

Universidade de São Paulo  
Pós-Graduação em Estética e Gestão de Moda

**UNLOCK AND LIKE:**  
CONSUMO E COMPORTAMENTO PELOS OLHOS DE  
*BLACK MIRROR*

Denise Bonfanti

São Paulo, 2017

Denise Bonfanti

**UNLOCK AND LIKE:**  
CONSUMO E COMPORTAMENTO PELOS OLHOS DE  
*BLACK MIRROR*

Trabalho monográfico de conclusão do curso de Pós-Graduação (Lato Sensu) em Estética e Gestão de Moda - Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP.

Prof<sup>a</sup>. Orientadora Dra. Sheila Canevacci Ribeiro

São Paulo, 2017

## **FOLHA DE APROVAÇÃO**

**UNLOCK AND LIKE:**  
CONSUMO E COMPORTAMENTO PELOS OLHOS DE  
*BLACK MIRROR*

---

Professora Orientadora Dra. Sheila Canevacci Ribeiro

---

Clotilde Perez

São Paulo, 2017

“Deve haver um outro mundo por detrás de cada amante,  
Uma ponte infinda no assoalho  
Um berçário de estrelas  
Vazio, Profundo...  
Na densidade infinita dos Deuses  
A lente dos olhos  
Dos átomos  
De todas as coisas indivisíveis  
**Realidades nascem sorrateiras**  
Por que você sonha em fugir, baby?”

Amor Marginal - Johnny Hooker

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e familiares pelo suporte e incentivo na busca incessante de conhecimento, apesar da humildade de seus estudos sempre incentivaram a superação e busca no crescimento intelectual de seus filhos.

Amigos que pacientemente me aguardam para a comemoração dessa imersão no mundo cibernético, na arte e na moda.

Adolfo Ferraz grande amigo, obrigada pelo amor, pelas broncas e pelas madrugadas no melhor grupo de whatsapp da ciberesfera, sim, ainda vamos transpor essas conversas para um podcast, aguardem.

Mestres e eternos estudantes da antropologia, comunicação, moda e arte que me permitiram beber de suas ideias para dar início a minha.

A Sheila Ribeiro Canevacci (rainha performática) que me empurrou para esse desafio e que eu pretendo dar continuidade e melhorias constantes.

A minha falta de gosto pelas ciências exatas que me fez mergulhar na efemeridade da pesquisa da identidade, onde procuro saber e ser sabido.

Aos ciborgues que estão por aí esperando a revelação cibernética para colocar o corpinho biônico pra jogo.

A Lina adorável, compreensiva e um refrigerio para um ano tão difícil, Lina você arrasa. Além dos professores que estiveram conosco nesse tempo de aprendizado colocando em nós um pouco deles.

A possibilidade de estudar e ingressar no amplo campo do entendimento da moda e da criação comunicacional, meu coração vibra por vocês.

## RESUMO

O estudo adentra as questões que envolvem a construção de uma nova identidade a partir de conceitos apresentados na série britânica Black Mirror: a percepção do corpo e sua atividade e a ampliação de comunicação dentro e fora do ciberespaço, num paralelo com produções artísticas que representam e simbolizam (análise semiótica) os conceitos desta produção televisiva.

Abre-se um vislumbre para a criação identitária de um novo ser habitante da virtualidade, vivente à realidade física do mundo, numa preparação para novos diálogos mercadológicos de marcas, moda e publicidade.

**Palavras-chaves:** Black Mirror, Identidade, Moda, Corpomídia, Ciborgue, Comunicação, Arte.

## ABSTRACT

*The research introduces issues surrounding the construction of a new identity based on concepts presented on the British TV series Black Mirror: the perception of the body and its activity and the expansion of communication inside and outside cyberspace, in parallel with artistic productions that represent and symbolize ( Semiotic analysis) the concepts of that TV production.*

*There is a glimpse into the identity creation of a new inhabitant of virtuality, alive to the physical reality of the world, in preparation for new market dialogues of brands, fashion and publicity.*

*Keywords: Black Mirror, Identity, Fashion, Corpomidia, Cyborg, Communication, Art.*

## LISTA DE FIGURAS

Fig 01: Colaboração entre as artistas Kristina Wilson e Lola Dupré (Fev/2010) - Fonte: Today and Tomorrow - <https://goo.gl/8kOreC>

Fig 02: close-up nas ramificações e texturas da imagem. Fonte: <https://goo.gl/8kOreC>

Fig 03 - *Jump Connection* :) *The Future is Bright*. Fonte: Google

Fig 04: Wilson e Dupré 2010 - Fonte: <https://goo.gl/8kOreC>

Fig 05: Wilson e Dupré 2010 - Fonte: <https://goo.gl/8kOreC>

Fig 06: Trabalho de Nydia Lilian - *Back and Forth*. Fonte: Behance <https://goo.gl/WAmnAf>

Fig 07: Cosmic Surgery - Alma Haser 2010 - Fonte: <https://goo.gl/s5xIht>

Fig 08: Rob Elford 2016 - Fonte: <https://goo.gl/WyXnro>

Fig 09 - Nicole Tran Ba Vang - projeto Skin Clothes 2009

Fig 10 - Nicole Tran Ba Vang - projeto Skin Clothes 2009

Fig 11 - Nicole Tran Ba Vang - projeto Skin Clothes 2009

Figura 12: James Mountford - *Dazed* 2013 - Fonte: <https://goo.gl/XNOc63>

Fig 13 - Frame da série - *Ep Fifteen Millions Meredits* - Fonte: Google

Fig 14 - Frame da série - *Ep Fifteen Millions Meredits*. Quarto de telas.

Fonte: Google

Fig 15 - Frame da série - *Ep Fifteen Millions Meredits* - Platéia de Avatares - Fonte: Google

Fig 16 - Kim Kardashina Emojy - Produção por Lickly Yung Jake

Fig 17 - Frame da série: Sociedade Interativa

Fig 18 - Frame da série: da Beleza ao Caos

Fig 9 - Recorte de Frame da série

Fig 20 - Imagem retirada da matéria escrita pela revista *Vice*, do criador de Talossa Robert Ben Madison

Fig 21- Foto de manifestante - #hastag - fonte: Pensamento Manaus

Fig 22 - Foto retirada do Blog O Conhecimento - Manifestações 2013/2014



Fig 23. Projeção de obras clássicas feita em pedra Carrières de Lumière

Fig. 24 Frame do trabalho de Jaime Del Val - 2008 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fmCaxU73qT0>

Fig 25 - Personagem do ep Momento Waldo Fonte: Google

Fig 26 - Debate eleitoral Momento Waldo Fonte: Google

Fig. 27 Observadores mascarados do movimento de ação White Bear Fonte: Google

Fig 28 Frame de perseguição do episódio White Bear - Fonte: Google

Fig 29 Figura opressora vestida como ponto de destaque da ação

Fig 30 Trecho do Ep. da primeira temporada - The Entire History of You

Fig 31 - Frame do sistema de ativação do mecanismo de batalha

Fig 32 - Recorte do invólucro transparente que contém a cognição das peças participantes do espetáculo.

Fig 33 - Frame da expansão corporal do derrotado

Fig 34 Frame angústia da prisão da tela, incapacidade do romper.

Fig 35 Conexão e absorção dos seres

Fig 36 A surgimento de um novo ser

Fig 37 Romper das telas

Fig 38 - Criação Nike

Fig 39 - Criação Nike - Múltiplos em um

Fig.40 Richard Burbidge, Robbie Spencer and Maurizio Anzeri for Dazed and Confused. Fonte: <https://goo.gl/cqUt85>

Fig 41. Trabalho do Makeup Artist Roshar - fonte: Pinterest

Fig 42 - Seres Digitais de Porcelana - Fonte: Google

Fig 43 - Construção nova - novas formas

Fig 44 - Frame do vídeo da dupla Galantis - Runway - <https://goo.gl/m3Yrpf>

Fig 45 - Frame do videoclipe Runway - Galatis - Conflito de identidade.

Fig 46 - Apresentação e projeto da performance Metakimosfere - <https://www.youtube.com/watch?v=b0t4jKH3SBI>

Fig 47 Noivas Ciborgues do designer chinês Hu Sheguang 2016.

Fig 48 Vídeo do Desfile Fashion Week Chinês 2016

## SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	
<b>Turning on</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo 01:</b>	
<b>DNA Gadget – Corpo_Mídia.Exe</b>	<b>13</b>
1.1 Interação <i>Organic...ismo</i> Corpo x Tecnologia	13
1.2 Pixel <i>Catwalk - Icólucros</i> , Cognição e Camadas Tecnológicas	32
1.3 <i>Urban Cloud</i> - Espaço, Meio e Usuário	47
<b>Capítulo 02:</b>	
<b>Cultura Digital - Redes Sociais e a coreografia das reações e das personalidades em rede</b>	<b>56</b>
2.1 Ressignificação do Waldo... Uma reflexão de poder.	56
2.2 “Me, Myself and I” <sup>1</sup> - A Relação entre Todos os Eus <sup>2</sup>	60
2.3 Um Quebra Cabeça com Peças Infinitas	65
<b>Capítulo 03:</b>	
<b>Open a New Tab</b>	<b>73</b>
3.1 I’m Express - Marcas, Participação, Selfie e Vírus	73
3.2 Black Mirror.... Um caminho ao passar das telas	79
<b>Impressões</b>	<b>90</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>93</b>

---

<sup>1</sup> ‘Vivemos no mundo me myself and I, desenhado de acordo com o que cada um decide, a partir do que deseja.’ KATZ, Helena (2004)

<sup>2</sup> CANEVACCI, Massimo (2013)

## INTRODUÇÃO

### Turning oN

O estudo que circula as questões da cultura digital vem ampliando cada vez mais seu entendimento, ainda que não existirá um fim, apenas novas formatações e caminhos a serem percorridos nessa constante pesquisa do papel do indivíduo e suas experiências dentro do ciberespaço. A moda exerce um papel fundamental no entendimento do ser, seja ele conectado ou não, todos vivem a moda, ao escolher uma peça que transporta uma mensagem ou a optar por um novo formato de vida, a moda aqui se encarrega de ser o fio condutor, o caminho ou a ação de mudança.

A pesquisa apresentada neste ensaio vem trilhar uma reunião através dos conceitos abordados na série britânica *Black Mirror*, que expõe os diálogos entre seres humanos, atuando como peça dentro das mudanças e dependências tecnológicas que a contemporaneidade dita.

A estrutura pensada para isto é o agrupamento e uso de imagem pertencentes ou não ao seriado, objetivando analisar a produção artística, transbordando os conceito de *Black Mirror*, separadas em três capítulos que reúnem cada uma das três bases de pensamento: o SER e sua atuação na cultura digital; a METRÓPOLE como agente participativo da movimentação de dados e comunicação; e IDENTIDADE e consumo. Como três elementos juntos caminham para uma nova formatação de identidade e consumo.

Conceitos das pesquisas do antropólogo italiano Massimo CANEVACCI:  
“*Metrópole comunicacional, Fetichismo visuais e mercadológicos, e*

*Bodyscape*". Das doutoras e pesquisadoras da "Comunicação da arte do corpo" pela PUC-SP Helena KATZ doutora e Christiane GREINER: *Corpomídia*. Pensadores do comportamento e resposta em rede (CASTELLS, LEMOS E SHIRKY), propondo uma viagem analítica e artística dos conceitos comunicacionais abordados pelos pesquisadores citados, o estudo inicia uma introdução a discorrer sobre a relação dos conceitos centrados em um SER que toma novas formas e absorve informações, transformando a si mesmo em um suporte comunicativo e como esses conceitos conversam com a proposta visual intrínseca da série, buscando representações que extrapolam o *design* e o conteúdo comunicativo através do olhar da moda pelo olhar de *Black Mirror*.

*Black Mirror* toma a forma de um sujeito coberto de informações identitárias e comunicacionais voltadas para o avanço contemporâneo da cultura digital. Não é identificado se analisarmos friamente a série apenas como um objeto criado para o entretenimento, mas, como pesquisadores e vivenciadores da experiência criativa no meio digital - ciberespaço -, mergulhamos nas entrelinhas comunicacionais da linguagem cognitiva da série, e este estudo vem como um líquido revelador expor, levantar questionamentos e traçar novas opções para levar o usuário a contemplar essa experiência, navegando por conceitos e vislumbres visuais de um personagem sem forma, contudo, atribui a personalidade à análise e a pesquisa.

## **DNA Gadget – Corpo\_Mídia.Exe**

### **1.1 Interação Organic...ismo Corpo x Tecnologia**

Quem nasceu entre as décadas de 1970/80, tem uma relação sonora com a Internet. Hoje, ela não passa de um vago reflexo de memória, porém, é causadora de um quê saudosista à todos que tiveram contato com ela.

Termos técnicos a definem. Estruturas complexas de cabos e chips a possibilita. E, hoje, em pouco mais de 30 anos, a Internet passou a ser o foco central na rotina da grande maioria da população mundial. E o que era uma novidade - até assustadora para os mais velhos - tornou-se um campo de profundidade questionadora de padrões, consumo, de personalidade e modos de vida.

É possível parametrizar que o que era antes regido por seu meio ambiente familiar e suas relações de amizade (na escola, no trabalho e afins), nas gerações pós-*oitentistas*, essa relação com o mundo virtual passou a ser um fragmento essencial de análise das tensões sociais: o quanto apropria-se dela e o quanto ela se apropria do todo para ser o que é, ou que desejos ser.

Na contemporaneidade, a relação entre humanidade x tecnologia nunca foi tão co-dependente. A sociedade atual cerca-se de alertas e apps que gerenciam vidas, relações, sexo, amor, finanças, etc. Tudo o que está inserido nela, na certa, está conectado. E como pensar nesta relação a questão orgânica do ser humano, DNA?

Compõe-se através da vida digital tramas do comportamento, das ações, das preferências, da política, das opiniões - o SER conectado amplia seus

desejos, frustrações e seus movimentos, assim chegamos no *gadget* que possibilita toda essa conexão. Não se trata da Internet como facilitador e lubrificante dessa relação, e sim do corpo, partindo da definição de **corpomídia** (KATZ e GREINER 2005): todo corpo carrega em si informações, e é assim moldado, justificado e mutado por nossas relações e acessos; caminha e circula como um super HD orgânico, carregando uma diversidade infinita de dados que transparecem em nossos canais de contato, tanto virtual, quanto “real”, ficando cada vez mais tênue essa fronteira entre o que determina tais limites, o que é real e o que é virtual, o quanto essa persona que habita ambos os espaços e compartilha o mesmo gadget (corpo) de acesso distingue o ser que circula, ou se encaixa nos limites entre ambos?

Pode-se dizer que essa limitação física amplia-se exponencialmente com o estreitamento da relação corpo-tecnologia, com uma gama infinita de dependências que a digitalização da vida oferece, e se modifica em cada um. Poderia ser leviano incluir a palavra “impõe” como argumento dessa dependência, na cultura digital assim como a fluidez defendida por BAUMMAN (2001) insere o indivíduo à característica adaptativa dos novos tempos, sem forma definida ou limitações, apenas guiados pela propensão de submergir nas culturalidades, e evoluções que a contemporaneidade busca e oferece. O ser navegante se torna água, somos dióxido, somos elementos flutuantes encontrando informações, conforto e extensões num universo perverso/prazeroso e libertador que a “*cloud*” nos abraça.

Baumman oferece a base para o fenômeno que a era digital apresenta, no jogo de imersões que amplia e, ao mesmo tempo, individualiza a capacidade de vivenciar esta ambiência. Passa-se a transitar ou fluir por inúmeras conexões dentro de cada ser. São livres para tomar a característica que desejam, sem as amarras ou influências sociais pertinentes a era industrial,

que toma uma vertente focada na individualidade multifocal do sujeito, segundo Canevacci:

*“Então, esse sujeito transitivo, caracterizado de flutuantes "eus" multividuais, que estão se afirmando como "outros", tem a vantagem de usufruir das tecnologias digitais, tecnologias que se tornam mais difundidas diante da facilidade de uso, da redução de preços, da aceleração de linguagens, das possibilidades de edição autônoma.”*  
CANEVACCI, Massimo (2013)

A evolução da cultura digital ao decorrer dos anos vem carregada de significado e função; os sentidos e entendimento ganham múltiplos caminhos e interpretações, o *Organic...ismo* aparece como um vislumbre da expansão análogo-digital: é relação orgânica viva caminhando para a experiência de conexão existente, oriunda do termo organicismo, que compreende o estudo filosófico da relação social humana como um organismo vivo, pulsante, em que o funcionamento se dá através de relações sociais, leis e funções biológicas.

*Organic...ismo* é o conceito híbrido de um movimento incompleto, é um mapa infinito na busca da relação futura e orgânica com a virtualidade latente da sociedade. O preenchimento deste caminho depende da integração e evolução humano-máquina (ciborgue-ubiquidade) e da consciência coletiva aprimorada, que interfere e reestrutura personalidade e comportamentos fluentes entre um e outro espaço.

*...Ismo* é o sufixo que vai determinar a afirmação dessa relação, é a entrada universal e definitiva de conexão integral e global da humanidade e da virtualidade integrada. Canevacci argumenta acerca de seu conceito de



"estupor metodológico" dentro do estudo da relação da ubíqua que compreende a ideia do conceito *Organic...ismo*:

*“O "estupor metodológico" é um forma inovadora de posicionar o corpo e a mente numa dimensão porosa para encontrar o desconhecido. Trata-se de um treino para abrir a própria corporeidade e prepará-la para o encontro com o estranho, que, justamente por ser estranho, é desejado.[...] Pode ser um encontro casual, com algo que está muito perto, no Facebook ou na rua, por exemplo. Porque, às vezes, surfando na internet ou caminhando pela rua, a gente encontra elementos que criam um tipo de espanto. E é preciso estar preparado quando esse encontro acontece. É preciso estar treinado para enfrentar na hora o desconhecido, que é ao mesmo tempo sedutor e espantoso. É preciso agarrar o momento, que é único e pode escapar. Para elaborar uma etnografia da juventude paulistana, focalizada sobre o desejo de movimento urbano criativo, é fundamental aplicar seja a autorrepresentação seja o estupor como metodologias ubíquas.” CANEVACCI, Massimo (2013)*

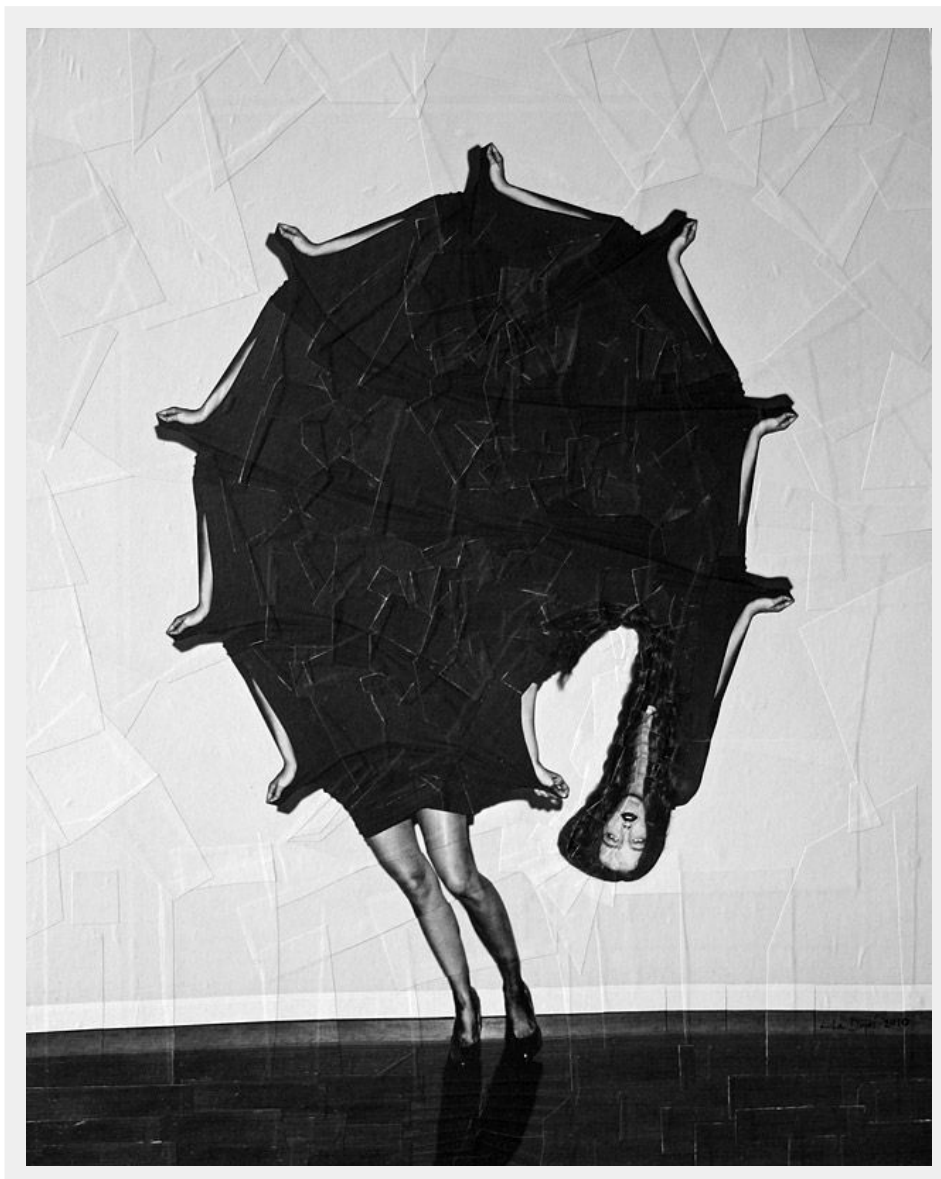


Fig 01: Colaboração entre as artistas Kristina Wilson e Lola Dupré (Fev/2010) -  
Fonte: Today and Tomorrow - <https://goo.gl/8kOreC>

Na imagem acima, a mutação de novo um espectro corporal, se apresenta com as ampliações de estrutura. Não é somente o corpo original, e sim uma figurativa reativa à mudança que modificou-se e o movimento circular dessa nova estrutura indica a contínua mudança, trazendo de fora algo para si, e imergindo dentro do próprio ser a tensão de expandir e multiplicar sua personalidade, identidade e formatação digital. O desejo manipulado da mudança engole a si mesmo, mesmo que sua tradicionalidade aparente

através da imagem em preto e branco, ou da postura de base, fixa e forte da modelo, o espectador é impelido a ler a sobreposição das texturas que relevam o tato da experiência.

