



ISSN 1984-5634

ARTIGO

OS SIMPSONS E BLACK MIRROR: DESUMANIZAÇÃO E LIQUIDEZ

The Simpsons and Black Mirror: dehumanization and liquidity

ALESSANDRO DE ALMEIDA¹

CÉSAR HENRIQUE DE QUEIROZ PORTO²

RESUMO

O avanço tecnológico e a fragilização das instituições construídas na modernidade marcam a filosofia da composição das séries *Os Simpsons* e *Black Mirror*, respectivamente produzidas nos Estados Unidos e na Inglaterra. A partir dessa premissa, objetiva-se, nesse artigo, analisar o processo de desumanização dos indivíduos, por consequência dos avanços técnicos, retratado simbolicamente nos episódios Marge na Internet – 18ª. Temporada de *Os Simpsons* (2007) – e *Queda livre – a desumanização do futuro* – 3ª. Temporada – do seriado britânico. Do ponto de vista metodológico, discutiremos a desumanização e o desmoronamento de conceitos modernos nas duas produções satíricas, por meio do debate sobre a influência dos meios de comunicação na vida humana, notadamente a internet. Para esse fim, outros episódios também serão utilizados, com o fito de percebermos similitudes entre as produções audiovisuais que propõem reflexões importantes sobre a relação dos seres humanos com as novas tecnologias comunicacionais.

PALAVRAS-CHAVE: *Black Mirror*; Liquidez; *Simpsons*.

ABSTRACT

The technological advancement and the weakening of institutions built in modernity mark the philosophy of composition in the TV series *The Simpsons* and *Black Mirror*, respectively produced in the United States and England. Based on this premise, the objective of this paper is to analyze the process of dehumanization of individuals as a consequence of technical advances, symbolically portrayed in the episodes Marge Gamer from the 18th Season of *The Simpsons* (2007), and “Nosedive” from the 3rd Season of the British series (2016). From a methodological standpoint, we will discuss dehumanization and the collapse of modern concepts in the two satirical productions through the debate on the influence of media in human life, notably the internet. To this end, other episodes will also be incorporated in the analysis in order to perceive similarities between the audiovisual productions that pose important reflections on the relationship between human beings and new communication technologies.

KEYWORDS: *Black Mirror*; liquidity; *Simpsons*.

EDITOR-CHEFE:

Andrei Marcelo da Rosa

EDITORE-GERENTE:

Rame Ferreira

SUBMETIDO: 26/06/2023

ACEITO: 30/01/2025

COMO CITAR:

ALMEIDA, A. de; PORTO, C. H. de Q. Os Simpsons e Black Mirror: desumanização e liquidez. *Aedos*, Porto Alegre, v. 17, n. 39, p. 418-433, ago-dez. 2025.

<https://seer.ufrgs.br/aedos/>

¹ Doutor em História Social pela Universidade Federal de Uberlândia e professor de História do Brasil e História da Educação da Universidade Estadual de Montes Claros. ORCID iD: 0009-0009-4341-3319. E-mail: hg6alessandro@gmail.com

² Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo (2012). Mestre em História pela Universidade Federal de Minas Gerais (2002). Graduado e especialista em História pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Professor efetivo da Unimontes nas áreas de História Moderna e Contemporânea, com ênfase no Oriente Médio. Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em História (PPGH/Unimontes). Coordenador do Núcleo de História e Cultura Regional – Nuhicre/Unimontes. ORCID iD: 0000-0003-4744-148X. E-mail: cesarqueirozporto@gmail.com

