

INTERAÇÕES PROGRAMÁTICAS EM 15 MILHÕES DE MÉRITOS, DE BLACK MIRROR*

Programmed interactions in 15 Millions of Merits, of Black Mirror

Interacciones programáticas en 15 Millones de Méritos, de Black Mirror

Conrado Moreira Mendes

Doutor em Semiótica e Linguística Geral pela USP

E-mail: conradomendes@yahoo.com.br

Resumo

Neste artigo, à luz da sociossemiótica desenvolvida por Eric Landowski, analisa-se o episódio 15 Milhões de Méritos, do seriado britânico Black Mirror, que narra uma sociedade de vigilância, futurista e distópica, em que os personagens, monitorados por um sistema autômato, são obrigados a produzir eletricidade pedalando em bicicletas ergométricas enquanto assistem compulsoriamente a programas de televisão. Este trabalho se guia pela seguinte pergunta: como se constroem as interações – principalmente as programáticas – no referido episódio?

Palavras-chave: Black Mirror. 15 Milhões de Méritos. Sociossemiótica. Regimes de interação e sentido. Programação.

Abstract

In this paper, based on sociosemiotics developed by Eric Landowski, we analyze the episode 15 Millions of Merits, of the British series Black Mirror, that narrates a surveillance society, futuristic and dystopian, in which the characters need to pedal in exercise bicycles to generate electricity to an automaton system and watch television programs on a compulsory basis. This work is guided by the following question: how the interactions – mainly programmatic ones – are constructed in this episode?

Keywords: Black Mirror. 15 Millions of Merits. Sociosemiotics. Regimes of meaning and interaction. Programming.

Resumen

En este artículo, a la luz de la sociossemiótica desarrollada por Eric Landowski, se analiza el episodio 15 Millones de Méritos, de la serie británica Black Mirror, que narra una sociedad de vigilancia, futurista y distópica, en la que los personajes son obligados a pedalear en bicicletas estacionarias y generar energía eléctrica para un sistema autómata y a ver programas de televisión. Este trabajo está guiado por la siguiente pregunta: ¿cómo se construyen las interacciones, principalmente las programáticas, en dicho episodio?

Palabras clave: Black Mirror. 15 Millones de Méritos. Sociossemiótica. Regímenes de interacción y sentido. Programación.

* Agradeço ao Fundo de Incentivo à Pesquisa da PUC Minas (FIP/PUC-MG) pelo financiamento concedido ao projeto de pesquisa FIP-2019/22444-IS, do qual este artigo é derivado, a ao bolsista Ranier D. Alves pela descrição do material audiovisual.

Introdução

A abordagem deste artigo – que integra o dossiê “Linguagens contemporâneas do audiovisual” – é a semiótica de Algirdas Julien Greimas e seus colaboradores. Assim como Oliveira (2013, p. 235), assumimos que tal teoria “é uma das fundamentações teórica, metodológica e epistemológica dos estudos do campo da comunicação”. Eric Landowski desenvolveu um dos desdobramentos atuais mais profícuos da teoria: a sociossemiótica. Dedicou-se, ao longo de décadas, a uma semiótica do social, inicialmente com bases na semiótica narrativa standard que então vigorava (Landowski, 1992), passando por uma semiótica da presença e da alteridade (Landowski, 2002) e, mais recentemente, apresentou de forma definitiva o que vem a ser uma teoria da interação e do sentido (Landowski, 2014a, 2014b). Ao lado do conceito de junção, cerne da semiótica greimasiana, isto é, lógica que sobredetermina regimes de interação em que os sujeitos se relacionam mediados por objetos-valor, Landowski (2004) propõe a lógica da união, aquela que sobredetermina regimes de interação que se caracterizam pela copresença sensível entre os interactantes.

É com base no modelo landowskiano que nos lançamos à análise de 15 Milhões de Méritos (15 Millions of Merits), segundo episódio da primeira temporada do seriado britânico de ficção científica *Black Mirror*, disponível na plataforma de vídeos streaming Netflix¹. Seja no episódio em tela, seja nos demais da franquia – cada qual com uma narrativa independente, mas sempre em perspectiva futurista e distópica – *Black Mirror* tematiza as tensas e complexas relações sociais mediadas por aparatos técnicos e, sobretudo, nos ajuda a compreender as interações mediatizadas. Nesse sentido, a série “é um interessante produto cultural para ser analisado e debatido, proporcionando reflexões sobre os desafios passados, presentes e futuros da cultura digital” (LEMOS, 2018, p. 13-14)².

Com roteiro de Charlie Brooker e Konnie Huq, dirigido por Euros Lyn, 15 Milhões de Méritos narra uma sociedade de vigilância futurista, em

que um grupo de personagens cumpre uma espécie de pena: pedalar em bicicletas ergométricas para gerar energia elétrica e assistir compulsoriamente a programas de televisão. As interações nesse episódio se pautam sobretudo pelo princípio da regularidade, que subjaz a um dos regimes de interação e sentido, que é a programação. Assim, a pergunta que guia este trabalho é: como se constroem as interações – principalmente as programáticas – no episódio 15 Milhões de Méritos?