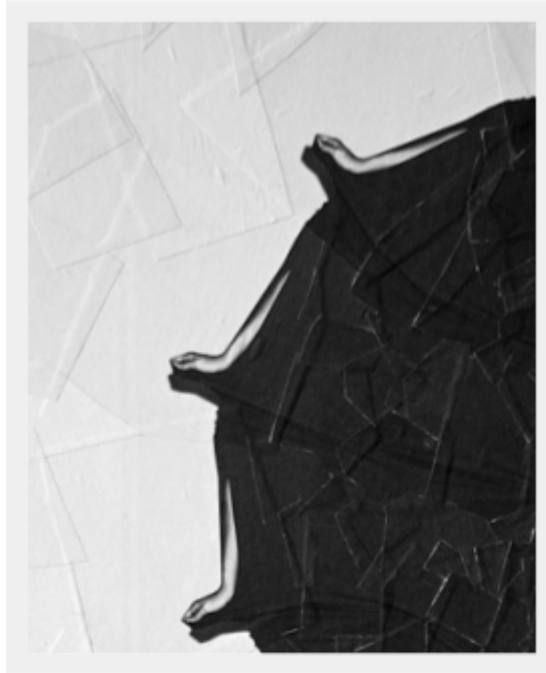


Fig 02: close-up nas ramificações e texturas da imagem. Fonte: <https://goo.gl/8kOreC>

A multiplicidade do ser digital e suas pontas de acesso pela repetição dos braços, e do contato com a multiplicidade do ambiente digital, a múltipla conexão apresenta-se como uma ferramenta da mudança, e da experiência visual tecnológica proposta para o mergulho imagético e informativo nos conceitos acerca de *Black Mirror*, como um amplo e infinito campo de

experiências na formação da identidade e do consumo dentro da cultura digital.

A série *Black Mirror*<sup>3</sup>, vista como o sujeito base para estudo estético, e comunicacional da resposta comportamental para esses estímulos virtuais, foi um passo arriscado para este estudo, dada a complexidade não apenas do caminho ou vislumbre tecnológico atual/futura da série, mas ao enredar pela profundidade das questões que exploram o comportamento humano, suas relações, suas necessidades, inseguranças, medos e ousadias, e amplitude destes discursos relacionados ao design e moda, que expandem o

---

<sup>3</sup> Série britânica escrita por Charlie Brooker, iniciada em 2011 pelo canal *Channel 4*, conta em 2017 com três temporadas e seis episódios por temporada. Aborda a relação humanidade x tecnologia com uma história diferente em cada episódio. Disponível no serviço de *streaming* Netflix.

movimento de vivência dessas sensações; uma roda que gira e abre infinitamente.

A cultura digital é um mundo aberto, complexo, cheio de veias, onde o comportamento humano é testado, reavaliado, aniquilado e reconstruído, porém, extremamente estimulante e desafiador, como argumento no subtítulo da pesquisa: “ (...) pelos olhos de *Black Mirror*” é uma janela aberta para um quebra-cabeça infinito e aleatório, no ciclo de consumir e ser consumido, vivenciando a expansão e perpetuação deste ciclo.



Fig 03 - *Jump Connection* :) *The Future is Bright*. Fonte: Google

Sob a frase “*The Future is Bright*”, este estudo reúne conceitos para iniciar a discussão das simbologias visuais de *Black Mirror*. O fundo negro da tela quebrada é o rompimento da relação de um mundo dividido pelo vidro ou

pelo sistema. É a integração psico-participativa em rede como Weiser<sup>4</sup> afirmou em seu estudo sobre computação ubíqua: a capacidade da total integração entre o pensamento cognitivo e as funções técnicas que os softwares executam é o enlace do pensamento a amplitude de ação em rede. Ainda observado sob a ótica da relação corpo-máquina, pode-se destacar o estudo de Helena KATZ (2015a) sobre o Mundo sem Tela, com iminente avanço para a “naturalização” e conexão integral com os dispositivos de acesso.

A imagem é carregada de ações controversas, tensões distópicas. A preencherem o quadro, o vidro quebrado é uma relação de invasão e rompimento que funciona para ambos os lados - tanto adentra-se o ambiente numa sensação de descobrimento, insegurança e medo, pois a falta de luz de um monitor desligado, sem vida, é como caminhar no escuro em um local que não se conhece, uma adaptação cognitiva de sobrevivência num ambiente novo e desconhecido sem a proteção da tela, assim como estar desprotegidos do que vem de lá, é uma invasão mútua, abrupta e violenta pela textura do vidro quebrado, com extremidades pontiagudas como um alerta de cuidado. O caminho é revelar, mas pode ser hostil e doloroso.

A leitura central da imagem composta pela figura icônica de um *emoticon* sorridente e simpático, como quem pede desculpas pela quebra da tela, mas que convida de forma empática ambas as realidades a subverterem o lado e as vivências dessa anomalia digital e entrada para um novo mundo .

---

<sup>4</sup> Mark Weiser foi um professor ph.D em Informática e Ciências da Comunicação. Reconhecido como pai da computação ubíqua, trabalhou como Diretor da Xerox Parc e desenvolveu sistemas e plataformas que contribuíram para o que é a computação móvel.



Fig04: Wilson e Dupré 2010 -  
Fonte: <https://goo.gl/8kQreC>

Um corpo carregado de informação e significado transita entre os conceitos abordados por Katz e Canevacci e fazem relação imediata com o argumento buscado por meio desta pesquisa: o consumo e o indivíduo submersos, co-habitando, modificando e alimentando a relação com a cultura digital e suas influências no

mundo, visando o estudo na influência criativa que tanto o enredo quanto a experiência visual da série expõe e trabalha na construção da identidade e do consumo dos seres da cultura digital.

*Black Mirror* mostra-se como um guia em busca desses dados e análises para o vislumbre de um universo que usa a moda e a tecnologia como instrumento de comunicação, permeando comportamentos, desejos e fluidez. Como o corpo que flui a informação para fora de si, assim como a moda, transita entre os diálogos identitários de uma sociedade em constante transformação que emana, absorve e modifica.

A imagem de Wilson e Dupré caracteriza a intenção da moda no meio do estudo da cultura digital - a relação corpo x arte x mercado. É possível visualizar na imagem destacada a linguagem corporal de editoriais de moda, também presente nas retratações publicitárias, porém, toma um viés de comunicação que conversa completamente com o conceito *Black Mirror*: é um corpo tecnológico que expande a ordem cognitiva encapsulada de informações, desejos e tendências.

As relações que circundam o papel do corpo na experiência entre tecnologia e o ambiente virtual, como sendo o veículo de atuação na comunicação visual: o corpo como mídia (*Corpomídia, KATZ*), o movimento que enlaça

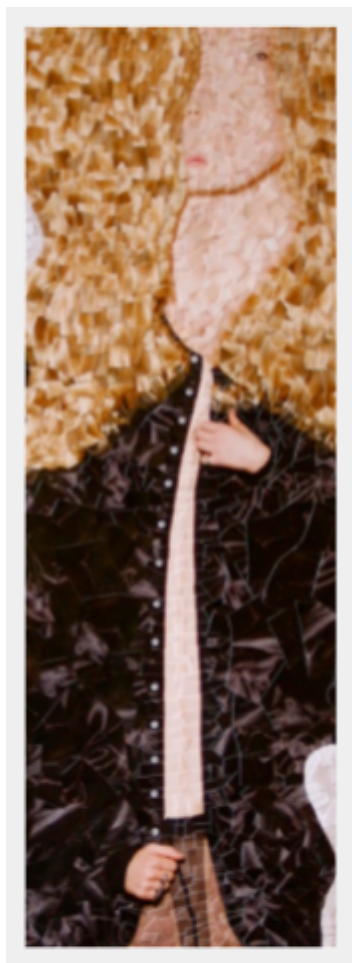


Fig 05: Wilson e Dupré 2010 -  
Fonte: <https://goo.gl/8kOreC>

as ações do usuário no mundo virtual, que ainda hoje mantém uma distância de funcionamento; o corpo adentra o ambiente-pixel, dados, bits de forma imagética, mas extremamente ligada ao emocional, psicológico/orgânico do consumidor navegante. Até mesmo esta afirmação atribui uma ferramenta que faz a interface de ligação para que este corpo repleto de mídia, sinais e assuntos possa fazer parte da maré internáutica da Internet.

*“Não se trata de uma série estática de representações e, nesse sentido, a comunicação não pode ser restrita a significados. Afinal, nem tudo o que se comunica opera em torno de mensagens já codificadas. Há taxas diferentes de coerência,*

*incluindo, por exemplo, a comunicação de estados e nexos de sentido que modificam o corpo. Esses processos têm lugar no tempo real de mudanças que ainda estão por vir, no ambiente, no sistema sensório-motor e nervoso. Quem dá início ao processo é o sentido do movimento. É o movimento que faz do corpo um corpomídia.” (KATZ e GREINER 2005)*

A produção britânica oferece à audiência uma trilha de cacos quebrados, fragmentos repletos de dados e interpretações nos quais relacionam-se seus envolvimento aos conceitos e contextos de entendimento tecnológico e visual que esta pesquisa pretende.

Nos anos 1980, Mark Weiser desenvolveu os primeiros estudos em Computação Ubíqua, cujos quais consistem em relacionar o funcionamento orgânico entre o hardware corpo e a software Internet, ambos co-habitando o mesmo espaço numa relação simbiótica, não perceptível, oposto a proposta atual de relacionamento da realidade virtual, que absorve o indivíduo de forma mecânica/cognitiva com a barreira da tela.

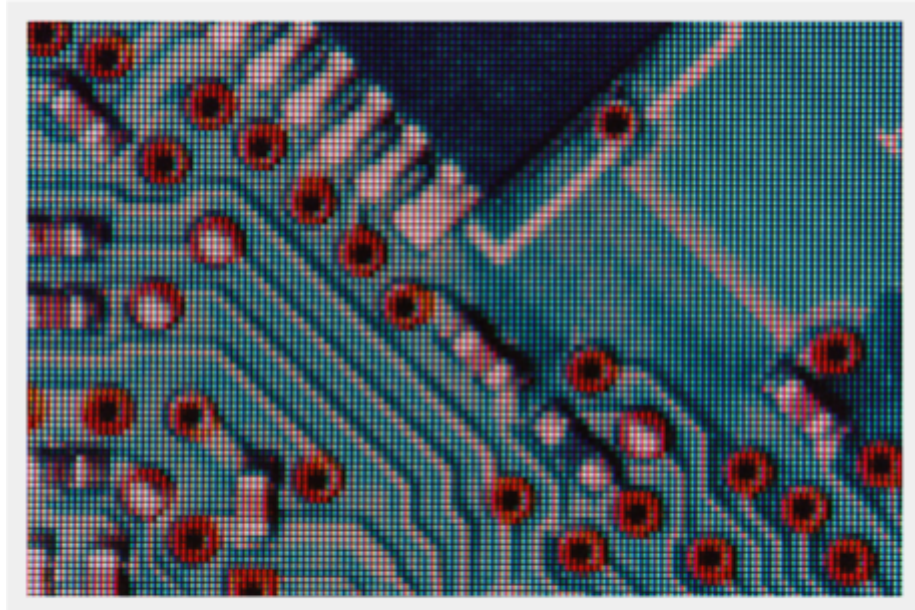
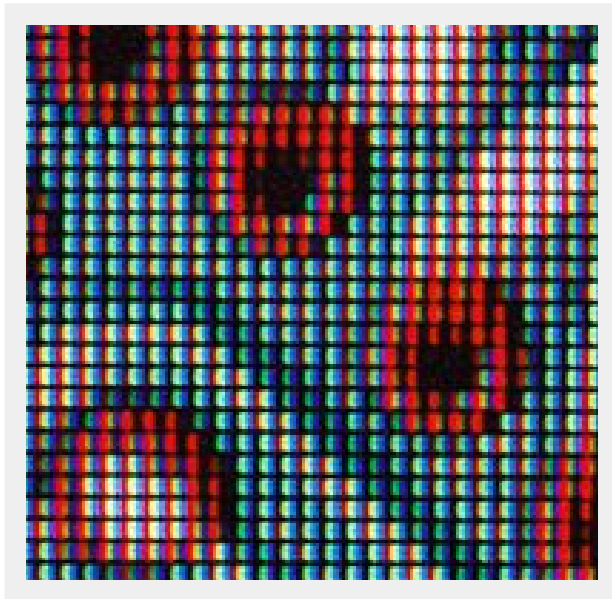


Fig 06: Trabalho de Nydia Lilian - *Back and Forth*. Fonte: Behance <https://goo.gl/WAmnAf>





A máquina ou tecnológica possui um organismo próprio, uma composição corpórea de fibras, chips, conectores e ligas. É um sistema sintético e vivo, um organismo ativo que se comunica, recebe, analisa e responde. A imagem de Lilian atua como um exame clínico

deste ser sintético, é no sentido de analogia à própria composição orgânica do corpo humano, na ideia de referência à arquitetura das metrópoles: ambos são circulantes, fervilham de dados e movimentos. É composição textural de quadro com pinceladas marcadas ou a construção ramificada e interligada de um tecido bordado de cores: o vermelho trabalha como elemento de tensão, violência e sangue, mesmo que na forma confortável circular; é o ponto de alerta e de calor que se eleva ante a frieza das conexões e ligações ao fundo, convidando a tocar.



Muito do que tem sido mostrado como argumento em *Black Mirror* faz alusão à uma relação integral entre a tecnologia e o indivíduo humano, essa relação é o ponto principal das tensões da série. A moda e o *design* são elementos que

Fig 07: Cosmic Surgery - Alma Haser 2010 -  
Fonte: <https://goo.gl/s5xIht>

lubrificam essas tensões. Por meio desses estímulos visuais e comportamentais, consegue-se ampliar o entendimento e os significados das simbologias e tendências presentes na produção; a construção de um indivíduo cercado de dualidades e tensões que exploram a construção de uma nova formatação identitária; o prisma à frente do rosto é o movimento desta mescla na qual personas compõem o novo ser que circula e desenvolve a cultura digital.



Fig 08: Rob Elford 2016 - Fonte: <https://goo.gl/WyXnro>

A moda atua na comunicação visual, não apenas na construção das vestimentas e figurinos, responsáveis pela propagação de um conceito, ou constrói um ideal imagético de personalidade, mas dentro do conceito do design comportamental. É justamente esta percepção que permite ao sujeito localizar-se e empatizar/tensionar com o jogo psicossocial e comunicacional que o sujeito de estudo apresenta.

A linguagem não continuada da série dá a cada episódio uma personalidade, compondo a construção do sujeito *Black Mirror*, tornando-se um indivíduo experimental, destruído e reconstruído através das experiências de cada história.

Em destaque a representação elucidada e transita na construção de seres binários, relacionando em extensões criativas de personagens fictícios de resina à sobreposição de partes de corpos, fumaças e objetivos rotineiros, na interação do corpo. A personificação na imagem carrega a androgenia e a frieza metálica da tecnologia nos padrões de cores da composição, a suavidade da pele que se posta quase como uma camada de borracha, um ciborgue. A leveza da peça que cobre a boca - instrumento liso, plástico, rígido - poderia ter saído facilmente de uma das fábricas da Apple como um *gadget* tecnológico ou extensão robótica. Compreende os conceitos buscados através da análise da série. Um personagem que observa e vagueia pelas dissonâncias comportamentais/comunicacionais das experiências passa a sensação de anestesia, como um ser vazio, no entanto, propenso à assimilação de informação, na condição de espectador, aguardando o momento de romper a barreira de contenção e assumir o papel na evolução, construção e diálogo do ser que permanece imerso aparentemente inerte, mas flutua o todo, observando, e, mesmo sem fala, dita o ritmo das conexões, irreal, contudo, carregando uma postura instigante de desejo e poder.

O corpomídia despe-se de pele. Portanto, o sujeito parte para ser significado, o qual a derme não é capaz de carregar. No virtual, passa-se a informação que ligada diretamente ao desejo de ser, independentemente das amarras físico-sociais por padrões tanto comportamentais quanto físicos.

*“ O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra*

*em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com esta noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a idéia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. A informação se transmite em processo de contaminação.”*  
(KATZ e GREINER, 2005)

Nicole Tran Ba Vang<sup>5</sup>, fotógrafa francesa, traz em seu trabalho a manipulação de um corpo virtualizado e alterado digitalmente, expondo a pele como uma plataforma de informação crítica onde as ideias e conceitos mostrados pela sua arte trazem questionamentos dos limites, das mutações, do que é ou não orgânico mediante à manipulação de uma pele que veste outra pele, e carregada de significados adjuntos e simbolismos de moda e sociedade, ressaltando as tensões que cercam o indivíduo-espectador.

