

A representatividade de uma ação através do papel mimético da arte dramática resulta no comportamento e a expressividade das emoções dos expectadores, visto que ao representar cenas do cotidiano o público é capaz de sentir-se parte do roteiro, experimentando as sensações da dramaturgia e sentindo as emoções dos personagens correrem em suas próprias veias.

Conduzindo-os a uma experiência de catarse. A dramatização de “Queda livre” expressa singularmente a mimética por tratar de uma representação futurística, fundamentada na tecnologia que nos rodeia, imitando o comportamento vicioso e muitas vezes compulsivo dos usuários das redes sociais, gerando a alusão dos acontecimentos narrados para um futuro próximo. Assim, sendo uma ação mimetizada.

A representação de uma ação através do papel mimético da arte dramática resulta no prazer (hedoné) da apreciação, pois, segundo Aristóteles “Os homens sentem prazer ao assistirem imagens imitadas, mesmo daquelas coisas que na realidade olharíamos com repugnância” (PENNA, 2015, p. 189). Desse modo, sentimos prazer em observar as formas de representações poéticas, abordando a essência da estética ao associar os sentimentos com a obra de arte, e o “papel da imaginação na produção e apreciação da arte” (BLACKBURN, 1997, p. 127) que auxilia no prazer da contemplação da ação do personagem.

Aristóteles explora o conceito de “catarse” (kathársis) como expurgação emocional, e o papel pedagógico da arte, no sentido da função terapêutica, por ocasionar um alívio emocional ao expurgar tais sentimentos, através da dramaturgia. Assim, segundo *A Poética*, “quando observamos situações dolorosas, em suas imagens mais depuradas, sentimos prazer em contemplá-las” (ARISTÓTELES, 2015, p. 57). As imagens são imitações de uma ação humana (práxis), ou seja, que a partir do prazer da contemplação das imagens, através da mimese cuja finalidade consiste em reproduzir situações comoventes, dramáticas.

Quando as pessoas vão ao cinema e choram, riem, contemplam com os sentimentos, elas não sentem essas emoções por conta da mimese, pois sabem que se tratam de representações de uma determinada ação ou objeto, não é real; a emoção provocada é o efeito que apraz de sentir-se dentro da obra e vivenciar, com a imaginação e sentir o prazer, compaixão e o alívio em tornar parte de sua “alma”. O público das tragédias quando entrava em contato com a dramaturgia atraía para si o medo, terror e a piedade dos personagens, conseguindo libertar de suas próprias angústias internas, assim exercendo, um papel terapêutico por emocionar, através da catarse.

“Os espectadores, por se identificarem com as personagens, sofrem uma descarga emocional forte dos sentimentos de terror e piedade, a kathársis, que visa a ‘expurgação’”. (PENNA, 2015, p.

³ Arte em grego

190). O público vivencia a dramaturgia, sorri e sofre junto com os personagens, por conta da verossimilhança entre o real e o ficcional; entre plateia e personagem a arte extrapola os palcos, e agrega no espectador, em conjunto com a expurgação e purificação das emoções sentidas, exercendo o seu papel terapêutico ao manter um equilíbrio das emoções.

Enquanto, os expectadores expurgam suas emoções, os personagens da trama reprimem as suas para viverem em uma sociedade sob os efeitos da cartase, cuja definição “na psicologia é o alívio das emoções desagradáveis, das excitações anormais, o que permite desse modo o reestabelecimento da relação entre a emoção e o objeto que a excitou originalmente.” (SANTOS, 1963, p. 228) tornando-os assim, indivíduos que expressam apenas as emoções boas que promove a representação da felicidade. Felicidade essa que é ilusória.

CONCLUSÃO

Tendo em vista os aspectos observados ao longo da pesquisa, refletimos a relevância do episódio “Queda livre” nos debates acerca do futuro da tecnologia e da saúde mental dos seus usuários. A tecnologia não foi idealizada como uma ferramenta de dependência, mas o modo de uso dos indivíduos transformou o comportamento. A série Black Mirror, não trata sobre o mundo digital, mas sim sobre comportamento humano perante essas “novidades”, que vem tornando as pessoas narcisistas e que são condicionadas pela aceitação e a aprovação.

O futuro próximo debatido está mais próximo do que imaginamos, vivenciamos a praticidade do cotidiano através delas, conversamos com pessoas de todos os lugares do mundo sem sair de casa de modo instantâneo, mas ao mesmo tempo não mantemos um equilíbrio este essencial para a preservação do lado psicológico. Escondemos as emoções por traz da tela, opondo-se aos nossos sentimentos de raiva, tristeza, ódio e entre outros. O drama psicológico decorre por este aprisionamento, pessoas sem expressões “riem” sem querer e não socializam com indivíduos pessoalmente.

A cartase explicita acompanha a composição do cenário, que passa por uma belíssima narrativa, com cenários harmoniosos e combinações perfeitas de tons pasteis que acompanham os sentimentos de alegria, felicidade e todas as emoções consideradas positivas para um ambiente repleto de harmonia. Entretanto, as reviravoltas da trama concebem com que Lacie expurga para fora tudo o que foi reprimido ao longo de sua vida. Deste modo, o público identifica-se com o que vê, percebem que a felicidade não está no que a gente vê, mas no que se sente. Ao decorrer da narração, Lacie começa a conduzir-se a sua “libertação” e o cenário vai perdendo os seus tons pasteis, e dando lugar as cores escuras, a rebeldia e a libertação da personalidade. Mostrando o lado “sujo” do ser humano, expurgando todas as suas emoções que foram reprimidas. Os finais inesperados despertam sentimentos, provocando reflexões, isso é a arte despertando a cartase.

REFERÊNCIAS

- ALABORA, Luana Aparecida Ceron, et.al. **O mundo meramente ilusório das redes sociais**. Santa Catarina, 2016.
- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **Psicologia da Criatividade - A repressão ao potencial criador**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1986.
- ARISTÓTELES. **Poética. Edição bilíngue grego-português. Trad. Paulo Pinheiro**. São Paulo: Ed. 34, 2015.
- BLACKBURN, Simon. **Dicionário Oxford de filosofia/Simon Blackburn**. Consultoria da edição brasileira: Danilo Marcondes. Trad. Desiderio Murcho ... [et al.]. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.,1997.
- JOST, André Gaudreault François. **A Narrativa Cinematográfica**. Editora: UNB, Brasília, ed. 1, 2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura/Pierre Lévy, tradução de Carlos Irineu da Costa** - São Paulo: Ed. 34, 1997 264 p. (Coleção TRANS)
- PENNA, Tiago. **A racionalidade da arte poética em Aristóteles**. In: Filosofia Grega e Helenística. Org. Marcelo Carvalho, Gisele Amaral. São Paulo: ANPOF, 2015. (Coleção XVI Encontro ANPOF).
- SANTOS, Mario Ferreira dos. **Dicionário de Filosofia e Ciências Culturais**. Editora: Matese, São Paulo. 1963.
- SILVA, Christiani Margareth de Menezes e. **Catarse, Emoção e Prazer na Poética de Aristoteles**. PUC-RJ, 2010.
- SILVA, Alana Vieira da; et al. **A Influência do Instagram no cotidiano: Possíveis Impactos do Aplicativo em seus usuários**. Intercom: São Luís/MA, vol.1, p.1-13, 2019.