O presente artigo, além desta introdução, compõe-se da apresentação do modelo interacional da sociossemiótica, da análise do referido episódio e das considerações finais.

1. Regimes de interação e sentido

A programação é um dos quatro regimes de interação e sentido, modelo teórico proposto por Landowski (2014) em *Interações Arriscadas*, juntamente com a manipulação, o ajustamento e o acidente. Esses quatro regimes compõem uma sintaxe geral da interação, em que tais regimes estão relacionados por contrariedade, contradição e implicação, assim como são as relações no quadrado semiótico (Greimas & Courtés, 2008). Diferentemente, porém, da estrutura elementar da significação proposta por Greimas, de linhas retas e concebida de forma categorial, o modelo de Landowski liga os regimes por meio de fluxos contínuos e curvos que conferem dinamismo às passagens entre um regime e outro, conforme se vê no Quadro I, a seguir:

¹ Produzida pela inicialmente pela TV britânica, a série foi veiculada pela primeira vez em 2011 pelo Channel Four.

² Para mais detalhes sobre a série, remetemos o leitor a Lemos (2018). Em relação a trabalhos sobre *Black Mirror* a partir da perspectiva semiótica, indicamos Mendes (2017) e Mendes (2019).

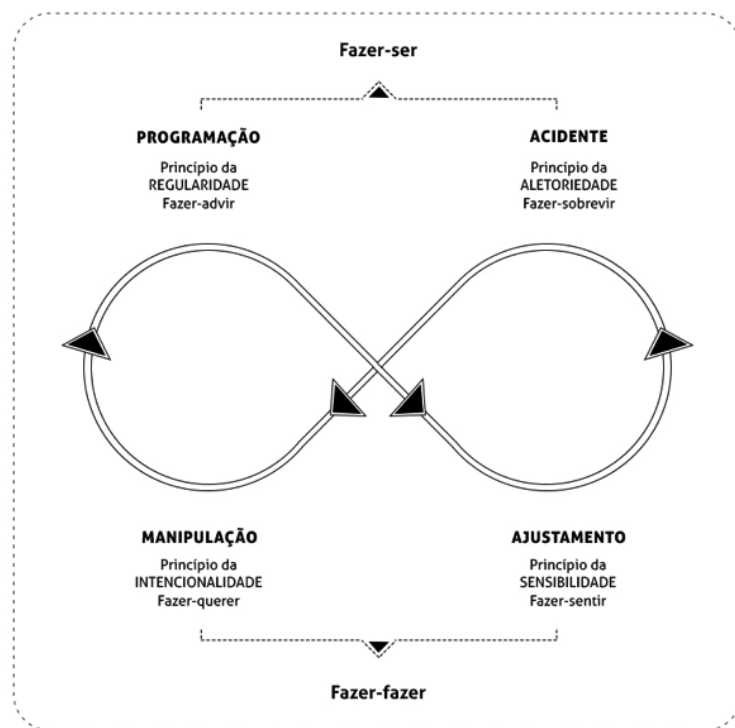


Gráfico 1 – Análise do conteúdo das mensagens publicadas em grupos da rede de apoio a Bolsonaro no WhatsApp que mencionavam a Venezuela

Antes de passarmos à apresentação de cada regime de interação, é preciso dizer que a sociosemiótica compreende que é na e pela interação que o sentido se constrói. Por isso, cada regime é, ao mesmo tempo, de interação e de sentido. Além disso, cada regime de interação prevê um coeficiente de risco, havendo, pois, regimes de interação menos arriscados e regimes de interação mais arriscados. Dessa forma, os regimes propostos por Landowski (2014) são, a uma só vez, de interação, de sentido e de risco.

Na parte superior esquerda da elipse (Quadro 1), está o regime da programação, que é baseado no princípio da regularidade e implica interações

de natureza causal, rotineiras. A programação se dá em termos de interobjetividade e de exterioridade: construir ou destruir edifícios, preparar alimentos, etc. Diz respeito às ações do homem no mundo. Modalmente, caracteriza-se por um fazer-advir. Nela, o regime de risco é o da segurança e o de sentido é o do insignificante, visto que as interações por programação possuem um risco baixíssimo, assim como também são menos afeitas à produção de sentido, uma vez que o sentido delas é desgastado pelo uso cotidiano. Do ponto de vista das interações sociais, o regime da programação define sociedades de estruturas rígidas, formas estereotipadas de ação e comportamentos previsíveis.

Na parte inferior esquerda da elipse (Quadro 1), localiza-se o regime da manipulação, cujo princípio regente é a intencionalidade. Diferentemente do regime anterior, a manipulação se estabelece em termos de intersubjetividade e de interioridade. Assim, a forma de interação desse regime é a persuasão. Para isso, é preciso “imiscuir-se em certo grau na vida interior de outrem” (Landowski, 2014, p. 22). Em termos modais, a manipulação traduz-se por um fazer-querer. Trata-se de empreender estratégias para fazer com que o outro faça, isto é, de delegar a outrem um fazer. Nesse regime, os interactantes reconhecem-se como sujeitos, ou seja, são dotados de competência modal: “todo sujeito pode [...] querer, ou crer, ou saber, etc., e, por consequência, também querer que o outro queira (ou não queira), crer que crê, saber que sabe etc. e fazê-lo saber” (Landowski, 2014, p. 28). Assim, o risco na manipulação aumenta em relação ao da programação: risco limitado, e o regime de sentido é o ter significação. Tanto a programação quanto a manipulação são regimes de interação baseados na lógica da junção (Landowski, 2004), isto é, quando o que está em jogo entre os sujeitos é a circulação de objetos-valor.