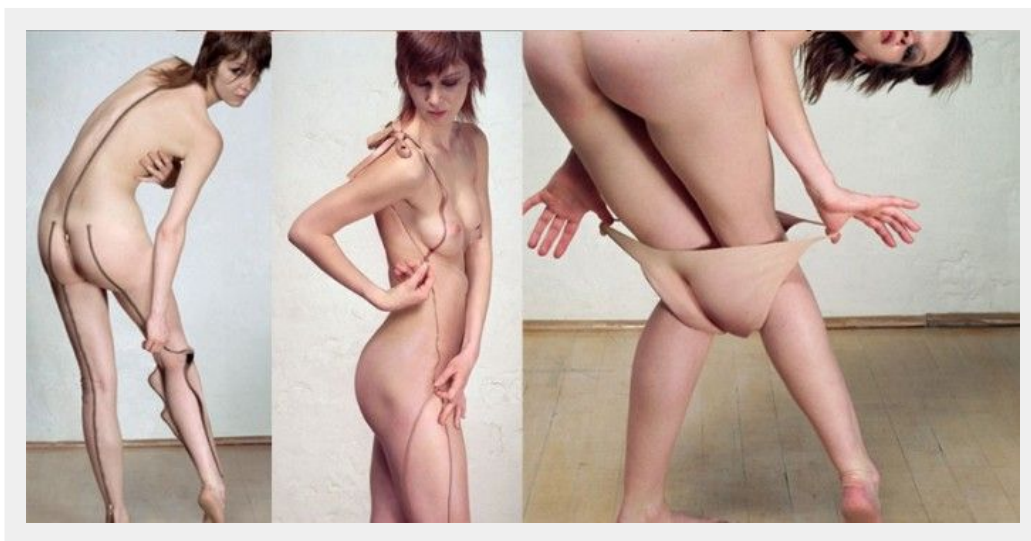


Fig 09 - Nicole Tran Ba Vang - projeto Skin Clothes 2009

---

<sup>5</sup> Nicole Tran Ba Vang é uma artista e fotógrafa francesa com trabalhos expostos no mundo todo, desenvolvendo a relação entre moda, sociedade e suas tensões através de imagens e manipulações corporais. <https://www.tranbavang.com/>

Fazendo uma reflexão ao trabalho da artista Tran Ba Vang, corpo-tecnologia do sujeito se veste de pixels dentro das possibilidades da cultura digital, através de programações digitais mutáveis para a realização do desejo fantasioso de romper o limite da pele-DNA; absorver o conforto de ter em si uma capacidade mutável e expansiva que a pele não possibilita. A cognição, portanto, se satisfaz com essa realização libertadora de romper o limite real para viver a doçura de ser coberto por informações pixeladas e modificadas em softwares que servem como cirurgiões reveladores da aparência intrínseca do desejo subconsciente humano.

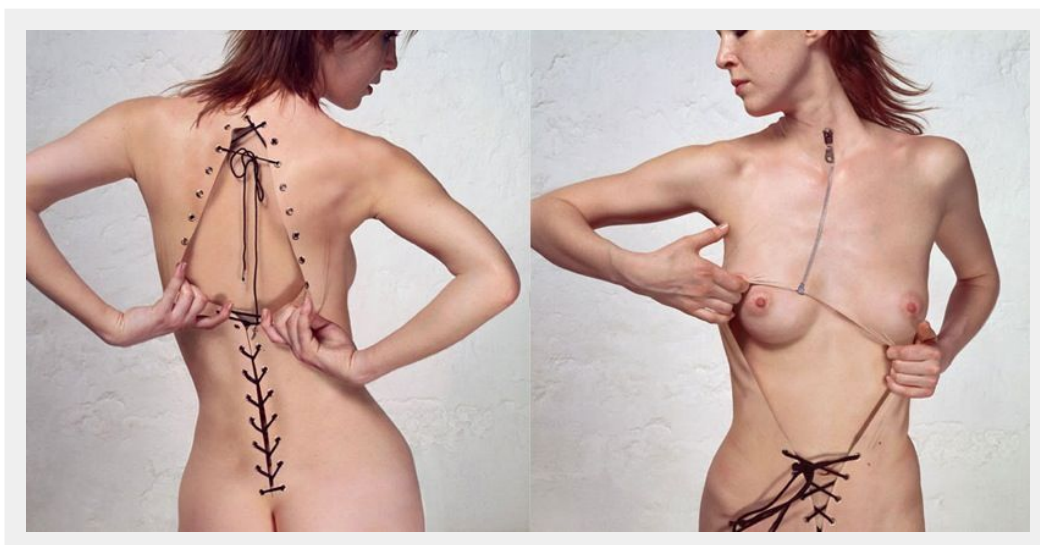


Fig 10 - Nicole Tran Ba Vang - projeto Skin Clothes 2009

Neste trabalho de Tra Ban Vang, a manipulação à transgressão ao corpo transparece a tensão da moda de pertencer ou se libertar de uma pele que não é sua; é revelar as camadas profundas de questões estéticas, corporais e mercadológicas nas quais a moda se insere, e que a tecnologia expande.



Fig 11 - Nicole Tran Ba Vang - projeto Skin Clothes 2009

A experiência de revelar-se; o estranhamento do *design* ao retirar a pele, num misto de alívio e dor; sair de uma forma para dar liberdade à outra. *Black Mirror* caminha para uma compreensão visual expandida de elementos tradicionais de moda e design, travestida de camadas de um corpo virtual transgredido. Revela-se, aproxima-se e interage subvertendo e incomodando o olhar através do enredo ou de seus elementos palpáveis. Mostra-se um modelo anamórfico ao se revelar e desestruturar, bem como as obras manipuladas e carregadas das tensões virtuais amplificadas de Tra Van Bang.

O corpo na web não tem forma. Somos fragmentos. Somos pequenas partículas de pensamento transformado em *bits*. A nossa forma se torna códigos que moldam a nossa arquitetura arquétipa inexistente. O ser único e restrito, linear e mediano, não atua mais na contemporaneidade da web. A infinidade de *EUs*<sup>6</sup> que habitam o ser corpomídia mergulha e espalha-se nas

---

<sup>6</sup> [...] o corpo torna-se o ator principal e assume pragmáticas comunicacionais precisas, por afinidade, por contraste, por tensão, por mudanças, por fragmentação, por assemblagem, e tudo isto se resume no dress-code - código de ingresso e de aclaramento por meio do qual o sujeito que investe temporariamente

múltiplas telas, abas, aplicativos e programas, em acessos ilimitados em múltiplos fluxos que transcendem a forma.

*“Dessa forma, “esse” eus singular-plural define um sujeito diaspórico que libera tensões e visões materiais/imateriais pós-dualistas. Seu contexto é a metrópole comunicacional e não mais a cidade industrialista. As novas linguagens ideogramáticas e icônicas desafiam os alfabetos tradicionais e vão além. “ (CANEVACCI, Massimo - 2007)*

A ruptura com a característica tradicionalista construtiva dos padrões sociais, das afirmações das bases produtivas e comunicacionais, é pontuada no discurso de Canevacci como uma era de liberdade criativa e comportamental. O *modos operandi* da comunicação digital passa a ser participativa e multifocal, e o indivíduo, antes alimentado de certezas e técnicas (re)produtivas, enclausurado em um único meio - rádio/jornal, logo após a TV -, ressurge como um indivíduo multiplicado (um *multivíduo*) - espectador, ator, produtor, crítico e gerador.

A metrópole, como o grande ringue onde as disformias tensionadas se mesclam com os fluxos dos espaços, é parte integrante desta pesquisa. O ser habita um local, e a metrópole abriga a *realvirtualidade* desta era, abrangendo em seus espaços os códigos de pesquisa. A metrópole que comunica e se interliga ao fluxo dos corpos, numa geração de significados e códigos visuais que percorrem essa conexão corpo-cidade, alimentando essa relação de imagem/mídia, ambos se moldam, se conectam e trocam dados em constante mutação. A conexão está cada vez mais integrada ao meio de circulação da cidade: estar fisicamente no local, mas ligado *conectivamente*

---

aquele corpo, com aqueles códigos, é aceitável naquela determinada *location*. Dela é performer construtivista. Verdadeiro sujeito comunicacional que sabe expor e decifrar códigos. Multi-viduo. Eus... CANEVACCI, Massimo (p.119) 2004”

a outros espaços, ideias e ações, viabilizando ampliar ainda mais a capacidade de interferência no corpo metrópole. CANEVACCI argumenta através do conceito de *Bodyscape*:

*“...é o corpo como panorama que flutua entre os interstícios da metrópole comunicacional. Ao sufixo –scape acrescenta-se o prefixo body para sublinhar um conceito flutuante de corpo, que se expõe à observação alheia e própria enquanto um panorama denso de fetiches visuais. A elaboração temporária do próprio corpo em bodyscape é uma prática que o performer adota para deslizar entre os espaços intersticiais que a metrópole comunicacional constrói e dissolve em sua indisciplinada flutuação.”*

*Black Mirror* aborda diversas facetas da tecnologia em diferentes episódios em que o corpo, a cognição/comportamento e a consequência da tecnologia são os três elementos naturais de diálogo entre eles, como grande vitrine de exibição das agruras e do prazer de ser e estar no meio da questão comportamental, com o avanço da tecnologia e da relação com ela. A construção de um novo SER compreende analisar a inserção intra-ambientes e o que escorre e respinga entre o virtual e o ambiente real - metrópole -, para se conectar e transpirar mudanças que permeiam essa formatação. Não trata-se mais de um meio de localização e passagem. A metrópole transmite dados e mensagem, dentre um diálogo criativo e imagético, que a construção artística reflete no consumo e pode influir a geração de identidade dentro da cultura digital.



## 1.2 Pixel Catwalk - *Icólucros*, Cognição e Camadas Tecnológicas

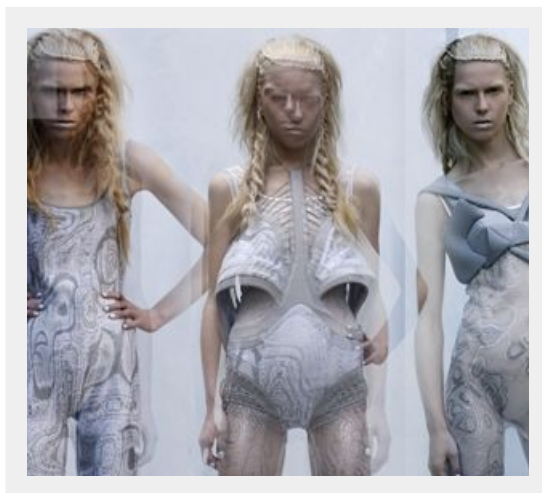
*Black Mirror* atua onde os enredos enlaçam o corpo x cognição, e a imersão do ser dentro de um organismo tecnológico apresentado muitas vezes, por uma faceta mórbida na profundidade/superficialidade desta relação ao tratar a dependência tecnológica e o espaço que ela toma em nossas rotinas, abrindo uma janela para a imersão, perdendo a noção de direção e equilíbrio. Somos elementos soltos, viajando a uma velocidade que não se sente, e criando novas conexões, padrões e desejos.

*“Na metrópole comunicacional, cada pessoa configura um "outro", não na forma de uma alteridade radical, mas de pequenas diferenças. Se, no passado, prevalecia o conceito de homologação, no qual todo mundo seguia um padrão determinado pela estrutura econômica e política, atualmente o grande desafio da comunicação e da etnografia é penetrar em cada uma dessas diferenças — diferenças que configuram tipos específicos de alteridade e, juntas, formam um patchwork, uma dimensão sincrética glocal [global + local] que varia no espaço e no tempo.” CANEVACCI, Massimo (2013)*

De acordo com a série, a relação homem/tecnologia é um campo de vícios, virtudes e julgamentos; amarras que transcendem os valores e liberam as “anomalias” socioculturais de si mesmos, tendo em vista a vivência da experimentação dos estudos de códigos através da moda. As influências e confluências de signos compreendem o *design e criatividade*, a relação corpo na ação dessas mudanças no tempo e espaço.



**Figura 12:** James Mountford - Dazed 2013 - Fonte: <https://goo.gl/XNOc63>



O constructo replica a mesma forma *humanificada* de ser, porém, implica mudanças posturais e estruturais. É possível observar a partir da imagem que a questão de molde e construção de “outros”, conforme Canevacci, conceitua na metrópole comunicacional, os seres criados por James: são iguais em sua estrutura primitiva de composição normal de corpo, no entanto, diferem entre cada um deles. Uma mescla de personalidades repetidas de si, mas em sintonias diferentes, carregando em si uma mensagem distinta, ainda que é reflexo da anterior, fluindo de um para o outro e de volta para si, emitindo dados, trocando

informações com diferentes seres habitantes do mesmo espectro. Anunciam diferenças também pela forma de consumo e uso das roupas, com composições de texturas dinâmicas e alternadas, quase como se fizesse parte do corpo: um camaleão, um exoesqueleto, ampliando a noção de serem identidades diferentes, porém, complementares.

O período da fluidez é subjetivo e efêmero, no ponto de vista da imersão digital, onde vive-se e morre-se num mesmo dia no ciberespaço. Renascemos e multiplicamos, corremos e nunca chegamos, porque os caminhos se tornam infindáveis. Esta é a geração da necessidade, do poder, da inquietação, do desconforto e da insatisfação. Todavia, a permeabilidade da função se mantém inorgânica no sentido palpável da relação. A cultura ocidental do sucesso nos persegue tanto dentro quanto fora da realidade/virtualidade, esbarrando no conceito *onoffline* (KATZ,2010), apresentado com a queda dessa disparidade de espaço; o online está integrado ao offline e vice-versa.

A vida que absorve o sujeito para dentro da rede - Weiser ainda não conseguimos chegar na Matrix - tem exercido fator predominante nas ações cotidianas simples, pois há quem durma com o celular nas mãos e, antes mesmo de abrir os olhos, já está com o pensamento nos alertas e notificações estampados na tela, na rotina diária de checar, curtir, excluir, adiar. Ações estas que moldam o sujeito no agrado da rede, bem como postura, opiniões. É uma *timeline* de vaidades.

Canevacci abordou a questão do fetichismo e do conceito de *bodyscape*, do entendimento dessas camadas envolvendo a relação usuário x ambiente, seja ela real ou virtual, relação na qual essas barreiras não existem mais, uma mescla sistêmica do ser digital, os múltiplos indivíduos que habitam um único ser biológico mas atuam em diversos ambientes, profundidades e

resultados, sua presença transcende as barreiras e altera a movimentação dos fluxos na metrópole e nos vestígios da presença em rede.

*“O fetichismo é um elemento constitutivo da experiência da nossa pesquisa e da vida cotidiana. Tentei aplicar o fetichismo metodológico ficando a distância, ficando fora, ficando do lado, objetivando. O fetichismo tem esse poder de mesclar os dois clássicos elementos da filosofia ocidental: sujeito e objeto.” CANEVACCI, Massimo (2013, p.172)*

No desfile das *timelines*, diversos estudos apontam indícios comportamentais contemporâneos relativos à cultura digital - da visão “compulsiva” imposta pela sociedade em rede, com padrões, ideais e conflitos tencionados à relação do usuário com o universo de imersão digital igual ao de liberdade ou proteção que a tela exerce na atuação em rede. Sou o que quero ser e, para isto, vivo e faço o que quero fazer, sem o devido cuidado do cerceamento que as leis impõem. Fora o fato de os crimes digitais se popularizarem com injúrias, racismo, segregação, apelo ao ódio, e ~~que~~ desprendendo a moralidade humana aplicada ao meio real, como uma faceta desses níveis de envolvimento. Destacando alguns pontos dentro da série como estudo, dois episódios trazem dentro desta temática um destaque interessante de análise a ser feito.

## Fifteen Million Merits

(Temporada 1, ep. 2. Direção: Euros Lyn; roteiro: Charlie Brooker e Konnie Huq)

O tema central do episódio é um sistema de méritos baseado no esforço físico empregado em pedalar uma bicicleta ergométrica frente a uma tela interativa, em que se pode escolher diversos cenários e conteúdos, inclusive

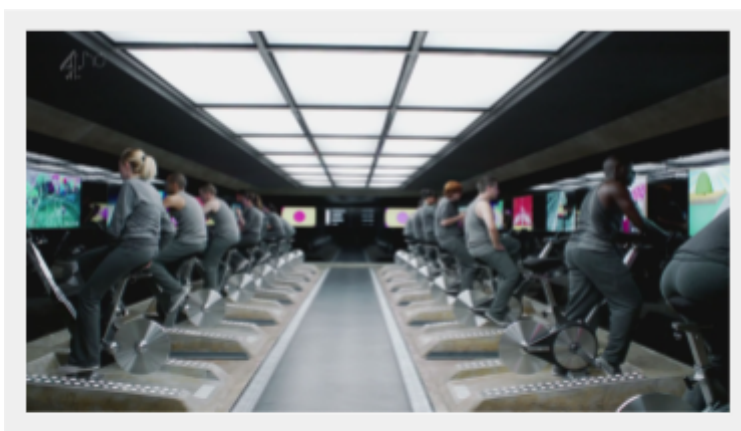


Fig 13 - Frame da série - Ep Fifteen Millions Meredits - Fonte: Google

um show de calouros encenado pelos próprios viventes desse ambiente impessoal, marcado pela hierarquização imposta pelo

comportamento, resultado e pelas vestimentas - todos trajando cinza. Quase

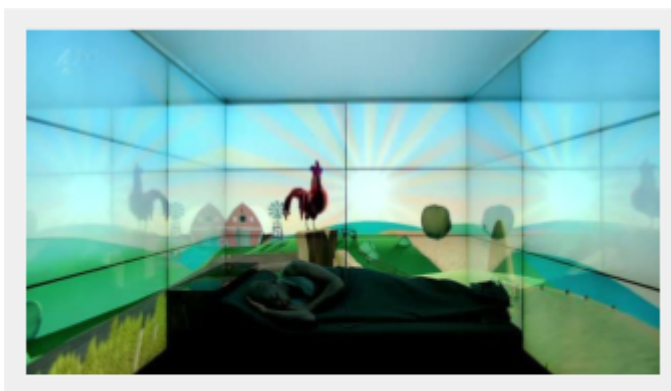


Fig 14 - Frame da série - Ep Fifteen Millions Meredits. Quarto de telas. Fonte: Google

não se falam ou estabelecem uma relação de reconhecimento, mas ainda permitem contato visual com os demais.

Todos estão focados apenas em acumular créditos para serem gastos em conteúdos exibidos em

um quarto formado apenas de telas e uma cama, ou comida numa praça de alimentação enorme e sem personalidade.

Nesse ecossistema alimentado apenas pelo desejo de consumir mais informação, diversão e conteúdo, as emoções são apenas retratadas por meio de avatares que se reúnem para assistir, numa enorme platéia virtual, ao show de pessoas reais, hostilizadas e assediadas por um corpo de jurados (referência para esse boom de *reality shows* de músicas ou talentos como *The X Factor* ou *The Voice*).

A ambientação criativa das imagens sugere um espaço de convívio direto com telas. A manifestação de qualquer desejo se dá através dela, seja na manipulação de uma interface para consumo alimentar ou seja de conteúdo. A luz da tela está sempre estridente; sobrepondo-se à presença física dos

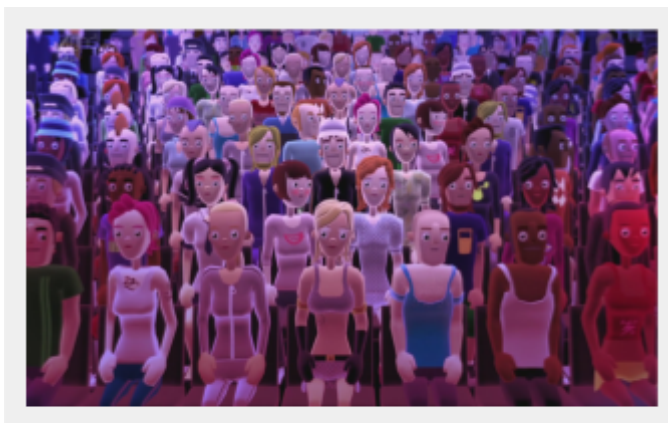


Fig 15 - Frame da série - Ep Fifteen Millions Mereditis - Platéia de Avatares - Fonte: Google

personagens, está só  
fica confortável  
quando os avatares  
são mostrados.

Analisando ainda o  
ponto da relação dos  
seres desse processo  
comunicativo, dado  
apenas por meio do  
avatar - personagem  
que representa

figurativamente o indivíduo no ciberespaço como a pessoa que o detém e o guia, incluindo reações demonstrativas de amor ou desagrado, características dos elementos de suporte à comunicação online, tais como emoticons, emojis ou ícones que expressam emoções ou a intenção destas. A interpretação da emoção online ainda é uma barreira gigantesca a ser quebrada, pois não permite à mensagem ser interpretada integralmente ou na intenção de quem a enviou, mas no estado de espírito ou momento



Fig 16 - Frame da série - Ep Fifteen Millions Meredits -  
Espetáculo da tela - Fonte: Google

consumo da experiência midiática é o estopim da crise do SER inserido nesse sistema que passa a ser apenas o operador do espetáculo e não a atração principal na formação de linhas comunicativas e visuais do comportamento e da geração de informação. A tela é o brilho que nos atinge; sentimentos à movimentação dos pixels como o organismo de funcionamento pertencente ao painel e ao veículo que carregam e propagam mensagens de comportamento e desejo. As estrelas dão a ideia de premiação e formam um caminho de entrada ao mundo digital do episódio, atraindo ao consumo pelo *design* e pelo desejo de pertencer. A “*coisificação do corpo*” ou a “*corporificação da coisa*” (Canevacci, 2008), não existe aqui hierarquia ou importância sobreposta à soberania do humano dominando todas as coisas. Os limites entre o que somos, o que vemos, como somos e como nos veem é são diálogos em absorção da imagem, é um rito quebrantado de moda, transcendente à divindade do corpo, e passam a ser, concomitantemente, consumo, mensagem, arte e identidade.