Na parte inferior direita da elipse (Quadro 1), encontra-se o regime do ajustamento, cujo princípio é a sensibilidade. No ajustamento, os sujeitos não perdem obrigatoriamente a competência modal, mas o que os guia, sobretudo, é o que Landowski (2014, p. 50) chama de “competência estética”, que é a competência de sentir dos sujeitos. No ajustamento, as regras da interação emergem aos poucos; é por meio da copresença sensível entre os interactantes que o sentido se constrói continuamente. A forma de interação entre os sujeitos no regime do ajustamento é o contágio (Landowski, 2004). Não se trata de um regime de interação baseado na lógica junção, ou seja,

mediado por objetos-valor, mas tem como base a lógica da união, aquela segundo o qual não há troca de objetos-valor, mas de estesias. Em termos modais, o ajustamento corresponde a um fazer-sentir e tem como regime de sentido o fazer sentido e como regime de risco a insegurança.

Na parte superior direita da elipse (QuadroI), figura o regime do acidente (ou assentimento), que também se ancora na lógica da união. O princípio desse regime é a aleatoriedade. Trata-se do regime que comporta eventos inesperados: catástrofes e eventos imprevisíveis de toda sorte. Nesse regime não há nenhum actante responsável por tais acontecimentos. O que permite a existência desses eventos é a pura aleatoriedade, fato que faz com que Landowski (2014, p. 79) conceba o conceito de actante *joker*, aquele que narrativamente faz ser o acidente. Em termos modais, traduz-se por um fazer-sobrevir, isto é, faz acontecer de forma brusca e repentina. O regime de sentido do acidente é o da insensatez, isto é, o actante, impactado pelo evento que irrompe sem aviso prévio, que vê-se, por alguns instantes, incapaz de produzir significação, em função da irrupção do evento que o deixa sem palavras. O regime de risco, nesse caso, é o risco puro.

O Quadro I demonstra como se dá a passagem de um regime a outro. Assim, a partir dessa sintaxe geral da interação, o modelo de Landowski procura dar conta das “relações flutuantes, de ‘fluxos’ e de interações contingentes (e, provavelmente, até mesmo aleatórias)” (Landowski, 2008, p. 60). Para o autor, somente uma

[...] modelização articulada, ao mesmo tempo de modo extremamente rigoroso (mediante a interdefinição dos elementos em jogo) e o bastante flexível, aberto, abrangente — numa palavra, potente — para permitir-nos analisar um espaço social e midiático dentro do qual distintos [...] regimes de interação (e de sentido) não somente coexistem, mas também, e sobretudo, longe de se excluir mutuamente, interagem, eles mesmos, uns com os outros (Landowski, 2008, p. 60).

Como cada regime estabelece uma relação com outro, segundo o autor “está previsível que nunca encontraremos, no plano empírico, casos que correspondem estritamente — pura e exclusivamente — a uma dessas definições [tipos de regime de interação] e nada à outra (Landowski, 2008, p. 61). Desse

modo, tendo sido apresentados os regimes interacionais, analisa-se, na próxima seção, com base nesse modelo, o episódio 15 Milhões de Méritos.

2. Regimes de interação em 15 Milhões de Méritos

2.1. A sociedade programada

15 Milhões de Méritos narra a história de jovens que habitam uma realidade futurista e distópica controlada por um sistema virtual autômato, que determina e monitora suas ações. Os personagens desempenham funções de acordo com o grupo a que pertencem. O protagonista Bing (Daniel Kaluuya) e seu par romântico Abi (Jessica Brown Findlay), por exemplo, executam a função de pedalar e gerar energia para esse sistema que tudo vê e controla. Outros personagens realizam a função de limpeza; outro grupo se dedica a atividades específicas, como segurança, recepção e há, ainda, aqueles que executam funções intelectuais (artistas, cantores, músicos, apresentadores e jurados de TV). Cada função — papel temático — é figurativizada pela cor da vestimenta dos personagens. Assim, os que pedalam vestem uniforme cinza; os que limpam vestem uniforme verde-limão; os que desempenham tarefas específicas usam preto e os personagens que realizam funções de entretenimento em programas de TV não fazem uso de uniforme e vestem roupas glamourosas.

Além das funções pré-determinadas no universo presencial, físico, da trama, os personagens também interagem virtualmente entre si e com o sistema, por meio de seus avatares. Assim, realizam compras de programações, música para dormir, aplicativos de dietas, acessórios virtuais, etc. Eles ainda são obrigados a assistir a uma série de programas de TV, dentre os quais se destacam: *Wraith Babes* (programa de conteúdo sexual explícito); *Fat Attack* (game em que o jogador pode matar faxineiros zumbis a tiros); *Botherguts* (no qual pessoas obesas são submetidas a torturas e humilhações); e *Hot Shot* (show de talentos cujo prêmio é a promoção dos indivíduos à categoria de artista).

Dentro do sistema, as funções executadas são recompensadas por “méritos”, a moeda vigente na série, os quais são adquiridos a partir da

execução de tarefas. Assim, tudo tem um preço: comida, artigos de higiene pessoal, atualizações no sistema, rejeitar ou assistir programas, etc.

Como se pode ver, 15 Milhões de Méritos apresenta uma sociedade extremamente rígida e estratificada. Cada grupo é obrigado a desempenhar determinadas tarefas e a mudança de nível nessa pirâmide social dá-se por meio de regras bem definidas, sendo muito mais difícil ascender do que descender socialmente. Por exemplo, um sujeito com sobrepeso, cuja função é pedalar, é rebaixado à categoria de encarregado da limpeza. Para ascender, ao contrário, é necessário poder adquirir um ingresso para se apresentar no show de talentos *Hot Shot* (o que já é difícil, por se tratar de um ingresso muito caro) e ser escolhido pelos jurados (o que é ainda mais difícil) e, com isso, alçar-se à categoria de celebridade.

Assim, é o regime da programação que determina as interações sociais na sociedade aqui descrita. Para Landowski (2014, p. 32),

A programação preside, em primeiro lugar, as atividades do tipo tecnológico que concernem às nossas relações com as coisas. Mas ela pode também subjazer a um modo de organização social e política do tipo tecnocrático, no que tange às relações entre as pessoas. Dado que esses dois aspectos podem muito bem seguir de mãos dadas, quanto melhor se conseguir conjugá-los, mais se aproximará de um regime de segurança perfeita, sem acidentes nem desvios de qualquer tipo. Sua aliança culmina na organização de sociedades totalitárias, de tipo burocrático, espécies de máquinas humanas a serviço da máquina de produção (Landowski, 2014, p. 32)

Dessa forma, 15 Milhões de Méritos consegue unir o tecnológico e o tecnocrático conduzindo a uma sociedade de relações mecanizadas e de estruturas extremamente rígidas.

Na cena de abertura, Bing está deitado em uma espécie de cela (Figura 1), com apenas uma cama, cercado por telas de TV. Ele é acordado pelo sistema às 7h30 (horário fixado para o início das atividades dos personagens). Imediatamente, todas as telas se acendem e exibem a animação de um galo que canta em uma fazenda, simulando um despertar no campo. Por meio de um plano *plongée*, que evidencia uma mudança nos ângulos de filmagem, até então

marcados por planos horizontais, o enunciator atribui ao sistema um status de ser onipresente. Essa mudança nos ângulos e no enquadramento fornece ao enunciatário o primeiro sinal de que os personagens se encontram dentro de uma espécie de panóptico. Inicia-se, então, uma série de anúncios na programação da TV, cuja ordem é estabelecida por meio das informações que o sistema armazena sobre o personagem.

Em seguida, Bing e outros personagens de uniforme cinza encontram-se dentro de um elevador que os guia para uma sala com de bicicletas ergométricas. Na sala das bicicletas, outros indivíduos já pedalam em frente às telas de TV, enquanto o outro grupo, que traja verde-limão, cuida da limpeza (Figura 2).



Figura 1: Plano plongée, Bing acorda em sua cela.
Fonte: Netflix (2011)



Figura 2: Plano aberto, sala das bicicletas, distinção entre os uniformes.
Fonte: Netflix (2011)

2.2. Entre programação e manipulação

Nessa sociedade de interações pautadas pela regularidade, em que os personagens são proibidos de estabelecer relações que envolvam contato físico, Bing se apaixona por Abi. Inicialmente, ao vê-la no elevador e, depois, na sala das bicicletas. Em outra situação, fica arrebatado ao ouvi-la cantar a canção *Anyone Who Knows What Love Is (Will Understand)*³ dentro de uma das cabines do banheiro coletivo. Depois de alguns poucos encontros, Bing sugere que Abi participe do programa de show de talentos *Hot Shot*. No entanto, para se apresentar nesse programa seria preciso adquirir um ingresso que custava 12 milhões de méritos, o que equivalia às economias de quem pedalasse por, pelo menos, um ano. Abi não dispunha dessa quantia. Ele lhe diz que pode pagar a inscrição da moça, pois possui 12 milhões de méritos que recebeu de herança do irmão que faleceu. Abi reluta em aceitar o convite, mas Bing insiste e a convence. Ele argumenta dizendo que qualquer coisa que pudesse comprar com o dinheiro que tinha seriam apenas objetos ilusórios, virtuais. Para ele, a possibilidade de Abi mostrar seu talento e ascender socialmente era a escolha mais correta a ser feita, conforme o diálogo entre os dois personagens, a seguir:

Abi: – Então por que não investiu em você?