*“O fetichismo marca o triunfo do artificial que se oferece*

emocional que o receptor irá lê-la.

O espetáculo é individual, mas ninguém se sobrepõe à tela. Na relação mostrada neste Ep, a tela é a grande

personagem, e o fetichismo do

*realmente em sua arbitrariedade opaca e indiferente, em seu ser coisa senciente. Qualquer coisa pode se tornar um fetiche, uma palavra ou uma cor; a partir do momento em que deixa de ser o objeto idêntico a si mesmo da percepção de um sujeito e se libera de toda ligação com o outro.”*  
(Perniola, 2005, p. 68)

A propagação do sentimento representado pela imagem é uma forma de “coisificação do ser”. Veja a representação da empresária e celebridade das mídias digitais, Kim Kardashian, que transgrediu a ação da web para um dos *reality* shows mais vistos no mundo, obtendo os melhores rankings de

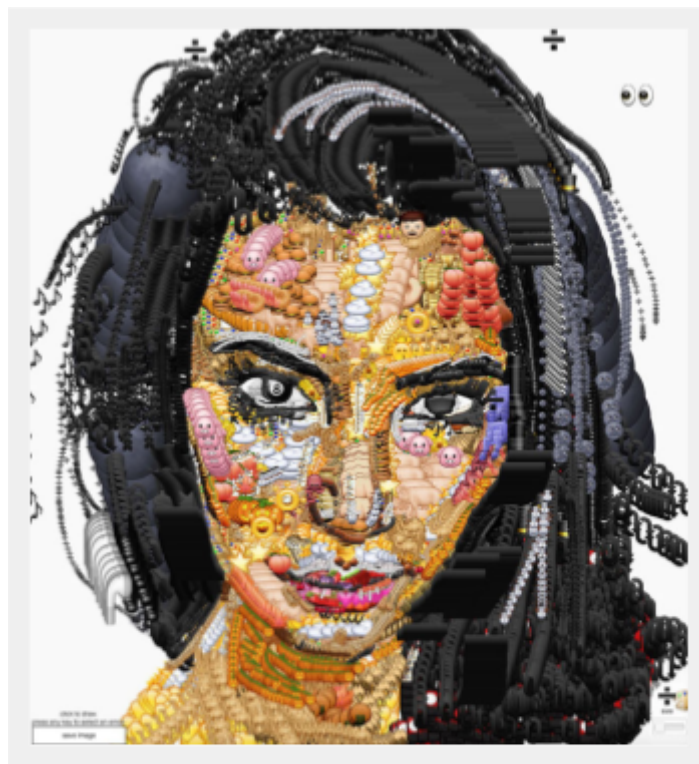


Fig 16 - Kim Kardashian Emojy - criação feita por Luckily Yung Jake

audiência entre os *digital influencers*<sup>7</sup>, acompanhando o seu *lifestyle*. e consegue atingir um alcance muito expressivo de seguidores e likes, o sucesso estendeu-se à família Kardashian que hoje sustenta o poder de sucesso mercadológico em tudo o que vende

<sup>7</sup> Digital Influencers, temos que determina o sucesso na propagação de mensagens entre a audiência da internet, um alto nível de interação de seguidores, sendo um dos melhores canais de divulgação de produtos e serviços. Fonte: Terra <https://goo.gl/JUqIIz>



ou divulga. A imagem dela passa para uma construção de ser que é formatada pelos ícone de expressão sentimental utilizado em conversas na rede (emojie), nenhuma estrutura de células ou DNA é orgânica na imagem. É o inorgânico que dá forma; o pixel constrói imagem e carrega a mensagem de um corpo que não é mais corpo, nem é apenas coisa; é uma junção dos conceitos visuais, das identidades e do reconhecimento de linguagem digital formatando uma nova espécie.

### **Nosedive**

(Temporada 3, ep. 1. Direção: Joe Wright; roteiro: Charlie Brooker, Mike Schur e Rashida Jones)

O termo *ÍCOLUCO* entra como um conceito para definir a adequação do consumidor sendo consumido pela marca. Se somos tanto na experiência de comunicação como na vivência em rede o que mostramos pelo que consumimos, a pensar os aplicativos de celular, somos os lugares e de nossos check-ins; somos aquele adesivo da famosa maçãzinha mordida colado na parte de trás do carro; desejamos ter o que as marcas ou imagens relacionadas a este ambiente ambíguo de armazenamento e vida, que são nossos computadores móveis (obrigada Weiser), carregam dentro de si. E, por nossa vez, consideramos cognitivamente esse valor. Vendemos toda a simbologia de conceitos intrínseca às marcas, aos serviços ou às funções. É a capacidade de mudar o olhar o outro sobre o você, realização do pertencimento<sup>8</sup>, partindo de um consumo superficial de dados, todavia, alcançando o objetivo dentro dessa sociedade ansiosa pela necessidade de preencher certos requisitos. Pode simplesmente fazer o download e nunca abrir o aplicativo, mas a sensação de prazer e pertencimento proporcionada

---

<sup>8</sup> Do pertencimento: “ Mas o conceito de pertencimento, apesar de mantido o termo, tem sua significação ampliada e atualizada na proporção em que igualmente assume o de comunidade, especialmente no estabelecimento de novas fronteiras ante o conceito de sociedade.” (SOUSA, Mauro Willian - 2010)

já é suficiente para cumprir seu papel na realização da criação cognitiva de outros como parte integrante EU: pertencem e satisfazem a mim.



Fig 17 - Frame da série: Sociedade Interativa

A personagem de Nosedive vive em constante polimento de suas ações, dada a condição atual de benefícios permitida aos bem qualificados no ranking de estrelas computadas de acordo com atribuições feitas em seus contatos

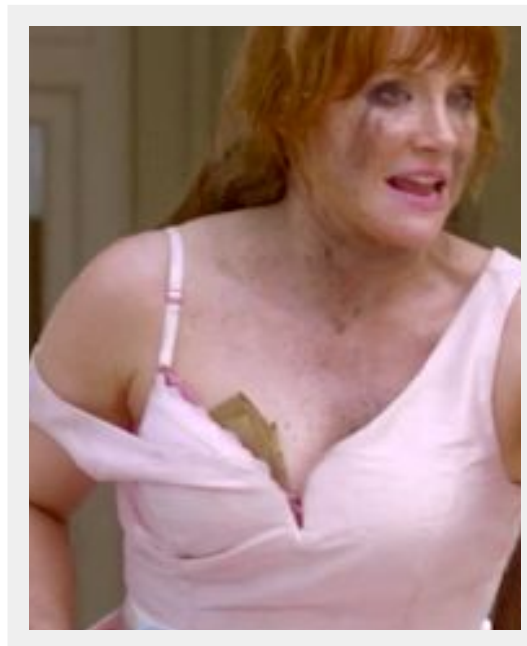
personais, do atendente da cafeteria ao amigo de infância. O comportamento rege a classificação social obtida e, com isto, as facilidades ou acessos à elite - grupo de indivíduos com os melhores índices de classificação. Esta extrapolação para o ambiente de *Black Mirror* traz a reflexão exata do que as relações da redes embutem ao pessoal de cada um. Querer ser mais e melhor, sempre.

Sua postura ereta, imaculada quase biônica, alimenta uma relação comunicacional com os demais personagens da imagem, usando figurinos extremamente alinhados, na composição pastel de cores; no alinhamento de suas vestimentas. Nada parece fora do lugar. adentrando esta imagem e tentando fazer parte deste cenário, é possível ouvir o silêncio amortecedor de uma relação que extrapola em cores e solaridade, mas que representa a frieza da falta de contato nos seres que se comunicam *conectivamente*, mas não vivenciam essa aura fake de uma moda pela beleza artificial e sem movimento. Todos atuam como um grande teatro de likes e avaliações.

Da beleza ao caos, transpira moda. Perde-se o status da beleza clássica, padrão, industrializada, e revela-se uma faceta prazerosa do caos ao romper



Fig 18 - Frame da Série: da Beleza ao Caos



com as exigências de perfeição. Ao romper o padrão, abre-se a janela para o fator MUTAÇÃO da cultura digital - a experiência de se produzir dados e experiências visuais com a experiência de adentrar a estranhamento da vivência contemporânea digital, fora do conceito corpóreo industrializado, mantendo a experiência de libertação individualizada,

mas com a colaboração e propagação coletivas.

Clay SHIRKY (2011), considerado um dos grandes pensadores da atualidade em relação ao comportamento e atividade em rede, acredita que

cada vez mais a sociedade trabalhará de forma compartilhada, uma tendência sobrepondo o individualismo tão trabalhoso em redes, como o EU, sendo sempre o centro da propagação da mensagem.

A comunicação é o recurso para mensagem, seja falada, seja gerenciada, e viabilizando criar e analisar parâmetros de comportamento. A sociedade sempre procura uma válvula para a frustração, ora vícios, ora violência em alguns momentos. Uma anomalia comportamental se mostra através da comunicação, segundo Shirky, como é retomada do compartilhamento, do fazer junto a uma faceta participativa das atividades do século passado, que vem pelo meio digital atribuir a colaboração, na era dos *YouTubers*,<sup>9</sup> com horas e horas de conteúdo. Independentemente de sua qualidade acadêmica, leva a interação de jovens com canais cada vez mais populares e em crescente audiência com milhares de inscritos e views, além de ser uma entrada democrática ao compartilhamento: qualquer um com um celular e uma rede de conexão com a Internet consegue propagar uma ideia ou simples conteúdo.

*“ O preço a pagar por uma participação tão diversa e difundida é deixar que a comunicação espontânea, informal prospere simultaneamente.” CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede. Pg 440.*

A TV, principalmente para a faixa mais jovem da população comunicativa e ativa em rede, ficou em segundo plano como mídia de consumo, segundo Shirky. O poder das redes e das relações que acontecem nela é imensurável pela capacidade de transpor telas, temas e assuntos. A tela é uma, mas as

---

<sup>9</sup> Pessoas que se alcançaram reconhecimento social através da criação de canais dentro do site de vídeos YouTube, postando vídeos de conteúdos diversos, tornaram-se subcelebridades através de reconhecimento de marcas, e veículos de comunicação que fazem uso de sua influência digital junto ao público jovem/adulto.

janelas são infinitas (neste momento, tenho mais de 30 abas do navegador abertas, cada uma com um texto, com um vídeo, uma imagem, uma vida. São linhas de códigos e links que te levam mais fundo num caminho da web. No entanto, caso se perca, vá ao histórico ou aperte CTRL + H).

Um exemplo interessante de transposição de ambiente e poder coletivo é uma brincadeira familiar que iniciou-se no fim dos anos 1970, no quarto de um adolescente de 14 anos e morador de Milwaukee, EUA. Decretou que seu quarto era o reino de Talossa; criou aniversário do país, desenvolveu uma língua própria com mais de 35 mil palavras; definiu leis e constituição abrangendo num primeiro momento seus familiares que eram cidadãos *talossanos*, e a brincadeira cresceu entre os habitantes de Milwaukee no período de 1979 a 1996, quando o rei-fundador Madison criou um website disponibilizando a cidadania para quem quisesse ser um cidadão do rei de Talossa, atraindo curiosos e pessoas que se interessaram pela estrutura política, como um exercício para ampliar conhecimento sociais e políticos, porém, os cidadãos habitantes virtuais de Talossa ficaram insatisfeitos com a forma que o país era regido, organizando-se para articular um golpe contra o rei Madison.



Fig. 20 Imagem retirada da matéria escrita pela revista *Vice*, do criador de Talossa Robert Ben Madison

O militarismo presente no conceito da

imagem na qual o criador apresenta-se com soberania, ainda refletindo os conceitos sociais e comunicativos da era industrial, mesmo perdendo totalmente o sentido ao compartilhar sua “criação” no ciberespaço, encontrando um universo questionador e coletivo, onde a soberania ficou presente apenas na linguagem simbólica de suas roupas severas, seu Cap autoritário e altivo.

"O principal conflito era que muitos dos novos cidadãos da Internet achavam que os talossanos que não eram ativos no site não podiam ser talossanos", me disse Madison. "O outro lado é que vários cibercistas me acusavam de 'controlar' qualquer cidadão pré-Internet que não tinha votado para o partido [político] deles. 'Ben' se tornou um símbolo de tirania e até de 'lavagem cerebral', simplesmente porque eu falava pela maioria." Daniel Oberhaus - repórter da revista Vice.



Fig. 21 - Print Screen do site oficial do Reino de Talossa - <http://talossa.com/>

O descontentamento dos cidadãos virtuais de Talossa levou a criarem a República de Talossa contrária à soberania do Rei Madison. Os ativistas republicanos realizaram ataques pessoais contra Madison e seus seguidores, o que levou a renunciar em 2004. Ainda ativa, o reino de Talossa tem um novo Rei.

A necessidade de participar de uma ação coletiva é intrínseca ao ser humano, mas não precisa necessariamente ser classificada como realização física. Nisto, o envolvimento com as redes cumpre um papel essencial também no desenvolvimento das relações digitais:

*“Essa ampliação de nossa capacidade de criar coisas juntos, de doar nosso tempo livre e nossos talentos particulares a algo útil, é uma das novas grandes oportunidades atuais, e que muda o comportamento daqueles que dela tiram proveito” (SHIRKY, Clay - Cultura da Participação, p. 109)*

Tem-se a Internet como um veículo facilitador da relação humana na era pós-moderna ou contemporânea, e sua relação espacial e co-dependente.

Os exemplos acima citados são recortes sociais: dois “fictícios” e um que transgrediu o direito de posse ou originalidade da criação feita no real para a democracia participativa possibilitada pelo virtual. A sociedade é mais interativa e mais complementar do que julgamos acontecer nos ambientes de circulação comum. Uma sociedade paralela se molda, pulsa e se expande no digital e alcança colaborações inimagináveis no mundo real.

*“A Web propicia agrupamentos de interesses e projetos na Rede...Com base nesses agrupamentos, pessoas físicas e organizações são capazes de interagir de forma expressiva no que se tornou, literalmente, uma Teia de Alcance Mundial para a comunicação individualizada e interativa <sup>79</sup> .” CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede. Pg 440.*

Essas relações são tão fortemente fundamentadas como as que temos no relacionamento físico, cujos os ambientes digitais dos quais fazemos parte nos cobram uma postura de sucesso, ou o que é considerado sucesso na sociedade do real material, na série, a abordagem dessas distopias é o combustível para a análise de quanto o circuito real/virtual exige de nós - os seres que participam integralmente dessa relação de amor e ódio que corrompe e nos instiga.

### **1.3 Urban Cloud Points - Espaço, Meio e Usuário**

Se a Internet é o veículo que leva o indivíduo a criar novas relações, moldar novos rumos de consumo e modos de vida, temos na metrópole um ambiente comunicacional para agregar todas as influências e confluências da relação expandida, e constrói ambientes mesclando o real, e absorvendo o digital em meio a estrutura concreta da cidade.

Castells aborda o tema no capítulo de seu livro *A Sociedade em Rede*, capítulo: A cultura da virtualidade real, ao citar que William Mitchel<sup>10</sup> “foi convincente ao afirmar que estão emergindo on-line novas formas de sociabilidade e novas formas de vida urbana, adaptadas ao nosso novo meio ambiente tecnológico.” pg. 443.

Neste exato momento, estamos fechados em paredes antigas de concreto, mas por ela passam centenas ou milhares de dados por segundo, criando relações e acessos.

A metrópole comunica tanto em textos do antropólogo Massimo Canevacci, ou da professora e pesquisadora Helena Katz, suas ideias e conceitos à

---

<sup>10</sup> William Mitchell é professor, arquiteto e pesquisador Australiano tem diversos livros e artigos publicados com foco no estudo da relação meio urbano e tecnologia.



respeito das interações dadas por ambiente, corpo e o ciberespaço; a relação ambígua do que era pertinente apenas ao veículo de informação rua, e hoje é transmutação em símbolos e signos antes apenas imaterialidade do digital. Exemplos disto têm se tornando cada vez mais presentes nas demonstrações das relações espaciais, entre urbanidade e ciberespaço. O ativismo virtual tomou conta das ruas nas últimas demonstrações de engajamento político, espalhou-se por eventos criados no Facebook e reuniu milhares de pessoas no espaço urbano público.

Recheada pela nova forma de comunicação mesclada por tecnologia e linguagem, a #hashtag é uma forma de filtro de busca e iconografia textual amplamente utilizada na rede.

#vemprarua

#foratemer

#dilmusa

#follow

#tbt

O recurso basicamente tem sua funcionalidade fechada ao ambiente digital, dada a informação como opção de filtro geralmente vinculada à imagens ou textos com conteúdos relacionados, e deve ser clicável para que sua resposta aconteça, entretanto, sai do seu ambiente original e toma o papel de imagem, de participação como destaque, ou anúncio de ação a permear os dois ambientes, figurando como um exemplo da integração *onoffline*.



A produção individual da linguagem que toma as ruas objetiva o indivíduo no centro do espetáculo, busca alcançar sua exposição, ser visto dentro do contexto político periférico, como

sujeito participante, e cada mensagem traz em si o desejo de visualização, de tornar-se diferente, de destacar-se do diálogo comum do momento. É a inserção da imagem de seu “ideal” produzido (*design*) e admira visualmente no ambiente de transição da rua.

*“ Ocorre que esse jogo de representações e essa busca pela visibilidade cada vez mais são perpassados pela linguagem audiovisual e suas especificidades estéticas e narrativas. Como já ressaltado, um aspecto evidenciado nos discursos que acompanham a produção audiovisual de periferia – [...]. – é o direito à “autorepresentação”, a possibilidade de indivíduos e coletivos da periferia de exercer maior controle sobre suas próprias representações”*  
ZANETTI, Daniela (2008, p.08)

O *design* na criação da mensagem que diferencia o ser e toma as ruas passa pela necessidade de marcação individualista da participação do espaço, torna-se, pelo seu desejo, celebridade de si mesmo. No grande movimento de tomar a metrópole e comunicar através dela uma visão política, ou um ideal de vida, o ser atuante quer estender a sua participação, levar pra dentro do ciberespaço seu diálogo, e visualizar de lá o resultado de sua linguagem comunicativa pela #hashtag.



Fig 22 - Foto retirada do Blog O Conhecimento - Manifestações 2013/2014



Fig. 23 Grafite em protesto pelo abandono da via pública - Fonte: Google.

As imagens abordam a transposição das ferramentas, celebram o pensamento e o desejo de propagar a mensagem e a capacidade individual de interpretar a cidade. Mostram ainda mais esta interconexão entre os ambientes: o meu corpo absorve esses dados, e eu sou a partir daí um veículo modificado e carregado de novas informações e meios para transportar essa demanda de dados para ambos os locais. Somos a porta e o

veículo de acesso que permitem que esses ambientes funcionem e existam e de forma compartilhada e ativa.

A atividade online ocupa a maioria das horas ativas do dia, estando no radar mental 24hrs por dia: qualquer sinal sonoro ou vibração vinda de nosso computadores móveis é um acionamento mental da necessidade de se estar conectado. Essa relação transpõe o ambiente fechado do *gadget*. Ao caminhar pelas ruas ou dentro dos coletivos, o sujeito permanece conectado e é constantemente bombardeado de novas possibilidades de acesso, tais como aplicativos de relacionamento com recurso de GPS (localização) e alertas de marcas, produtos e promoções via sistemas de comunicação Wi-Fi, SMS e WhatsApp. A vida na metrópole integrada o caminho que circula dessa *cloud* de dados.