Bing: – E comprar o quê? – Tênis para o meu avatar usar? – Sei lá, atualizar seu sistema... – Ou ganhar um passe para a temporada do *Fat Attack*?

Abi: – Compre um papel de parede, daqueles novos que conversam e resolve seus problemas. – Guiam seus sonhos como gurus. – É incrível o que eles fazem.

Bing: – Um plug-in que me mostra como pareço um lobisomem? – Qual o sentido?

Abi: – Pode ser divertido.

Bing: – São só coisas. – São... – São coisas, são confetes, são... – Você tem algo verdadeiro. – No que é melhor investir?

Abi: – Você me ouviu cantar num banheiro. – Isso é verdadeiro?

Bing: – Mais que tudo que aconteceu no ano todo.

Abi: – Não posso tirar essa pontuação de alguém. – São 12 milhões, nada disso.

Bing: – Deixe-me fazer isso. – Eu olho tudo aqui, eu quero... – Só quero que algo real aconteça. Só uma vez.

Fonte: Netflix (2011)

A narrativa audiovisual, até aqui construída, predominantemente por planos fechados e ângulos frontais, se abre para planos de conjunto e apresenta um plano geral que permite pela primeira vez situar o espaço de cena a um ambiente maior, no qual está localizado (Figura 3).



Figura 3: Plano geral, visão ampliada do espaço onde personagens vivem.
Fonte: Netflix (2011)

Depois do diálogo com Abi, Bing descobre que o preço da inscrição para o show de talentos aumentou de 12 milhões para 15 milhões de méritos (quantia que serve de título ao episódio). Ele, porém, não hesita e realiza a compra. Em seguida, Bing envia a Abi o ingresso através de seu avatar. Ela lhe agradece com um beijo também enviado via avatar e, após Bing visualizar o beijo, o avatar de Abi é substituído por um anúncio do *Wraith Babes*, que Bing não reluta em aceitar.

³ Canção originalmente cantada pela cantora norte-americana Irma Thomas, em 1964. A letra fala sobre a relação de duas pessoas que se amam.

Assim, pelo que se veio descrevendo até agora, observam-se duas coisas:

a) Dentro de um sistema extremamente rígido e estratificado parece existir espaço para outras interações que não apenas as pautadas pela regularidade;

b) Ao persuadir Abi para que participe do programa de calouros Hot Shot, Bing se relaciona com ela a partir do regime da manipulação, em que um sujeito modifica a competência modal de outro, por meio da doação de um querer. Desse modo, o coeficiente de risco da interação também se eleva, já que não pode prever o comportamento daquele com quem se interage, pois para isso

seria necessário poder conhecer não apenas seu ponto de vista em relação considerada, mas também a ordem geral de suas preferências, seu sistema de valores, e, mais amplamente ainda, os princípios orientadores de seus juízos, o tipo de racionalidade que o guia (Landowski, 2014, p. 29).

Desse modo, a partir de um pano de fundo pautado pelo regime da programação, a estrutura narrativa de 15 Milhões de Méritos lança mão de outros regimes interacionais. E são justamente essas sobreposições de regimes interacionais e/ou passagens de um regime a outro que correspondem, em nível mais profundo, aquele referente à tensividade⁴, a distintas e moventes modulações entre intensidade e extensidade, o que, em última instância, põe a construção do sentido em constante devir.

2.3. Da manipulação ao acidente

Bing acompanha Abi ao show de talentos. Uma das organizadoras pergunta se ela gostaria de ser grande como Selma Telse (última ganhadora do show de talentos). Ela responde que sim e é instruída a gravar um vídeo afirmando sua resposta em uma frase. Bing é registrado como parente de Abi e recebe uma tatuagem que, segundo lhe informam, dura cerca dois meses em

sua mão e serve para impedi-lo de se inscrever ou participar do Hot Shot nesse período. Na cena seguinte, Bing e Abi vão para uma sala onde todos os competidores do programa estão reunidos, se preparando para suas apresentações. Um funcionário aparece para levar Abi para se apresentar. Nesse momento, o segurança informa que as escolhas não são realizadas por ordem de inscrição.

Na sequência, Abi e Bing são levados para o palco. Uma funcionária oferece a Abi um suposto hidratante para as cordas vocais. Ela se recusa a beber, mas é informada que todos os participantes são obrigados a ingeri-lo. No palco, apresenta sinais de tontura e confusão mental e encontra os jurados do programa, Hope, Charity e Wraith, que estão sentados atrás de um balcão. Ao fundo, uma enorme tela apresenta a plateia, formada por avatares que correspondem, virtualmente, a cada personagem “real” da trama. O programa Hot Shot assemelha-se ao show de talentos norte-americano American Idol, como ilustrado pelas Figuras 4 e 5, a seguir:



Figura 4: Jurados do programa Hot Shot
Fonte: Netflix (2011)

⁴ Nos referimos aos trabalhos de Claude Zilberberg, sobretudo Zilberberg (2011).