Essa mescla de ambientes e sua virtualidade, convivendo entre diferentes mudanças e transições das técnicas, da moral, do visual e aplicações, é a tensão que permeia a discussão dos reflexos dos ambientes, a interação do real com o virtual e cada vez mais a sua aproximação com o meio urbano. É também o foco de estudo do comportamento de consumo. Com uma cidade mais conectada, o universo das grandes metrópoles passa a ser o ambiente fértil e fervilhante das mudanças e das tendências co-habitantes dos espaços, sendo real/virtual, em plena expansão, sem fronteiras da conexão Wi-Fi.

A relação fixo/fluxo, discussão dos *moments/lives* da atividade na cidade e nas plataformas, contam hoje com a oportunidade de inserir seu público ao vivo em momentos cotidianos e particularidade da rotina do usuário mais comum, é podendo interagir e arrastar um observador para a sua camada de comunicação, mostrando por meio do acesso à rede a sua visão do momento ao vivo. É a imersão nas camadas de acesso trabalhando de forma mais real,

a fim de trazer para dentro (desculpe Weiser, mas é que temos pra hoje #voltaweiser) da sua experiência a visão de qualquer usuário, qualificado, e entender ou não do momento ao vivo exposto de forma amadora e crua, sem possibilidade de edição ou correção, sobretudo, transmitindo de certa forma seu olhar e emoção ao querer compartilhar em tempo real um fragmento de importância crucial a quem transmite.

Essa conexão parte de uma necessidade física, e, para que ação aconteça, deve existir um ambiente preparado com recursos tecnológicos assegurando o acontecimento, como Castells enfatiza - *a geográfica técnica diz respeito a infraestrutura de telecomunicações da Internet, às conexões entre os computadores que organizam seu tráfego (roteadores) e à distribuição da banda larga nele; isto é, as linhas de telecomunicações dedicadas ao tráfego de pacotes de dados.*

A Internet tem um local físico, mas os ambientes e as relações ocorridos através desta reduzem a distância geográfica entre pessoas, culturas, produtos e serviços.

*“Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados pela geometria variável dos fluxos de informação global.”*  
CASTELLS, Manuel. Pg 170.

O tempo da informação é fluxo; é propagação que flui do convívio em rede para a relação da cidade e vice-versa, ambas se alimentando da informação gerada pelos convives destes ambientes. As culturas são mais difundidas, as tendências mais globalizadas ou mundializadas, o tempo de absorção de um novo rito social é muito mais rápido hoje do que era no início do século

XXI, o valor da era da informação é o processamento da comunicação e dos dados gerados por essa relação.

O estudo da relação ambiente x humano x cultura digital é composto de diversas raízes, apesar de estarmos tratando de um tema muito efêmero e pouco palpável - o comportamento e consumo na era digital - destacamos algumas relações técnicas e informativas dos elementos que circundam esta pesquisa.

Conferimos que o conteúdo, os signos e os elementos que compõem o estudo das relações entre ambientes e seres são infinitos e se expandem cada dia mais. O meio digital é a maior ferramenta de mudança criada nas últimas décadas, e sua relação com a tecnologia e desenvolvimento de plataformas crescentemente conectadas ao ambiente real e ao corpo é a prova de que essa expansão é ilimitada.

A arte é uma veia da comunicação penetrante nas relações do ser humano. Historicamente, no passado, acreditava-se que uma conexão com a esfera divina ocorreria também através da arte; a representação artística do meio de vida é pensada pela ideia de que as artes são inspirações de um canto da mente/alma não palpável, passível de análise, mas sem resultado garantido de certezas, mesmo sempre ter habitado o meio humano, e, na era da relação digital, não seria diferente.

*“ A introdução da informática no mundo artes caminhou lado a lado não somente com a história da computação, da ciência da cibernética e da teoria da informação, mas também com os discursos estéticos da época... “ ABRANTES, Priscila @rte e Mídia - Perspectivas*

A moda de forma literal, popularmente entendida, só existe porque temos corpos. Em dado momento da evolução histórica, alguém achou pertinente nos manter vestidos, protegidos e seguros, o que levou ao frenesi social da roupa nos séculos seguintes, e que perdura até hoje. Porém a moda marca mudanças de pensamento, que refletem na forma de entender nosso espaço dentro dos **fixos e dos fluxos** (Santos, 1978) com o caminhar digital. Nosso corpo é plataforma de comunicação e o utilizamos para passar uma mensagem, afirmar uma ideia, um padrão, uma participação coletiva em tendências ou grupos. Mas observemos o corpo como tela ou ferramenta artística para exploração imagética contemporânea.



Fig 23. Projeção de obras clássicas feita em pedreira Carrières de Lumière

A representação de obras digitais das obras nas pedras desloca o ser da normalidade de observação de telas, aqui elas trabalham de forma digital,

tomam dimensões diferentes, amplia a experiência entre o espaço, a arte e celebração individual de estar inserido no acontecimento.

Muito se discute sobre o do corpo nas relações sociais e humanas, pois, afinal, ele é transporte que carrega nossas ideias e veicula nossas ações para marcar nosso lugar no mundo.

O artista espanhol Jamie cria interações urbanas usando o corpo como suporte tecnológico, interage com o espaço da metrópole criando uma figura cibernética - CIBORGUE PANGÊNERO - que caminha e observa e projeta o mundo através da câmera posta em sua genitália. A arte digital (suportes tecnológicos e virtuais de criação) encontra aqui o ser em questão na cultura digital, caminha e busca celebrar a junção de sua identidade virtual, sem gênero ou forma, mas repleto de mensagem e moda.



CYBORG PANGÊNERO /// PANGENDER CYBORG -  
Jaime del Val

Fig. 24 Frame do trabalho de Jaime Del Val - 2008 Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=fmCaxU73qT0>



*“Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo.” HARAWAY, Donna J. Manifesto Ciborgue.*

## **Cultura Digital - Redes Sociais e a coreografia das reações e das personalidades em rede**

### **2.1 Resignificação do Waldo... Uma reflexão de poder.**

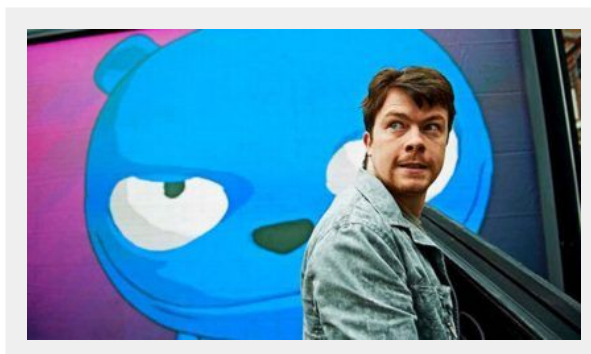
A composição do estudo dos movimentos da era da informação ou dos ambientes digitais é repleto de tensões, utopias e distopias presentes na discussão da contemporaneidade.

O intento da análise antropológica ou etnográfica da pesquisa aborda diversas facetas da influência digital, no comportamento contemporâneo social, bem como a aplicação das características criativas, do *design*, da interpretação dos métodos de produção da informação, e da comunicação na atualidade, mantendo a busca pelo olhar para o próximo passado na evolução da discussão do papel da criação de conceitos de arte, moda e comportamento .

*Black Mirror* expõe o envolvimento iconográfico dos personagens com a inovação tecnológica e a replicação informativa características da sociedade interativa atual.

O estudo da mimese remonta a esfera filosófica de Aristóteles que compreendia a função humana de imitar, e vem sendo desenvolvida e formulada desde então, neste capítulo apresentar-se a essa mudança de paradigma da mimética deixando de atuar como um espelho e passando a ser o espírito da criação ou design na recriação da realidade.

Para ilustrar, utilizaremos dois exemplos: o primeiro acontece no decorrer do episódio **MOMENTO WALDO**, que transgride a realidade imagética dentro de um personagem infantilizado e regressivo (analogia ao crescente populismo constatados nas mudanças políticas recentes de importantes, presidente Trump, Inglaterra se retira da União Europeia, e num exemplo de tendência do fenômeno produtivo glocal: Prefeito Doria em São Paulo) que cercam em suas características espaciais e criativas, contudo, extremamente vulgar e caótico em seu comportamento. Este personagem é um avatar criado como apresentador de um *late night show*, constrangedor e humilhante aos seus convidados em rede nacional, até que em dado momento envolve-se com um candidato político e, assim, entra em uma guerra midiática sobre poder e política, candidatando-se para a eleição local, concorrendo diretamente contra os candidatos “reais” da disputa. Dentro deste cenário, o personagem é manipulado por meio de recursos tecnológicos e um ator que dá vida cognitiva a ele, mas que contrariado pela repercussão caótica e transgressora da postura político/pública adotada para os embates, vê confuso e anulado pela repentina fama e sucesso de seu personagem. Waldo nunca foi um alter ego de seu ator cognitivo, entretanto, seu poder midiático é tão alimentado de contrariedade anarquista ao movimento político, que neutraliza qualquer domínio de seu manipulador e os papéis se invertem.



A criação do personagem passa pela irreverência de representação da mimética

da mensagem, a agressividade do olhar e da postura do personagem Waldo traz a anarquia do pensamento rebelde infantil, e exerce o poder sobre o personagem humano.

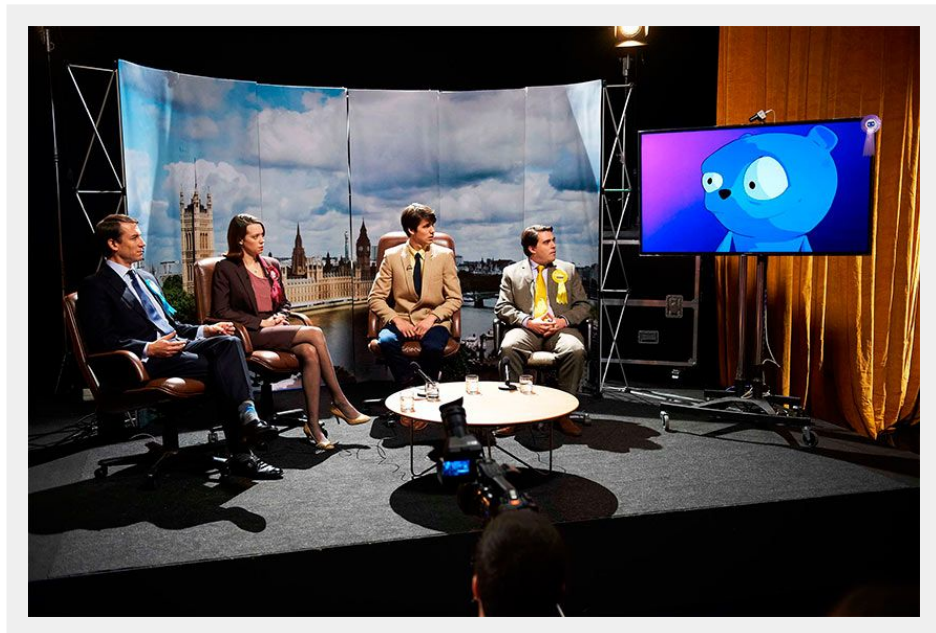


Fig 26 - Debate eleitoral Momento Waldo Fonte: Google

O circo midiático a certa do controverso personagem levanta os pontos de tensão da comunicação visual empregada no *design* da cena, o personagem infantil e irreal ocupa muito mais espaço diante dos demais elegíveis, sua postura é opressora e elevada, cria uma relação de dominação.

*“Entre a mimese e o conceito, o propósito é aquilo que tenta mediar o imediato. Neste sentido estrito, o design (entendido como desvio do olhar) pode atuar como linguagem do propósito, sobrepondo-se ao mesmo tempo à representação e à mediação. Ele não serve nem para revelar nem para esconder o significado, mas em última instância para (re)inventá-lo.” BECARRI, Marcos (2013)*

O personagem em si não é material ou capaz de adentrar o universo da política, como se espera de um candidato comum, porém, sua postura agressiva reflete a insatisfação popular diante das politicagens e popularismos governamentais. Sua estrutura criativa digital é a relação imagética ubíqua das tensões sociais e capacidades digitais que a contemporaneidade exprime em seus desenvolvimentos artísticos e questionadores. O diálogo e opinião são o campo de pesquisa criativo para o desenvolvimento das análises sócio-culturais da atualidade. Waldo nada é mais é que o design cognitivo inflamado de um momento comunicacional que se expande nos fluxos e atinge a identificação identitário do indivíduo bombardeado de dados e inconformismo sociais .

*“Na contemporaneidade, o ubíquo desenvolve a imanência lógico-sensorial de caráter material/imaterial; exprime tensões além do dualismo. Ubíquo é incontrollável, incompreensível, indeterminável. Ubíquo é a potencialidade da fantasia que se conjuga com a tecnologia. O movimento ubíquo se ampliou nos últimos anos em relação à web-etnografia. [...] Por isso, o olhar etnográfico é ubíquo, como aquele do designer, enquanto decodifica a coexistência de códigos discordantes e aplica módulos incompatíveis.”*  
MEGIDO, Victor Falasca (2016)

Apropriação do significado é uma vertente presente na pesquisa do comportamento e consumo das personalidades em rede. A fluência dos significados inseridos mundialmente pela conexão global de computadores leva a proporções diferentes de sua real criação ou intenção de uso. Cada cultura possui sua própria interpretação de dados gerados em rede; a

mudança de modelos culturais, comunicacionais e identitários em rede gera proporções infindáveis ao ponto do cenário em que se está inserido.

*“Há um discurso publicitário sempre ali, costurando simbólica e literalmente as existências, como se, de fato, a ideia de uma automação tivesse se deslocado dos corpos de metal, de madeira, de eletricidade e ondas magnéticas para o bios humano. E isto, se percorrermos cada um dos capítulos do livro, talvez possa ser atribuído à centralidade das visualidades na cena social e afetual da atualidade, imagens que, longe de serem ideologizadas, expressam paradigmaticamente a lógica sexualmente fantasmática que ordena o socius, mas, fundamentalmente, que rege, como sub-reptícia palavra de ordem, a dominância de mecanismos imaginários na regulação e «des-regulação» social.”*  
ROCHA, Rose de Melo<sup>11</sup>

## **2.2 “Me, Myself and I”<sup>12</sup> - A Relação entre Todos os “Eus”<sup>13</sup>**

.No ambiente online, temos acesso à diversas ideologias e opiniões como contrapontos ao que é moralmente aceitável pela sociedade real, criando assim um “ambiente” livre para externar todos os demônios escondidos muitas vezes de nós mesmos.

Em uma atualidade fervilhante de mudanças, cenários de guerras, migrações de massa, mudanças econômicas e políticas, ideais retrógrados sendo empoderados, é a contemporaneidade da segunda década do século XXI

---

<sup>11</sup> CANEVACCI, Massimo Fetichismos Visuais. Corpos Erópticos e MetrÓpole Comunicacional São Paulo, Ateliê ditorial, 2008. 329 p

<sup>12</sup> “Vivemos no mundo me myself and I, desenhado de acordo com o que cada um decide, a partir do que deseja.” KATZ, Helena (2004)

<sup>13</sup> CANEVACCI, Massimo (2013)

que está repleta de conflitos e tensões, uma porta aberta para a rinha em rede.

A degradação moral de alguns é a alegria de outros. Os haters<sup>14</sup> são a melhor audiência para os que se expõem na web.

*“Quem vive vidas paralelas na tela estão, não obstante, ligados pelo desejo, pela dor e pela mortalidade de suas personalidades físicas. As comunidades virtuais oferecem um contexto novo e impressionante, no qual pensar sobre a identidade humana na era da internet.” CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede. Pg 443.*

Há uma era de liberdade de opiniões, talvez, nem tão libertária assim, mas que possibilita viver e opinar sobre as mais variadas ações dispostas na rede. A série *Black Mirror* traz uma produção de episódios abordando a controvérsia moral representativa do envolvimento atual nas questões binárias do que é correto ou não.

No Ep 02 da segunda temporada, *White Bear* (Urso Branco) é uma demonstração visual repleta de simbologia em alusão à esse paralelo violento e vingativo do crime.

A ideia inicial é, ao acordar da personagem, sem entender onde está ou que está acontecendo, recebe a informação de que estão sendo perseguidos e ela começa uma corrida frenética pela vida, correndo pelas ruas de uma pequena cidade, com algozes fantasiados e pessoas registrando tudo pelos seus celulares.

---

<sup>14</sup> Pessoas e Perfis que atacam de forma pessoal e odiosa outras pessoas ou canais nas redes sociais.



Fig. 27 Observadores mascarados do movimento de ação White Bear Fonte: Google

Neste *frame* do episódio, nota-se que os observadores não se identificam. Tem-se apenas a noção da diferença de elementos que remontam a diferença sexual (homens ou mulheres). Num paralelo atual, a atuação dos haters é, também, mascarada - muitos fazem uso de perfis falsos ou *fakes* para realizar ataques morais na Internet, sem admitir através de sua própria personalidade real; são camufladas ao inflar o discurso de ódio, com a sensação de estar protegido pela tela ou pelo personagem fictício, a quem condenam pela hostilização.



Fig 28 Frame de perseguição do episódio White Bear - Fonte: Google

A perseguição é um elemento ocasionado tanto na realidade abordada pelo roteiro da série quanto no cotidiano das polêmicas e tensões virtuais.

Observamos que há autonomia na punição, uma ordem de justiceiros que persegue e pune virtualmente seus opositores, configurando uma sociedade em rede inflamada onde distopias não são discutidas, e sim guerreadas.



Fig 29 Figura opressora vestida como ponto de destaque da ação



Temos dois elementos que destoam dos demais perseguidores, divididos em dois grupos: o primeiro registra e observa, enquanto o segundo hostiliza e oferece perigo; estão armados e vestidos com códigos incomuns - tocas com símbolos, cores fortes, fantasias de animais (hibridismo que causa estranhamento).

Num desfecho que revela um grande simulacro<sup>15</sup> punitivo, revelando a culpabilidade da então vítima, que reviverá esta perseguição todos os dias, para pagar a participação em crime considerado hediondo. Chegamos então à discussão na face do gozo pela punição alheia.

*“Hoje, existem milhões de usuários de redes no mundo inteiro cobrindo todo o espectro da comunicação humana, da política e da religião ao sexo e à pesquisa - com o comércio eletrônico como atração principal da Internet contemporânea. Na virada do século, a grande maioria dessas redes não estavam conectadas à Internet, mas estavam mantendo sua própria identidade e impondo suas próprias regras de comportamento. E uma fatia cada vez maior da internet estava se tornando, como expus no capítulo 2, uma enorme feira.” CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede. Pg 439.*

Falamos sobre a relação espacial dos ambientes real/virtual, e essa transição nunca esteve mais expansiva. Criamos fetiches, desgosto e vícios a cerca do que a virtualidade possibilita. A cada dia, os acontecimentos do ciberespaço adentram as ações do real.

---

<sup>15</sup> Simulacros são cópias que representam elementos nunca existidos ou que não possuem mais o seu equivalente na realidade.

A pesquisa comportamental dos humanos circulantes do ciberespaço passa pelo fator desconforto das relações e rede. A ideia de coletividade como colaboração é um dos pilares na relação em rede, mas também temos essa coletividade pautada na contusão do suporte moral coletivo e participativo. Diversos ambientes propiciam a digladição entre comunitários dos ambientes, e, com as ferramentas de *Unfollow* ou bloquear pessoas em desacordo com o seu pensamento, é a punição do tribunal das redes sociais.