Figura 5: Jurados do programa American Idol
Fonte: Fox/Everett collection

No palco, os jurados ridicularizam Abi. Wraith, que é responsável pelo programa *Wraith Babes*, insiste para que ela tire sua blusa e mostre os seios. Após tê-la constrangido, eles pedem a Abi que inicie sua apresentação (Figura 6). Ela começa a cantar a canção *Anyone Who Knows What Love Is* (Will Understand) e Bing permanece assistindo atrás do palco. Durante a canção, muitos avatares aplaudem, enquanto outros parecem não gostar.

Antes de terminar a apresentação, Abi é interrompida pelo jurado Hope, que a elogia, mas diz que ela estaria melhor em programas de vídeos eróticos. Os outros jurados concordam. Bing se enfurece e tenta chegar até a frente do palco, mas é impedido por seguranças e levado para fora do programa. Os jurados continuam a persuadi-la e colocam a plateia contra ela. Abi se sente pressionada por todos os lados, como se pode notar no trecho:

Jurado Hope: – Está começando a me irritar. – Quem você acha que fornece energia a este holofote? – Milhões de pessoas. – Todas elas, lá, agora! – Pedalando por um dia na bicicleta, enquanto você fica na luz que eles geram e transmitem. – Sabe de uma coisa? – Eles dariam e fariam qualquer coisa para estar aonde você está agora. – Não estou certo? – Você quer desrespeitar isso tudo como se fosse nada. – Como se eles não fossem nada. – Isso me enjoa. – Mas sabe de uma coisa? – Talvez

seu lugar seja a bicicleta, porque você não parece muito disposta a sair dela.

Abi: – Eu quero sair.

Jurado Hope: – Temos uma decisão?

Plateia: – Aceite! Aceite! Aceite! Aceite! Aceite! Aceite! Aceite! Aceite!

Abi: – Acho que sim.



Figura 6: sequência de imagens da apresentação de Abi
Fonte: Netflix (2011)

Abi fica em silêncio e não se decide. A plateia começa a vaiar e, por fim, ela aceita a proposta. A plateia e os jurados comemoram.

Dessa forma, como se veio demonstrando, à manipulação de Bing a Abi para que participasse do programa segue-se a manipulação dos jurados em relação a Abi, para que se torne atriz pornô. Essa última manipulação inaugura o regime do acidente, pelo menos do ponto de vista do enunciatário (espectador), de Bing, Abi e de parte da plateia. Isto é, não se espera que alguém que se apresente em um show de talentos para cantar seja convidada, ali mesmo, para se tornar atriz pornô. Aí reside, portanto, o aleatório, próprio do acidente, que irrompe como um elemento surpresa que tem o poder de atordoar, de produzir um sentido excessivo, que, por isso mesmo, prescinde de significação num primeiro momento.

2.4. Na programação, do acidente à (auto)manipulação

Bing come no refeitório enquanto ouve a voz de Abi pelo sistema no programa *Wraith Babes*, fato que o perturba (Figura 7). De volta à sua cela, Bing joga o game *Fat Attack*. Um anúncio do programa *Wraith Babes* começa nas telas

e ele tenta rejeitá-lo, mas não há saldo suficiente e ele é obrigado a assistir. O programa mostra a história de Abi, desde sua participação no *Hot Shot* e, quando as cenas começam, Bing se desespera e fecha os olhos. A tela fica vermelha e um sinal sonoro e visual é emitido (“retomar visualização”) até que Bing abra novamente os olhos e veja as cenas (Figura 8).



Figura 7: Abi atuando como atriz pornô.
Fonte: Netflix (2011)



Figura 8: Bing é forçado pelo o sistema a abrir os olhos.
Fonte: Netflix (2011)

Na sequência, Bing tenta sair do quarto, mas as portas não abrem enquanto o vídeo é exibido. Bing se desespera e começa a chorar. Ele bate nas telas, se joga contra elas e as quebra. Ele pega um pedaço de vidro e corta a mão no lugar em que está a tatuagem que recebeu ao ir ao *Hot Shot* com Abi. Desse modo, ter visto Abi numa posição que, para ele, era humilhante, faz Bing sentir paixões disfóricas, sobretudo indignação e raiva, que o conduzem

a uma automanipulação: Bing decide, então, participar do programa *Hot Shot* e, para isso, se empenha para pedalar e ganhar méritos. Economiza o máximo possível, chegando a comer resto de comida de outras pessoas e alimentos presos na máquina. Bing passa a treinar passos de dança em seu quarto, sempre observando a tatuagem em sua mão. Após dois meses pedalando e treinando passos de dança, ele consegue juntar 15 milhões de méritos e os utiliza para comprar o ingresso do show de talentos do *Hot Shot*.

Ao se dirigir ao programa, Bing esconde um pedaço de vidro dentro de sua roupa. Na sala de espera, ele aguarda, enquanto outras pessoas são chamadas para se apresentar. Depois de algum tempo, Bing é chamado. Após repetir o mesmo processo de inscrição de Abi, Bing é levado para o palco. No caminho, uma organizadora oferece a ele o mesmo suposto hidratante de voz que Abi tinha ingerido. Alegando já ter bebido, Bing recusa a bebida e apresenta a embalagem que deram a Abi quando ela se apresentou e que ele havia escondido em sua cela.