### 2.3 Um Quebra Cabeça com Peças Infinitas

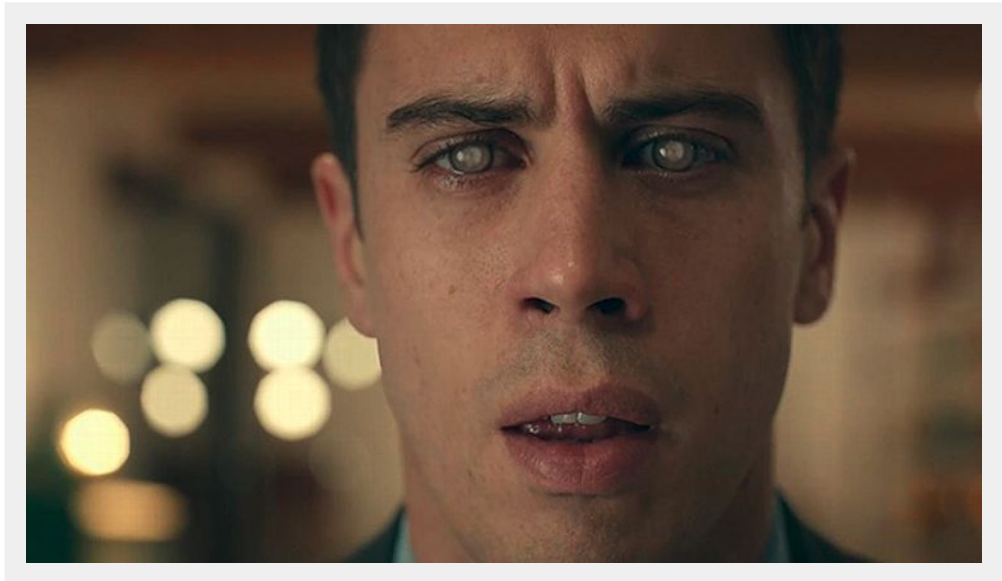


Fig 30 Trecho do Ep. da primeira temporada - The Entire History of You

A pluralidade do universo sem telas abordado por KATZ, em seu conceito de comunhão corpo/acesso/resposta. No evento que ganhou a rua, temos essa transposição fechada em seu significado simbólico: é texto, porém mensagem, que, no olhar participativo humano, é um reconhecimento automático de linguagem, desprendida de seu funcionamento técnico ou efetivo.

A ausência de telas é um tema recorrente na série, a integração da tecnologia cognitiva é o estopim da tensão no terceiro episódio da primeira temporada. As relações diárias são gravadas por um chip conectado ao cérebro - acessível e para rever momentos da vida. Esta capacidade de se ter um HD infinito de seus momentos pode ser um avanço absurdo às questões de memória e recordações. Todavia, momentos de conflito e desagrado trazem à tona memórias e reflexões de traições, constrangimentos e anulação; passa-se a ver personagens pregados ao passado inexistente; sentimentos mais reais, nessa a tela implantada do que os vividos realmente,

mas degrada a condição humana a ficar presa apenas à um looping de satisfação irreal e momentâneo. Notamos que os olhos ficam bloqueados pelo sistema - não vemos; perdemos a capacidade de enxergar para ver apenas a gravação unilateral da história; seu ângulo, seu enquadramento, sem a expansão coletiva que as relações humanas suportam e que as lembranças orgânicas de um corpo apenas físico nos trazem em flash e selecionam apenas o que é importante.

Trata-se aqui de explorar a dimensão entre telas, a realização de conexão de corpos digitais na formatação de um novo indivíduo baseado na mescla de informação que perpetuam a constante evolução tecno/comunicativa.

A linguagem que a moda usa para dominar a linguagem conceitual de um universo caótico, transgredido e hackeado, é o ponto de destaque na avaliação feita a partir do vídeo publicado no Vimeo<sup>16</sup>, o universo de luta entre dois seres distópicos proporciona uma clara ação de moda ao notar-se os figurinos conceituais relativos ao estilo cyberpunk que remete automaticamente a uma ideia de sociedade caótica.

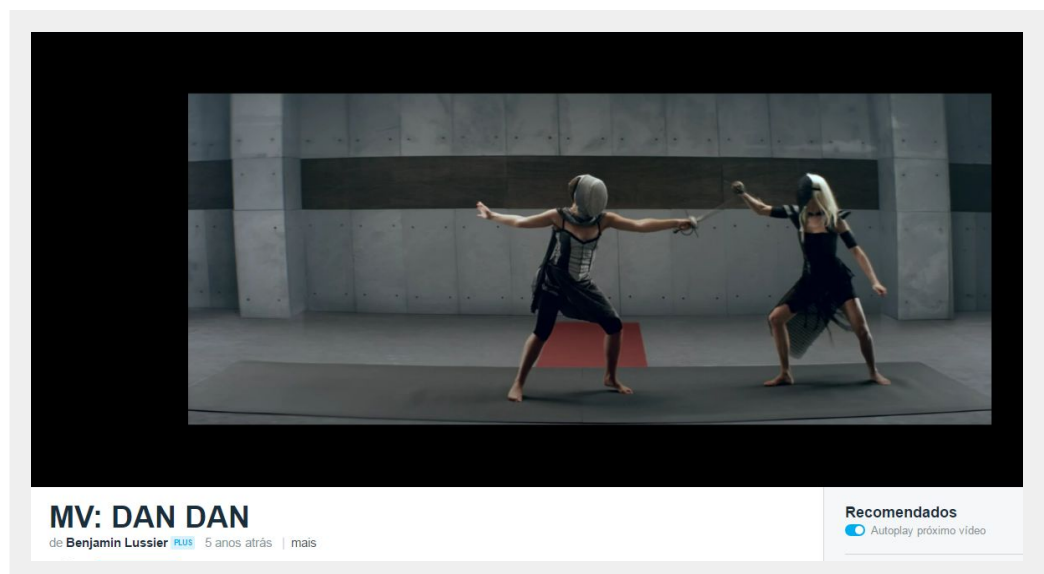


Fig 31 - Frame do vídeo Dan Dan de Benjamin Lussier postado em 2010 - <https://vimeo.com/31396247>

<sup>16</sup> Plataforma de publicação de vídeos alternativa ao YouTube com perfil mais

O funcionamento mecânico da batalha se dá através de uma torcida composta de bolhas (talvez de sabão ou vidro) que contendo homens não corporificados que fazem parte da máquina, dão cor e vida ao evento.

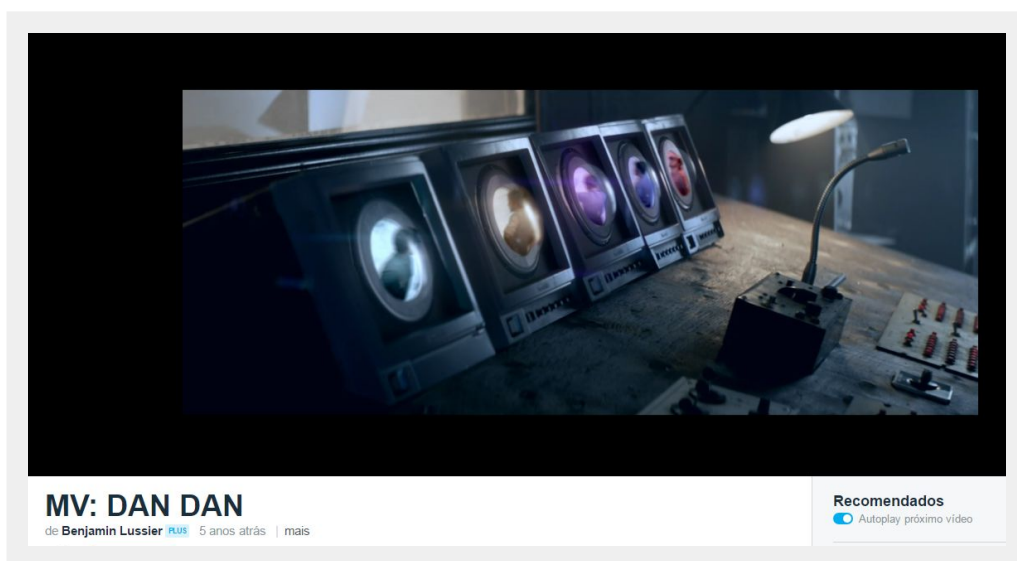


Fig 31 - Frame do sistema de ativação do mecanismo de batalha

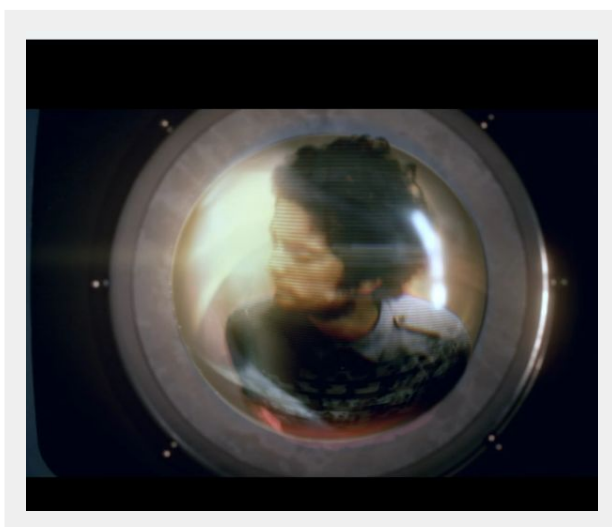


Fig 32 - Recorte do invólucro transparente que contém a cognição das peças participantes do espetáculo.

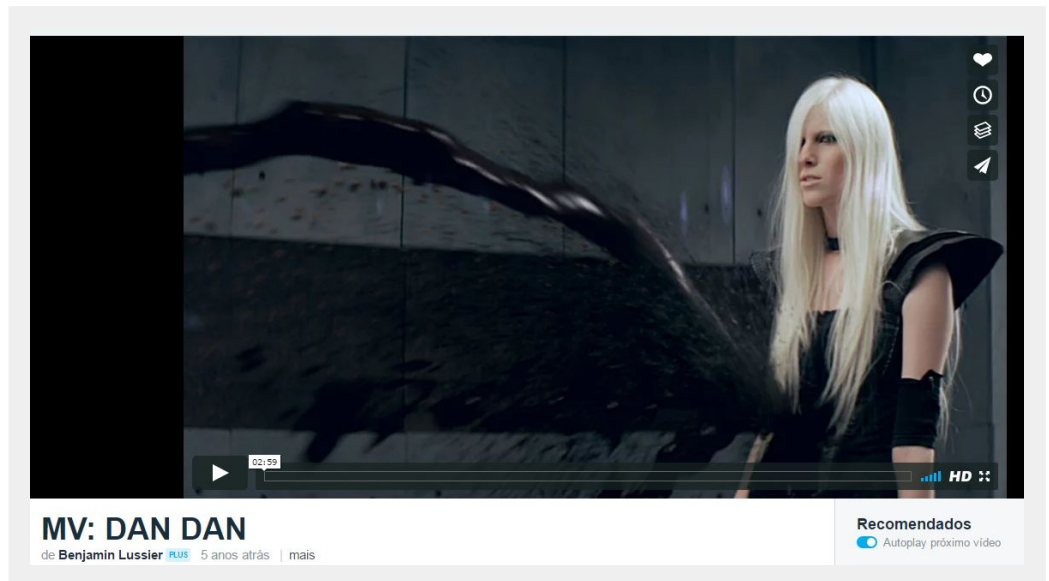


Fig 33 - Frame da expansão corporal do derrotado

A luta culmina na derrota do elemento que se apresentava mais forte, numa clara analogia ao derramamento comunicacional que o ser faz ao despir-se de matéria para ocupar a rede de dados, além de ilustrar uma estética de moda muito informativa de conceitos, androginia, a dor, o estranho e o sangue, que aqui toma a linguagem de óleo, afastando ainda mais a ideia de um ser humano simples, mas abordando os conceitos próximos ao ciborgue completo.

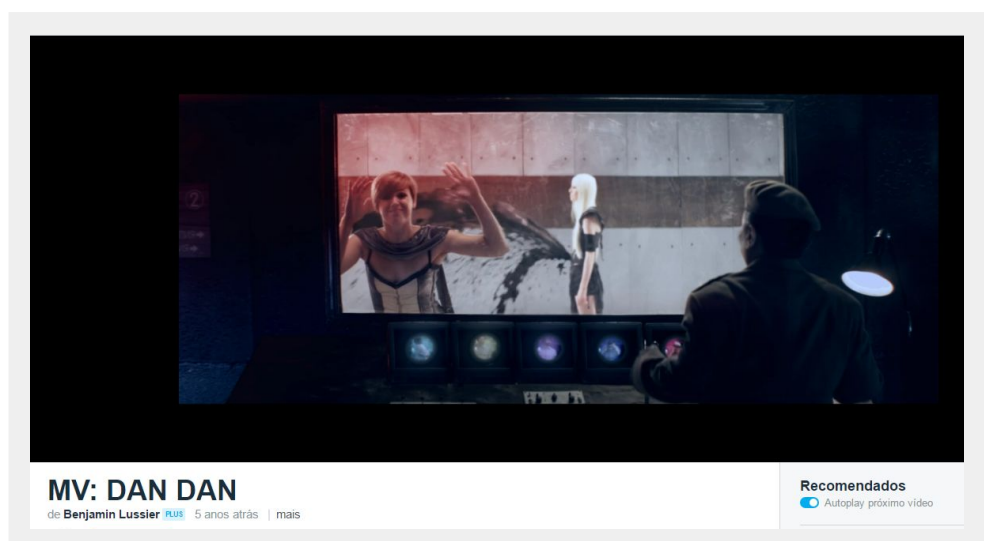


Fig 34 Frame angústia da prisão da tela, incapacidade do romper.

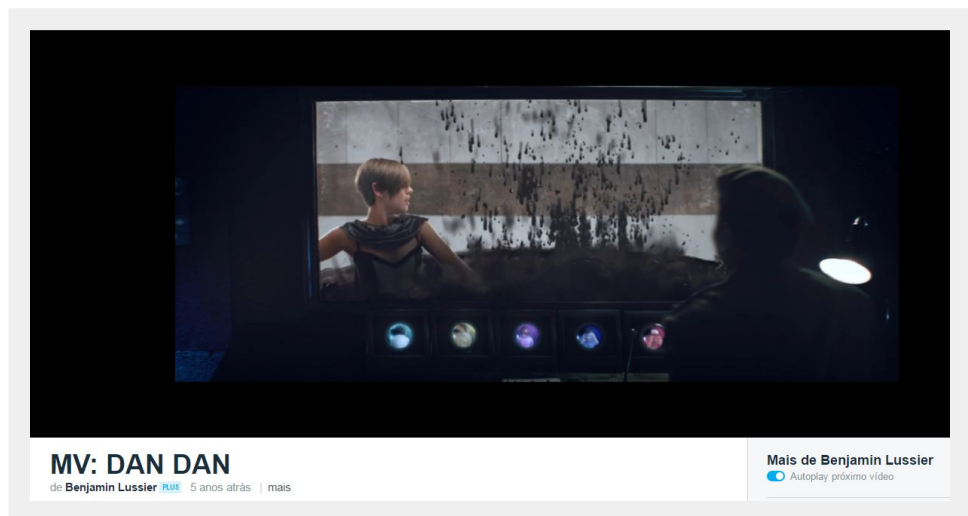


Fig 35 Conexão e absorção dos seres

Ao romper a barreira corpórea o ser derrotado transborda seu fluxo de dados, escorre e preenche a sala com a sua essência inorgânica.

*“[...]é um mundo de redes entrelaçadas – redes que são em parte humanas, em parte máquinas; complexos híbridos de carne e metal que jogam conceitos como “natural” e “artificial” para a lata do lixo. Essas redes híbridas são os ciborgues e eles não se limitam a estar à nossa volta – eles nos incorporam” (HARAWAY e KUNZRU- p. 24)*

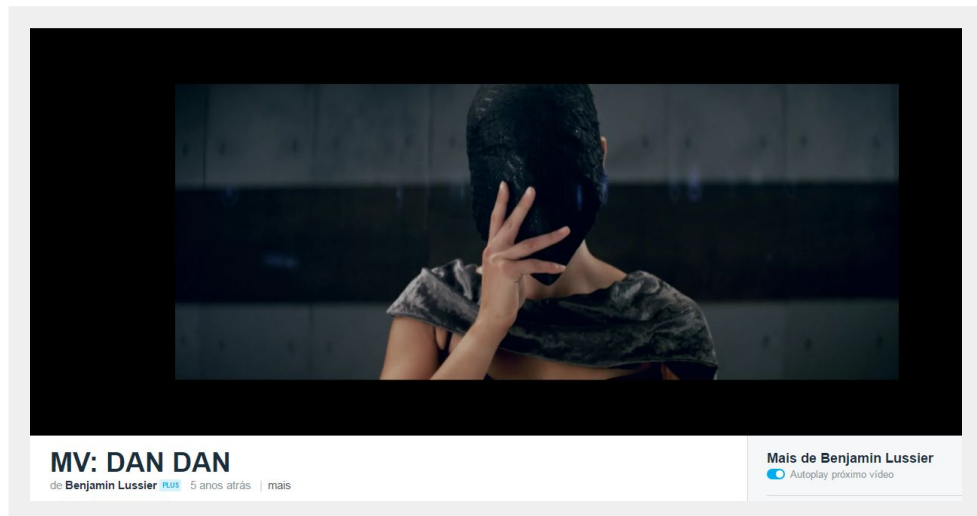


Fig 36 A surgimento de um novo ser  
Ao se afogar na imaterialidade dos dados do ser derrotado, o vencedor absorve o poder comunicacional e visual do outro, dando original a um novo ser mais poderoso, que consegue sair e romper a barreira da tela.

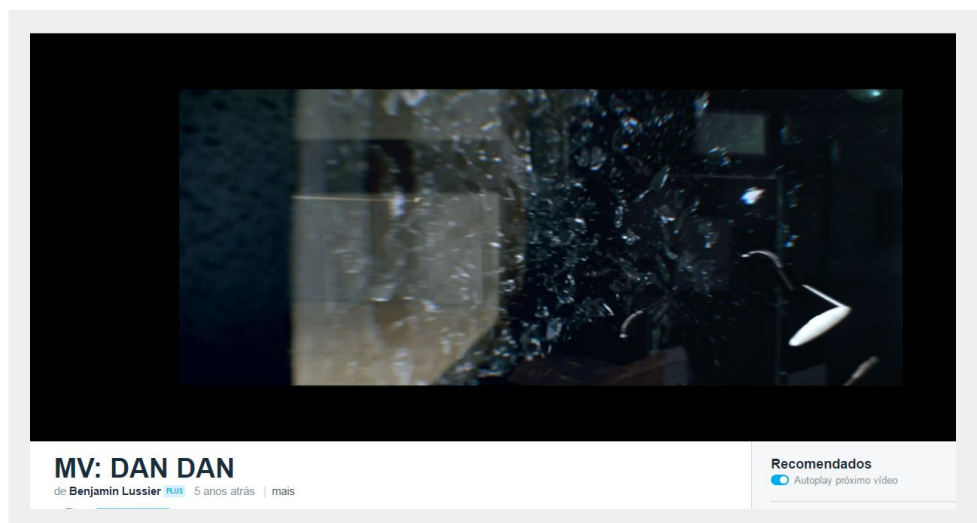


Fig 37 Romper das telas

Tratando-se de moda a efemeridade dos conjuntos conceituais que a cercam é fomento de estudo para diversas linhas interpretativas de consumo e comportamento, KATZ (2010) indica em sua pesquisa sobre o *Mundo sem telas*, apontamento que conceito já se presente a participação na construção



de produtos que inserem cada vez mais o indivíduo (corpo) dentro do funcionamento tecnológico dessas ferramentas, como *Gea VR* e *Google Glass*<sup>17</sup>.

---

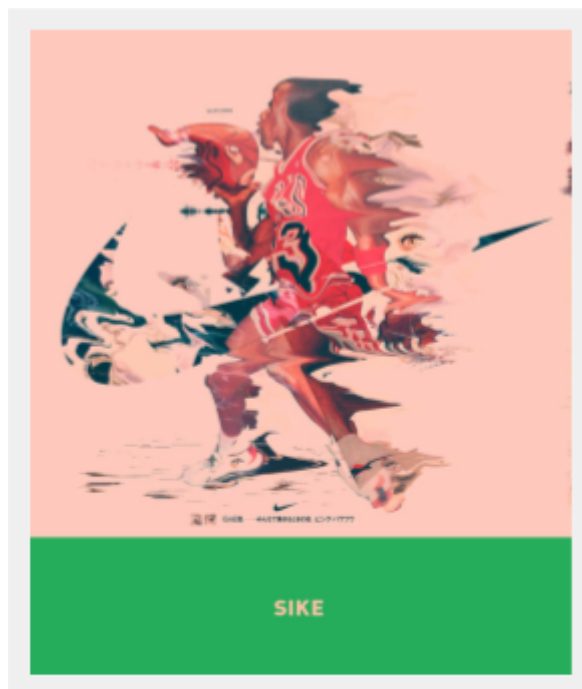
<sup>17</sup> Dispositivos criados pela Samsung (*Gea VR*) e o *Google Glass* pela gigante de comunicação e serviços digitais Google, que abrangem itens de produção nos chamados *Wearable Techs*, roupas ou extensões tecnológicas que ampliam ou melhoram o desempenho do corpo, estreitando a relação do corpo com a tecnologia ou a confirmação de que essas funções simbióticas já caracterizam o ciborgue na atualidade, segundo Donna HARAWAY p.24)

## Open a New Tab - Um *start* Black Mirror

### 3.1 I'm Express - Marcas, Participação, Selfie e Vírus

A moda acontece a partir do movimento humano de criar, seja uma roupa, um estilo, uma tendência ou modo de vida. Ela permeia as relações identitárias e de consumo no meio social, é através dela que deixamos nossa impressão, observar e pesquisar a moda dentre as interações que ela cria é gerar um mapeamento na construção da identidade, nesta pesquisa através da experiência criativa ligada a cultura digital. O comportamento no ambiente digital é ambíguo, polifônico como afirma Canevacci, ele circula por diferentes estágios de acontecimento nas ruas cibernéticas, aqui os elementos: marcas, participação, selfie e vírus vem compor o estudo.

Relacionar *Black Mirror* ao pensamento midiático e tecnológico, criativo e subversivo do comportamento e também do consumo, é pensar em parâmetros que abrem as discussões presentes no estudo da identidade/consumo na cultura digital.



Há ruptura da forma tradicional de comunicação da marca, onde o corpo fragmentado e disforme, é uma influência vinda da percepção dos diálogos digitais, a marca se funde ao consumidor, passam a ser um só, uma extensão do mesmo organismo e desejo, que percorre ambos no

Fig 38 - Criação Nike

mesmo objetivo, intenção e ritmo, a marca se iguala ao consumidor, a marca é o consumidor.

A expansão do acesso ao meio ambiente cibernético trouxe mais proximidade do mercado de oferta com a demanda de consumo, as marcas são cada vez mais influenciadas pelos consumidores ao contrário do que a história moderna e da era industrial traziam como foco nessa relação, a constante democratização do ciberespaço contribui para essa mudança de paradigma, na contemporaneidade a hierarquia de emissores e receptores perdeu o *glamourização* histórica das marcas anunciantes e vendedores bombardearem de conceitos lúdicos de meios vida, o foco do consumo hoje é o SER individual... o que eles querem?

*“Diante de tantas mudanças na sociedade, onde até seus mais consequentes observadores e analistas apresentam dificuldade em conceituá-la, só um olhar oblíquo, fluido e sincrético é capaz de captar tais transformações em todos os parâmetros da vida, inclusive os câmbios identitários e os reflexos nas atitudes e comportamentos.[...] associada à multiplicidade midiática na era digital que abre espaços de efetiva interação entre as pessoas é que permite a atuação, a cenografia e o protagonismo de produtos e marcas em convívio profícuo com as pessoas, isto é, os vínculos de sentidos.” (PEREZ e TRINDADE, 2014)*

O contato mais próximo com o consumidor, seus desejos, necessidades e frustrações levam as marcas a trabalharem sua PERSONALIDADE online respinga nas produções offline, a atividade cibernética passou a ser a ferramenta que gera a valorização do sentido, ou a relação sentimental com o que é produzido pelas marcas tudo acontece muito rápido e somos

abordados em todo o caminho da navegação por janelas de consumo expostas, apenas aguardando um clique.

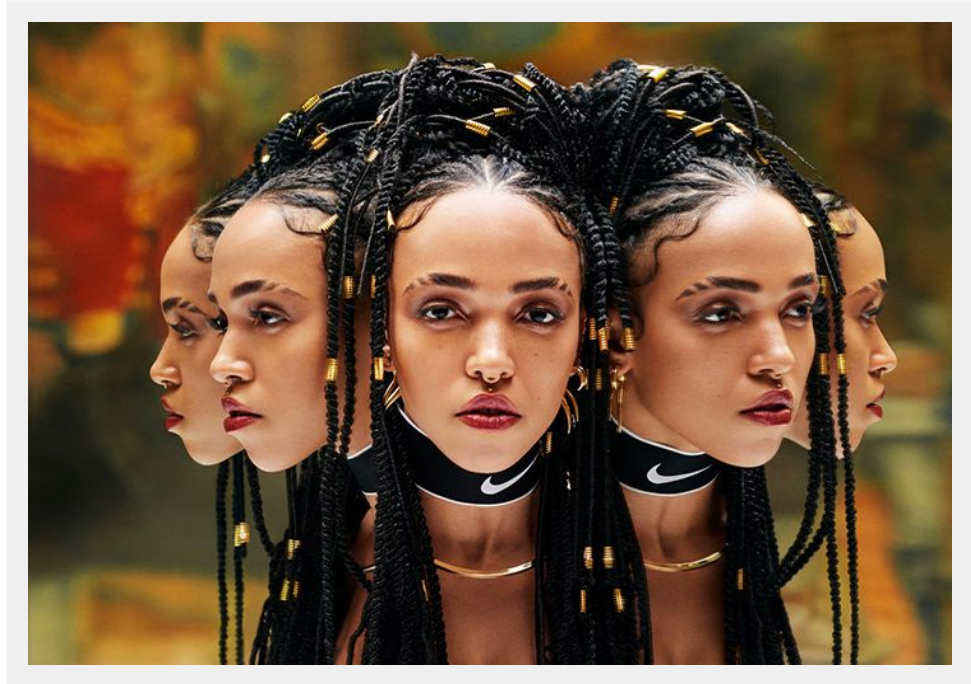


Fig 39 - Criação Nike - Múltiplos em um

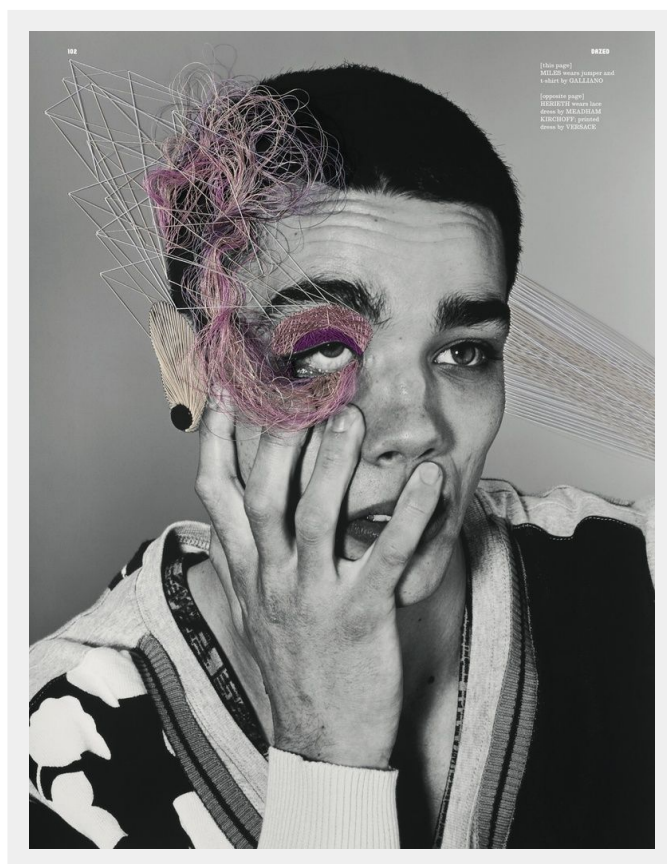
O SER consumidor na contemporaneidade é múltiplo: étnico, global, expansivo. Consome e expressa sua vontade, o desejo de possuir identidade, na construção de sua personalidade digital, navega, caminha e observa, não cabe mais dentro de si, não caberá dentro de uma marca que não reflete seu desejo, ideal ou angústia. Mas se aproxima, ou ata-se como marcadas as cabeças pelas faixas com ícone quando se sente compreendido, pela mensagem que a marca carrega.

O consumidor tem se mostrado muito mais participativo das definições de produto ou serviços, além de mais exigente quanto a qualidade empregada na rotina de consumo.

São diversos caminhos e janelas que levam a diferentes resultados, nesse meio tempo temos acesso ao banco, talks, redes, compras e *error*.

A amplitude de caminhos abertos na navegação nos coloca ao mesmo tempo em diversas realidades em rede, ao mesmo tempo experimenta-se conversas, compras, alimenta-se de dados sobre celebridades, mente-se em testes de postais (Buzzfeed e VonVon) buscando sempre o melhor resultado, a incessante busca pela satisfação e pelo prazer que rege o ponteiro do mouse ou o deslizar o touch.

Os temidos *hackers* aparecem hoje como uma figura marginalizada e mal intencionada que procura criar uma armadilha para obtenção de informação de dados bancários ou estratégicos de determinada empresa ou governo, porém o avanço da tecnologia digital veio da curiosidade dos primeiros *hackers* a iniciar a rotina de pesquisa e entendimento da dimensão de acesso via internet.



Vírus é a faceta mais honesta na aplicação de *Black Mirror* na discussão de identidade, comportamento e moda, é a quebra de padrão, uma anomalia sistêmica programada, e uma contravenção a segurança matemática dos ambientes tecnológicos ultra modernos, analisando talvez até como uma

forma de arte e comunicação em transgredir o padrão tão primoroso e exato da programação de dados.

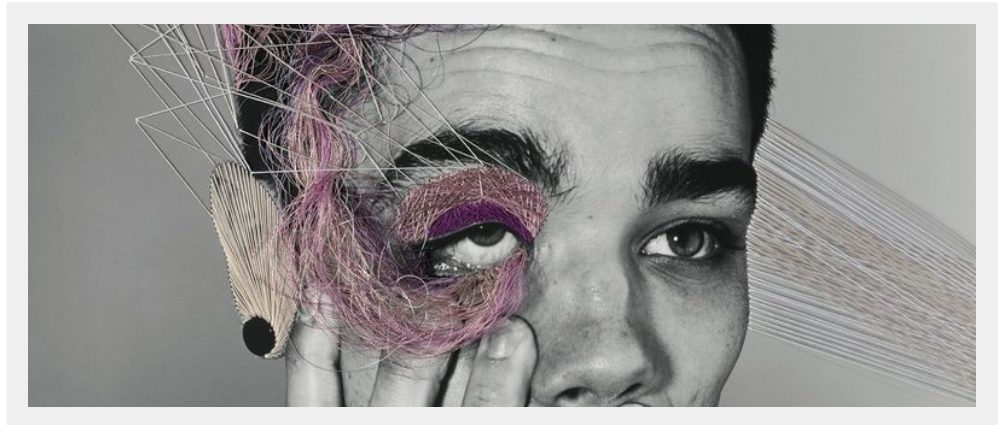


Fig.40 Richard Burbridge, Robbie Spencer and Maurizio Anzeri for Dazed and Confused.  
Fonte: <https://goo.gl/cqUt85>

*BUG - ERROR* - traduz uma inconformidade, vazamento de dados, as linhas que vazam pelos olhos são os dados que não devem ser expostos, somos invadidos e destruídos, é a reformatação de uma nova necessidade, de um novo meio de acesso, a angústia e a inconformidade de estabelecer uma relação de violência e invasão.

Cada clique leva a uma nova possibilidade comunicacional, bombardeados de informações, de ofertas, de possibilidades, likes e vaidades. O foco no indivíduo, e na individualidade do ser no espaço cibernético propiciou uma relação o comportamento visual atual, a extrema exposição pessoal.

Nunca houve tantos auto-registros quanto temos visto após a popularização dos *smartphones* e o aumento da potência de sua câmeras integradas. O auto-retrato digital mundialmente conhecido como *Selfie* tomou conta da produção visual das redes sociais, é o desejo do ver e ser visto, admirado e cobiçado, como mais um dos fetiches que a era da internet inseriu no ritual de comunicação pessoal.

*“Os modos de se vestir, se adornar, de interferir sobre os corpos, são elementos que se compõem com os outros vetores, os quais produzem modos de ser, os modos de relação a si: as subjetividades. A subjetividade varia seus modelos dominantes, a partir da oscilação das forças que estão compondo e recompondo seus contornos. A Moda estetiza e apresenta muitos desses elementos interligados: moral, tecnologia, arte, religião, cultura, ciência, economia, natureza etc.” (MESQUITA, Cristiane. 2010)*

A digitalização do SER é o *I'm Express* da personalidade em rede, tornar-se dados, mas desejando causar impacto visual para criar a admiração no receptor dos pixels postados, caso contrário “deleta” e refaz, até que atinja a padronização de seu gosto para o agrado geral da platéia *facebookiana* ou *instragramer*.

*“O objeto olhar reina invisível no campo imaginário como suporte do desejo ao Outro que o caracteriza. Ele faz do eu uma instância de espetáculo: ator e espectador. Ator, ele se dá a ver para agradar ao Outro, para suscitar seu desejo; espectador, ele espia o Outro que o espiona para melhor enganá-lo.” QUINET, Antonio. (2002)*

A vaidade alimenta a rede, alimenta a moda e os fluxos sociais, produz conteúdo, notícia, amplia o acesso de classes, criam uma democracia do acesso ao conteúdo e da apropriação de sua cultura e imagem, o que nos leva a fechar a conexão com as marcas, que criam mecanismos de dados para alimentar a criação de novos materiais de desejo inflando mercado com o resultado de pesquisas comportamentais e *big datas*, para oferecer aquilo

que a população geral reflete na comunicação online e cria a cobiça por algo que ela mesma gerou o insight.

Apontar a participação da série *Black Mirror* como um dos protagonista atuantes nessa geração de novas identidades e reconhecimentos conceituais, que passam por esferas de estudos sociais, tecnológicos e comunicacionais, ela apresenta uma linguagem de grande circulação e aceitação pela grande massa de espectadores que buscam consumir as alegorias do espaço digital, e ampliam principalmente a participação na cultura gerada a partir dessa conexão alimenta o entendimento do papel individual e efêmero (no sentido volátil, mas perene do indivíduo digital) de indivíduo que pertence, altera e se movimenta juntamente com a *Metrópole Comunicacional* (CANEVACCI) ambos entrelaçados nas relações, absorvendo e expelindo informações e tendências.

### **3.2 - Black Mirror.... Um caminho ao passar das telas**

A arte exerce uma papel fundamental nesta pesquisa, através dela buscamos e expomos os conceitos que muitas vezes se mostram velados, e descongela o olhar no entendimento dos ritmos que a experiência de submergir na identidade *Black Mirror* demonstra, ela também é mutável e fluída, percorre a estruturação de cada novo conceito e trama que os enredos constroem. Assim como a moda toma sempre um rumo novo no entendimento das modificações sociais, gerando novos *frames* de pesquisa, a cada interação/coleção lançada, meios técnicos e criativos que levar ideias e criatividade para o grande mercado e esperar como os indivíduos identitários irão perpetuar e modificar a “ÚLTIMA MODA”.

A complexidade do envolvimento do ser humano no estudo das relações comunicacionais adere ao fascínio da cultura digital, uma construção



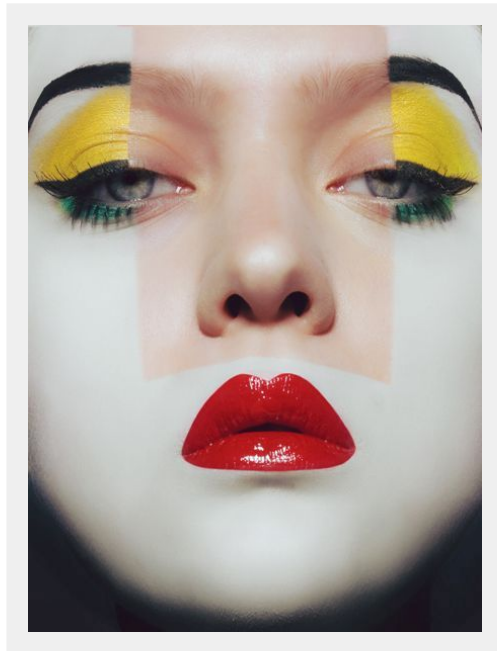
extracorpórea de significados, existimos cognitivamente na rede, nossas sensações estão todas ali, aprendemos, desenvolvemos e mudamos, ainda não rompemos a barreira do funcionamento, mas que exploramos a experiência de forma muito íntima, carregamos em nós o resultado disso, nosso corpo vira mídia - *Corpomídia (KATZ e GRENER)*.

As interfaces digitais carregam um universo de midiático, e de moda, numa ampla vitrine de pixels, carregamos em nossos aparelhos fragmentos de nós mesmos representados pelas nossas preferências em downloads de apps, *selfie* que compreendem o ideal de imagem que desejamos ser e uma migalhas de impressões que deixamos ao nos movimentar por eles, registros de atividades, cadastros, horários, sons e alertas. É um mundo ativo que compreende nossa personalidade, operando em nós como um sistema em *looping* ampliando, indo e voltando dentro dele mesmo.

O entendimento *Black Mirror* da cultura digital é o hackeamento e o versionamento infinito (iPhone 5, 5s, 6s, 7, 7s... ) de conceitos e reformulações que apareceram com o exercício (experiência) que a cultura digital continuará fluindo, repetindo o argumento do primeiro capítulo, no “CICLO DE CONSUMIR E SER CONSUMIDO”.

O comportamento, olhar *Black Mirror* pela moda, não é apenas observar, mas retratar como o movimento e as mutações do consumo, se formos categorizar a moda como simplesmente um artifício visual para a contemplação dos núcleos sociais conseguimos destacar uma infinidade de produções visuais e têxteis que representam os signos que circundam a relação com a moda e a humanidade, mas pensar que na cultura digital a construção de um indivíduo é sem forma e sem sexo, que circula e amplia-se impelido pela informação e experiência dificultamos qualquer ação de mercado em estabelecer uma relação, entender e acompanhar essa

*morfose* identitária é o essencial para iniciar o estudo desse SER com suas experiências e comportamento de consumo.



Os índices e indicadores da série trazem reflexões acerca do indivíduo, que se forma permeado as camadas e as telas - *Black Mirror* suas tensões tecnológicas e sociais, toma vida e atinge o espectador através de sua linguagem visual, o *design* invoga na série é o elemento menos aparente diante das tensões relatadas, mas é ferramenta que atua na aproximação da mensagem e na construção da identidade na cultura digital.

Fig 41. Trabalho do Makeup Artist Roshar - fonte: Pinterest

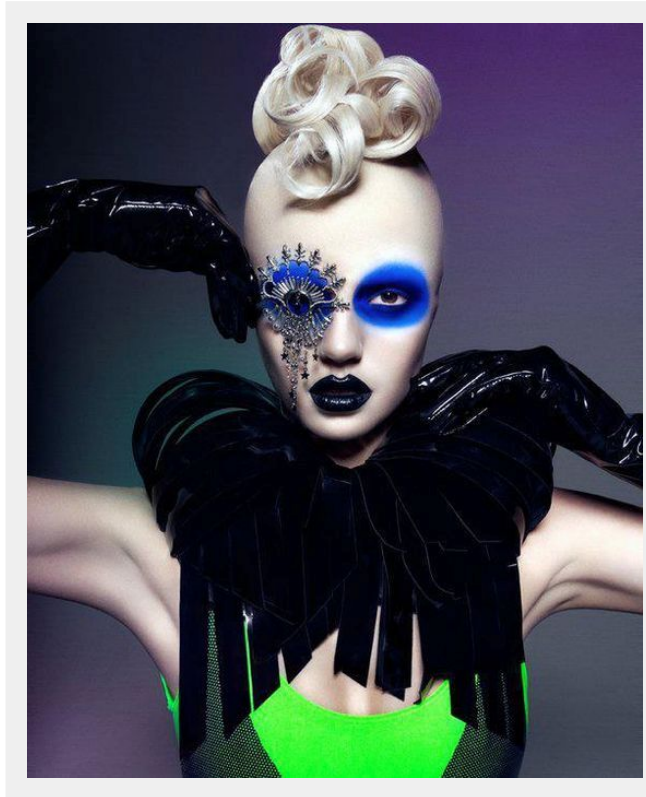
A relação da mensagem e comunicação configurada através do corpo. Os seres criados por ele transfiguram a lógica para um corpo que se revela, na imagem acima temos uma configuração que mostra dois corpos similares que habitam apenas um, em camadas separadas por nível, mas em simbiose de espaço e funcionamento, conseguimos perceber a profundidade de uma sobre a outra, como um *EU* que se revela mas que ao mesmo tempo se monta de códigos e informações que o transforma em uma nova possibilidade.