2.5. Do acidente (de volta) à programação

No palco, Bing começa sua apresentação de dança, tirando peças de sua roupa. A plateia o aplaude. Ele surpreende a todos retirando o pedaço de vidro que escondeu em suas calças colocando-o contra a garganta, ameaçando se matar. A música para e a jurada Charity o estimula a falar. Bing faz um discurso expondo a realidade de submissão e controle a que estão submetidos (Figura 9):

Bing: – Não tenho um discurso! Não me preparei, nem tentei. – Eu sabia que tinha que vir, ficar aqui e quero que escutem. – Ouvir mesmo, não fazer cara de quem ouviu como o tempo todo. [...] Podemos ver dor e vício. Colocamos um gordo num poste e rimos porque temos o direito, tempo de cela e ele não, então rimos dele! – Porque estamos tão desesperados, que não conhecemos nada melhor. – O que sabemos é de comida falsa e comprar merda! – É como conversamos e nos expressamos: comprando merda. – Se eu sonho? O ápice dele é um novo app para as paredes, nem existem! Nem estão lá! – Compramos merdas que

nem estão lá! – [...] pedalamos dias a fio indo para onde? – Dando energia a quê? – Todas as celas e telas pequenas e grandes também, e fodam-se! – "Fodam-se" é no que se resume! – Fodam-se por se sentarem aí e lentamente piorar as coisas! – Fodam-se vocês, o holofote e as caras de santos de vocês! – Fodam-se por pensarem que a única coisa que me aproximei nunca significou nada! – Por brincarem e transformarem num osso, numa piada. – Mais uma piada horrível em um reino de milhões! – Fodam-se por isso acontecer! – Fodam-se por mim, por nós, por todo mundo! – Fodam-se!
 Fonte: Netflix (2011)



Figura 9: Bing aponta o vidro para o pescoço no programa Hot Shot
 Fonte: Netflix (2011)

Assim como a inusitada escolha de Abi para tornar-se atriz pornô, a performance de Bing no palco, ainda que tivesse sido por ele programada, constitui, aos olhos dos espectadores e dos jurados, um acidente; alguém que ameaça se matar no palco de um show de calouros para poder dizer tudo aquilo que era proibido: denunciar as condições de sobrevivência numa sociedade tecnocrática, de vigilância, alienadora, em que tudo é monetizável. Quando Bing para de falar, os juízes e a platéia o aplaudem. O jurado Hope elogia seu discurso e oferece a Bing um programa de trinta minutos, duas vezes por semana, no qual Bing poderia discursar, segundo eles, “de modo sincero e impetuoso sobre a realidade”. Os juízes e a plateia o pressionam como fizeram com Abi. Ele aceita.

Aqui é interessante sublinhar que um evento disruptivo, ou seja, a performance inesperada de Bing também assimilada pelo sistema. Ele poderá fazer aquilo, desde que nos moldes da sociedade de vigilância e da monetização em que estava inserido. O modelo de relação de uma identidade com uma alteridade proposto por Landowski (2002), composto pelos termos assimilação, exclusão, admissão e segregação, se aplica muito bem nesse caso. Bing, que se mostrou uma alteridade, é assimilado pelo grupo identitário dominante. Ao discursar “verdades” em seu programa semanal, ele apenas aparentemente é admitido pelo sistema, quando, na verdade, é completamente assimilado, uma vez que perde suas características de “outro” e passa a adotar as convenções, hábitos, costumes, características, etc. do grupo.

No programa, Bing fala enquanto mantém o pedaço de vidro apontado para o pescoço. Ele ameaça se matar, mas se despede do público e diz que se encontram no próximo programa. Um personagem compra um pedaço de vidro virtual, que é vendido como acessório para avatar. Na cena final, Bing está em um quarto maior e luxuoso, com telas de TV enormes (Figura 10). Ele acaba de apresentar seu programa e guarda o pedaço de vidro que usava para ameaçar sua vida em uma caixa preta de veludo, semelhante a um porta jóias. Bing bebe suco enquanto admira a paisagem de floresta que aparece na tela de seu quarto, simulando a vista de uma janela. A música que Abi cantou, *Anyone Who Knows What Love Is (Will Understand)*, começa a tocar. O episódio termina.



Figura 10: Plano aberto, Bing em sua nova cela.
 Fonte: Netflix (2011)