Fig 42 - Seres Digitais de Porcelana - Fonte: Google

O efeito criado pela pele inorgânica extremamente branca e lisa, como um ser que se veste de máquina/ciborgue mas que revela sua conexão pelo ser de pele que o habita, numa relação ao uso dos avatares e/ou do conceito de multívduos de Canevacci, habitantes que regem a participação em múltiplos *EUs* que não se contentam apenas em ser um só, mas querem carregar em si a culturalidade e capacidade de transpor a identidade única para um ser repleto de facetas, personalidades e características que transcendem a ordem real para a infinitude digital.

*“O formativo da cultura industrial, que consiste em elaborar uma identidade sempre idêntica a si mesma, não funciona mais. Na cultura digital, as identidades não são fixas, mas flutuantes. O conceito de multívduo modifica o conceito clássico de indivíduo — palavra de origem latina que, por sua vez, traduz a palavra grega **atomom**, cujo significado é indivisível. O multívduo é um sujeito divisível, plural, fluido. Ubíquo. Um mesmo sujeito pode ter uma multiplicidade de identidades, de "eus", e assim multívduar a sua subjetividade.” (CANEVACCI, Massimo - 2005)*



A moda realiza o papel identitário das mensagens e da relação que o corpo digital quer transmitir, é uma construção corporificada estética dos conceitos abrangentes dentro dos rumos para a visualização do ser pós-humano, uma mescla das

tecnologias e composições orgânicas que criam um novo ser na cadeia evolutiva, não opera binariamente, pois não existe classificação ou seleção de gênero ou raça, é um ser que caminha no futuro, vestindo pedaços, meio humano, meio máquina, meio animal, mas desvela uma beleza estética intrigante e atraente, na composição de cores cítricas, verniz e couro. Brilha como se fosse composta apenas digitalmente.

As ondas de tendências perseguem o caminhar evolutivo da informação, são inconstante e reverberam pelo mundo, aparece hoje aqui e amanhã será refletiva há quilômetros de distância, horas, dias, meses ou anos depois.

*“A moda é outro exemplo: o multivíduo não se identifica por um estilo de moda específico, único. Ele modifica seus estilos de acordo com os diferentes contextos em que se encontra. Isso impõe grandes desafios para o estudo da*

*moda, que não deve mais ser tomada como algo que manipula, pois cada indivíduo escolhe elementos diferenciados e, a partir disso, cria sua própria performance.” (CANEVACCI, Massimo - 2013)*

O ser do pós-humano híbrido já habita dentro nós, é fragmentado e sem forma consciente, mas produz ideias pautadas nesse composição futura de seres junções homem-máquina e dissonantes.

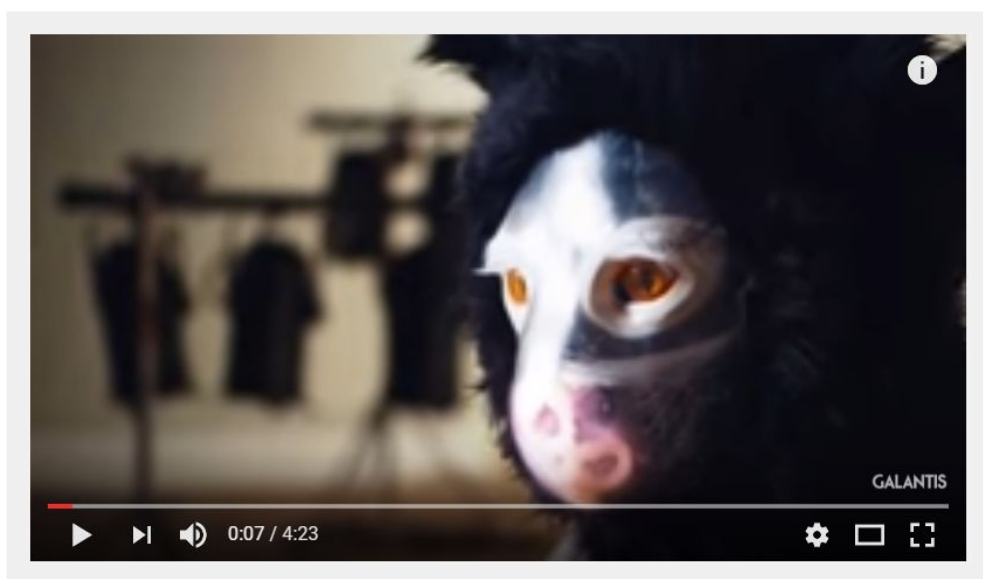


Fig 44 - Frame do vídeo da dupla Galantis - Runway - <https://goo.gl/m3Yrpf>

A produção da dupla Galatis de música eletrônica formada em Estocolmo traz em seus videoclipes produções que mesclam a relação de um novo ser inserido no cotidiano atual de comunicação e geração de conteúdo. No vídeo Runway os seres criados mesclam corpos humano, fios de liga ótica e partes animais. Raios de luzes percorrem a metrópole conectiva, os seres híbridos fazem parte desse movimento, circulando e ocupando o espaço de diálogo humano. Choque de tensão quando deparam com seres de forma humana (manequins) aparecem presos por grades, inertes, rígidos e sem vida (liberdade).



Fig 45 - Frame do videoclipe Runway - Galatis - Conflito de identidade.



Os seres que constroem um viés de moda em dados visuais e comportamentais, alimenta-se de dados e culturalidades digitais, uma estética que deu abertura para entendermos a vida em rede, e a conexão virtual dos seres digitais foi o livro *Neuromancer* escrito por William Gibson publicado em 1984, caracteriza o *hacker* como um “pichador virtual” (artista) que rompe com as atitudes comportamentais esperadas e desenvolve assim uma atividade que reflete sua identidade e capacidade de domínio em rede - criou a estética *cyberpunk*, que transcende para o ambiente futurista digital onde os elementos de tensão são a atividade igualitária, a tecnologia e o consumo futurista da sociedade caótica. É um arquétipo construção de tendência, de demanda, um ser que habita mais a camada virtual, modificando-a e propagando essa alteração no universo que engloba ambas as realidades. Transpira a androginia do sujeito *Black Mirror*, que comporta-se *hakeando* dados de uma sociedade contemporânea alimentada por eles. Veste a tensão que a forma de viver online traduz. Sua

imagem se mostra repleta de camadas, e elementos que transitam na composição de moda explorando acessórios pontiagudos, metálicos e fios nessa intersecção entre moda e tecnologia.

A tensão de revelar muitas ideias sombrias que repercutem na mente faz com que a moda seja força criadora da criação e da identidade, instiga a criação de novas formas de expressar a moda, nessa construção de identidade.

O vídeo do projeto Metakimosphere produz estruturas corporais de fibras que se movem e criam uma aura em volta do corpo, o estudo da tecnologia voltado para a criação de novas opções e estruturas vestíveis.

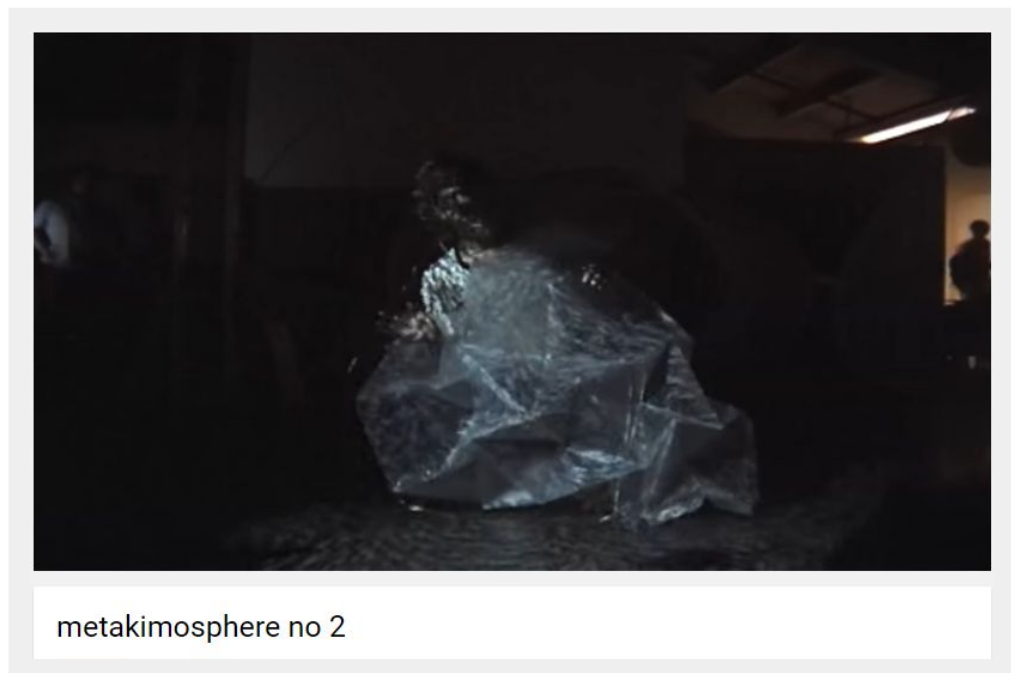


Fig 46 - Apresentação e projeto da performance Metakimosphere - <https://www.youtube.com/watch?v=b0t4jKH3SBI>

As noivas ciborgues de Hu Sheguang realizado em marcam essa estruturação da moda com a linguagem do lado sombrio/cyber que habito nos conceitos criativos da cultura digital.

As modelagens criam uma realidade sanguínea que extrapola o corpo, células, filamentos e bolhas compõem essa expressão teatral de moda.



Fig 47 Noivas Ciborgues do designer chinês Hu Sheguang 2016.

Múltiplas mãos, múltiplos acessos, múltiplas identidades, a reconfiguração do humano que abraça a multiplicidade do ser na cibercultura e na moda. O estranhamento das peças cria um imediato fascínio de encantamento, é um ESTRANHO que liberta, nos tira o peso de viver a normalidade dos padrões empregados.





Fig 48 Vídeo do Desfile Fashion Week Chinês 2016

Todos estes elementos são contabilizados no estudo da formação de um novo SER consumidor e gerador de conteúdo e comportamento, a angústia, a dor, o sangue e a carne não deixam de existir com a imaterialidade da experiência digital.

*“Estamos falando, neste caso, de formas inteiramente novas de subjetividade. Estamos falando seriamente sobre mundos em mutação que nunca existiram, antes, neste planeta. E não se trata simplesmente de ideias. Trata-se de uma nova carne.” (HARAWAY e KUNZRU- p. 23)*

O sincretismo da moda e da comunicação é o limiar dessa pesquisa, é um mapeamento da construção de um pensamento que envolve entender o indivíduo mutável, que conecta-se e se transforma e como criar um diálogo de criatividade, marketing e publicidade. Que cria ondas de comportamento e consumo que se tornam mais voláteis, no caminho da desconstrução de padrões.

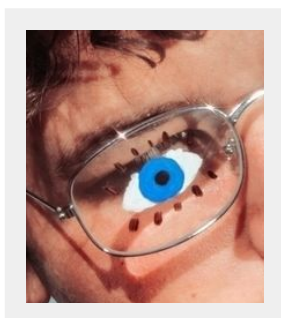
Black Mirror é essa volatilidade conceitual que habita na moda, na cidade, na identidade e no consumo. Buscando novos meios comunicacionais de propagar novos conceitos e produtos com base nessa nova formatação identitária.

## Impressões

A construção dos parâmetros de pesquisas hoje empregados no rastreamento de micro e macro tendências é um entendimento pela escolha de *Black Mirror* (obrigada Sheila por desmascarar meus olhos para a possibilidade disso), entender que a relação dada neste estudo de conceitos, trabalhados brilhantemente pelos mestres citados, aparece como o vislumbrar da experiência imersiva e imagética da cultura digital retratada intrinsecamente pela série.

Mudanças velozes do comportamento, e do consumo, dentro desse cenário caótico que a internet apresenta na atualidade, mas que tangibiliza a comunicação aproximando o mercado de consumo, ao desejo de consumo, e a relação da marca como facilitador e personagem atuante deste cenário.

Esse ensaio, com carinho apresento a pesquisa como ensaio, pois observar e acompanhar a criação e desenvolvimento *mutacional* das identidades e de como o indivíduo consumidor se reconhece e atua (consome) na multiplicidade da rede será sempre um ensaio, o foco da pesquisa é infinito, o ser HUMANO *ciborgueado* ou não, será sempre um consumidor que comunica e o futuro dessa relação e dos estudos que envolvem a moda, a publicidade e a criatividade são o foco da contínua pesquisa do SER.



*“A tecnologia não é neutra. Estamos dentro daquilo que fazemos e aquilo que fazemos está dentro de nós. Vivemos em um mundo de conexões – e é importante saber quem é que é feito e desfeito.” (HARAWAY, 2000)*

O entendimento portanto que contactamos através das experiências de comportamento e consumo passa por camadas cada vez mais profundas na concepção da atuação da moda na rotina social e comunicacional, entendo e busco argumentar que a personalidade que a moda vêm galgando como elemento de estudo social já permeado em nós, como uma relação que passa como uma herança genética de reconhecimento, como nos sentimos confortáveis ao assistir um comercial de perfume, cerveja, ou companhia aérea. O processo produtivo e o mercado de moda continuam vivos e ativos (contradições e éticas à parte) transbordou criativamente para a abordagem comunicacional de conceito, ela atua nos movimentos da metrópole, modificando e informando o circuito de passagem da identidade, favorecendo a discussão e a construção de novos caminhos comunicacionais, comportamentais e consumeristas.

O intuito da pesquisa é trilhar uma aproximação dos elementos na construção individualista da identidade contemporânea, inorgânica e fluída, abrindo questionamentos do envolvimento da arte, da moda, da publicidade e do ciberespaço nessa arquitetura cognitivo do novo SER.

“...Desejo  
Nos cegue  
Nos guie  
Nos proteja  
Até o fim dos tempos”

Amor Marginal, Johnny Hooker

### **Referências Bibliográficas:**

LIPOVESTKY, Gilles. O Império do Efêmero. Companhia de Bolso;  
Edição: de Bolso (17 de agosto de 2009);

CRANE, Diana. A Moda e Seu Papel Social - Classe, Gênero e Identidade  
Das Roupas - 2ª Ed. 2006;

NAVARRI, Pasquale. Moda e Inconsciente – Olhar de uma psicanalista.  
São Paulo: Senac, 2010;

ARANTES, Priscila. Arte e Mídia - Perspectivas da Estética Digital. São  
Paulo: 2005;

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. São Paulo: Zahar 1º ED.  
2001;

SHIRKY, Clay. Lá vem todo mundo: O poder de organizar sem  
organizações. Editora Zahar. São Paulo: 2012;

SHIRKY, Clay. A cultura da participação: Criatividade e generosidade no  
mundo conectado. Editora Zahar. São Paulo: 2011;

SHIRKY, Clay. Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a  
Connected Age: How Technology Makes Consumers into Collaborators.  
Inglês. Penguin Books; Edição: Reprint, 2010.

ATZORI, L; IERA, A; MORABITO, G. **The internet of things:** a survey.  
Computer networks, 2010, Vol. 54, p. 2787-2805. Disponível

em:<<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1389128610001568>>. Acesso em: 20.02.17

CASTELSS, M. **A sociedade em rede - a era da informação:** economia, sociedade e cultura. Volume 1. São Paulo: Paz & Terra, 2002.

CASTELSS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

GIBSON, W. **Neuromante.** Milão: Ed. Nord, 1986.

Ciborg Manifest.pdf - Donna Haraway - Download Dez.16

HARAWAY, D. **Simians, cyborgs and women:** the reinvention of nature. London: Free Association Books, 1991.

GLEICK, J. **The Information:** a history, a theory, a flood. New York: Phanteon Books, 2011.

HAYLES, N. K. **How we think:** digital media and contemporary technogenesis. Chicago: University Of Chicago Press, 2012.

O Sujeito Indexado e seu Corpo App. 2014. Disponível em: <[www.helenakatz.pro.br](http://www.helenakatz.pro.br)>. Acesso em: 20.02.2017.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas:** teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2014.

HARAWAY, Donna e KUNZRU, Hari. **Antropologia do Ciborgue - As vertigens do pós-humano,** São Paulo: Autêntica, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. Vida para Consumo: a transformação das pessoas em mercadoria. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

CANEVACCI, Massimo. Antrologia da Comunicação Visual. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.

CANEVACCI, Massimo. A cidade polifônica: ensaio sobre antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studo Nobel, 2004.

AGAMEN, Giorgio. O que é contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó. Argos, 2009.

CAVENACCI, Massimo. Fetichismo Visuais. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

CANEVACCI, Massimo. A comunicação entre corpos e metrópoles. Revista Signos do Consumo, Ed. 01 – Janeiro-Julho de 2009. Disponível em: [http://www.usp.br/signosdoconsumo/artigos/artigo01\\_comunicacao\\_entre\\_corpos\\_metropoles.pdf](http://www.usp.br/signosdoconsumo/artigos/artigo01_comunicacao_entre_corpos_metropoles.pdf). Acesso: 15 de abril de 2017.

CLARKY, Andy. Natural-born cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence, New York: Oxford University Press, 2003.

PEREZ, Clotilde; TRINDADE, Eneus. Signos do Consumo Ganham Novo Espaço. Revista Eletrônica Signos do Consumo (USP), Janeiro-Julho/2009.

MARX, K. Contribuição à Crítica da Economia Política. Trad. Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão Popular, 2007.



DENNET, Daniel C. The evolution of culture, p.1-26. In: BROCKMAN, John (org.). Culture: leading scientist explore civilizations, art, artworks, reputation, and the on-line revolution. New York: Harper Perennial, 2011.

Corpo e Processo de Comunicação. In: Revista Fronteiras estudos midiáticos. São Leopoldo: Unisinos, v. 3, dez 2001

Por uma teoria do corpomídia. In: O corpo: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

CANEVACCI, M. A Cidade Polifônica. Ensaio sobre a Antropologia da Comunicação Urbana. São Paulo, Studio Nobel, 1993.

CANEVACCI, M. Sincretismos. Uma Exploração das Híbridões Culturais. São Paulo Studio Nobel, 1996.

<http://www.iea.usp.br/noticias/massimo-canevacci>

Acesso em: 12.01.2017

<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/artigo%2010%20alceu%2029%20-%20pp%20157-171.pdf>

Acesso em: 15.01.2017

<http://www.revistacliche.com.br/2013/05/dilemas-do-design-vii-metalingua-gem/>

Acesso em: 05.05.2017

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-71822009000200016](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822009000200016)

Acesso em: 02.03.2017

<http://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/78993/83074>

Acesso em: 23.02.2017

<http://www.revistacliche.com.br/2013/05/dilemas-do-design-vii-metalingua-gem/>

Acesso em: 23.02.2017

<https://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/article/view/7235/5227>

Acesso em: 12.05.2017

[http://www.nomads.usp.br/pesquisas/cultura\\_digital/pensamento\\_digital\\_concepcao\\_arquitetonica/](http://www.nomads.usp.br/pesquisas/cultura_digital/pensamento_digital_concepcao_arquitetonica/)

Acesso em: 29.12.2017

[http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Helena\\_Katz](http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Helena_Katz)

Acesso em: 10.06.2017

<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71333/74339>

Acesso em: 03.01.2017

<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/viewFile/26548/15142>

Acesso em: 03.01.2017

[http://www.forumpermanente.org/event\\_pres/encontros/questoes-indigenas-e-museus/relatos/auto-representacao-cultura-expandida-e-comunicacao-museografica](http://www.forumpermanente.org/event_pres/encontros/questoes-indigenas-e-museus/relatos/auto-representacao-cultura-expandida-e-comunicacao-museografica)

Acesso: 10.06.2017

<http://www.travessa.com.br/sincretika-exploracoes-etnograficas-sobre-arte-contemporanea/artigo/925e6c04-cb42-4d71-8867-5b4d2147d8a2>

Acesso em: 05.04.2017

<http://www.esquerdadiario.com.br/O-carater-fetichista-da-mercadoria-e-seu-segredo-conclusoes-do-primeiro-capitulo-de-O-Capital-de>

Acesso em: 31.05.2017

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143027494009>

Acesso em: 18.02.2017

<http://filosofiadodesign.com/mimese-estranhamento/>

Acesso em: 12.06.2017