Considerações Finais

A análise do episódio 15 Milhões de Méritos, à luz dos regimes de interação e sentido, permite demonstrar que, a partir do regime da programação, desenvolvem-se outros regimes: sobretudo a manipulação (incluindo aí a automanipulação) e o acidente. Além disso, durante a apresentação do show de talentos *Hot Shot*, a vibração e o entusiasmo da plateia composta por avatares também implicam o regime do ajustamento, uma vez que se refere à troca de estesias entre sujeitos sensíveis⁵. Todos os outros regimes, dessa forma, se desenvolvem tendo como pano de fundo a programação. No entanto, em se tratando de uma sociedade de extrema vigilância como aqui descrita, mesmo os regimes de manipulação, acidente e ajustamento analisados, do ponto de vista desse sistema autômato, são interações programadas. A maior prova disso é o fato de Bing, após ter realizado uma interação arriscada, ter sido assimilado pelo sistema em seguida. Esse actante – que tudo vê, sabe e controla – logo tratou de enquadrar aquela alteridade (fazendo dela uma identidade) de volta às regras de uma sociedade pautada pelo princípio da regularidade e, com isso, criando a ilusão de uma possibilidade de fuga ao sistema. As interações programáticas, portanto, caracterizam o episódio 15 Milhões de Méritos. Desse modo, assim com o regime da programação que “traduz [...] um modo de apreensão do mundo radicalmente determinista” (Landowski, 2014, p. 25), essa parece ser a crítica feita pelo episódio de *Black Mirror* aqui estudado acerca de uma sociedade – tecnológica e tecnocrática, em que as liberdades individuais são cerceadas – da qual não há possibilidades de escapar, o que, em algum grau, se assemelha à nossa sociedade contemporânea⁶.

⁵ Em função dos limites deste artigo, priorizaram-se os regimes de interação e sentido que mais se fizeram presentes em 15 Milhões de Méritos. Por isso, por ser secundário no enredo, o regime do ajustamento não foi abordado na seção de análise.

Referências

- GREIMAS, A. J. & COURTÉS, J. (2008) Dicionário de semiótica. Trad. Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Contexto.
- LANDOWSKI, E. (2014a). Interações arriscadas. Trad. Luiza Helena O. da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisas Sociossemióticas.
- LANDOWSKI, Eric. (2014b). Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. In: Galáxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 10-20.
- LANDOWSKI, E. (2008) Da interação, entre Comunicação e Semiótica. In: PRIMO, A et al. Comunicação e Interações – Livro da COMPÓS 2008. Porto Alegre: Sulina, p. 43-70.
- LANDOWSKI, Eric. (2004). Passions sans nom: essais de socio-sémiotique Paris: Presses Universitaires France.
- LANDOWSKI, E. (1992). A sociedade refletida: ensaios de sociossemiótica. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Educ; Pontes.
- LANDOWSKI, Eric. (2002) Presenças do outro: ensaios de sociossemiótica. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva.
- LANDOWSKI, Eric. (2002) Presenças do outro: ensaios de sociossemiótica. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva.

⁶ Sobre esse ponto, é válido resgatar o pensamento de Lemos (2018) sobre a reflexão proposta pelo episódio 15 Milhões de Méritos, que, embora ainda seja parcialmente válida para a contemporaneidade, fala mais sobre o passado do que sobre o futuro. Segundo o autor, o episódio em tela “vai nos propor entender a vida presa a uma maquinaria industrial típica dos séculos passados. Certamente ela funciona ainda no nosso mundo, mas ela não nos instrui muito sobre os dilemas do contemporâneo [...]. O nosso problema hoje é a conexão, e não o isolamento, é o de saber lidar com essa relação permanente com pessoas, objetos, dados e informações, e toda as formas de performances daí derivadas pelo movimento, e não pelo confinamento de pessoas, objetos e informação” (LEMO, 2018, p. 36-37).

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

MENDES, C. M. (2019). Entre o sensível e o inteligível: uma leitura semiótica do episódio Hino Nacional, do seriado Black Mirror. Bakhtiniana – Revista de Estudos do Discurso, v. 14, p. 128-149.

MENDES, C. M. (2017) Modalizações do fazer no episódio Hino Nacional, do seriado Black Mirror. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 44, p. 32-52.

OLIVEIRA, A. C. (2013). As interações discursivas. In: OLIVEIRA, A. C. (Org.). As interações sensíveis: ensaios sociossemióticos a partir da obra de Eric Landowski. Ied. São Paulo: Estação das Letras e Cores e Editora CPS, 2013, v. 1, p. 235-249.

ZILBERBERG, C. (2011) Elementos de semiótica tensiva. Tradução Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Ateliê.

Referências audiovisuais

BLACK Mirror: Fifteen Million Merits. Diretor: Euros Lyn. Criação: Charlie Brooker, Konnie Huq. Inglaterra, 2011.

Últimos artigos publicados

MENDES, C. M. (2019) Entre o sensível e o inteligível: uma leitura semiótica do episódio Hino Nacional, do seriado Black Mirror. Bakhtiniana – Revista de Estudos do Discurso, v. 14, p. 128-149.

MENDES, C. M. (2018.) Semiótica discursiva e comunicação: questões sobre linguagem, texto e interação. Estudos Semióticos (USP), v. 13, p. 16-32.

MENDES, C. M. (2017) Modalizações do fazer no episódio Hino Nacional, do seriado Black Mirror. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 44, p. 32-52.

MENDES, C. M. (2017) Por uma abordagem tensiva do fait divers. Revista de Estudos da Linguagem, v. 25, p. 333-356.

MENDES, C. M. (2017) A nova classe média em I Love Paraisópolis: efeitos de sentido do social. Galáxia, v. 01, p. 125-145.