Nos anos 1960, conforme ressalta o historiador Eric Hobsbawm (1995), a Revolução Cultural contestou as instituições construídas na modernidade, notadamente o capitalismo e os Estados Nacionais. Nesse contexto, o avanço progressivo dos meios de comunicação e os investimentos dos magnatas de mídia em produções audiovisuais se fortaleceram, sobretudo quando suas narrativas passaram a versar sobre a desumanização e a fragilidade das instituições construídas na modernidade. Partindo desse pressuposto, *Os Simpsons* e *Black Mirror*, séries produzidas nos Estados Unidos e na Inglaterra, respectivamente, tem um ponto de convergência interessante, pois em vários episódios questionam os possíveis benefícios que a lógica progressista poderia trazer para o mundo ocidental, além de simbolicamente demonstrarem a fragilidade das instituições como a família, o Estado e as organizações sociais, em detrimento da dominação tecnológica imposta aos homens no final do século XX e no início do século XXI. Diante dessa proximidade existente entre os seriados, sob a inspiração dos impactos da tecnologia na vida humana, optamos por analisar os episódios “Marge na Internet” – 18^a. Temporada de *Os Simpsons* (2007) – e “Queda Livre – a desumanização do futuro – 3^a. Temporada de *Black Mirror*. Logo, apesar das diferenças existentes entre as produções, o debate sobre os riscos provenientes da dependência humana em relação a internet e tecnologias de comunicação é a base de discussão para a comparação entre as séries e episódios supracitados.

Do ponto de vista metodológico e historiográfico, a longevidade das séries em análise e a discussão de especificidades suscitadas pela problematização das fontes, optamos pelo uso do método regressivo, proposto por Marc Bloch (2001), em *Apologia da História ou o ofício do historiador*, em que a história como disciplina do presente remonta ao passado para procurar intervir e interagir na sociedade. Nesse sentido, sob o ponto de vista da História pública, a análise de séries e episódios de grande audiência pode ser útil para doutos ou leigos, conforme sugeriu o próprio historiador francês em 1944, quando vivenciou os traumas da Segunda Grande Guerra (1939-1945) e os efeitos da tecnologia na vida humana e a desumanização. Dessa forma, não por acaso, uma releitura das premissas da Escola de Frankfurt em diálogo com as fontes e as discussões sobre tecnologia e vida humana se fez presente no texto e contou com referências de intelectuais preocupados com a temática.

Para além disso, a apresentação das imagens, falas e informações sobre as produções audiovisuais ocorreram para desmistificar a noção de futurismo satírico associado às séries, consideradas para o público leigo como adivinhação e não ciência. Nesse sentido, trabalhos que abordam *Os Simpsons*, além das inúmeras produções sobre o desenho e *Black Mirror* apontam para a importância de se pensar esses entretenimentos da comunicação streaming como ciência, aspecto caro à tentativa de compreensão sobre a desumanização marcante no mundo tecnológico da revolução digital.

De acordo com o sociólogo polonês, Zygmunt Bauman (2001), vivemos tempos líquidos e a obsolescência é a marca da sociedade ocidental do final do século XX. Sob essa ótica, o intelectual ressalta que as instituições, após os anos 1960, transformaram-se em “instituições zumbis”, pois apesar de existirem foram corrompidas pela lógica do novo capitalismo e os avanços da tecnologia. Nesse sentido, a família, o bairro e a classe foram exemplos de intuições frágeis diante da liquidez e fluidez das relações sociais na pós-modernidade.

Sob essa ótica, o sociólogo polonês alerta que, a partir dos anos 1960, as afirmações construídas na modernidade são colocadas à prova. Família, ciência, gênero e as certezas propostas por Estados Nacionais são questionadas em função da busca de liberdade que marcou a revolução cultural e sexual daquele tempo. A partir de então, as seguranças propostas pelas instituições supracitadas, ao serem questionadas, apresentam um cenário libertário que, sem uma proposta política clara, abrem margem para o consumismo e a égide das grandes empresas. No que tange a comunicação, o avanço tecnológico condiciona o sucesso de magnatas da mídia que conseguem, diante desse cenário, perceber um caminho fértil para seus empreendimentos.

As séries, nesse sentido, ganham força na televisão e, posteriormente, invadem o ciberespaço neste começo do século XXI. No Brasil, por exemplo, a Hanna Barbera se destacava

com animações famosas como *Os Flintstones*, além de alguns seriados de super heróis japoneses como *Nacional Kid*, exibido pela Record nos domingos à tarde. Lembrando que desde 1968, com as séries *Agente 86* e *Peter Gunn*, os seriados investigativos e irônicos já invadiam as telas brasileiras (Pereira, 2008).

A respeito do consumismo e da desumanização, Milton Santos (2008), em *Por uma outra globalização*, critica o humanismo moderno, afirmando que a máxima de desenvolvimento ilimitado do capitalismo proposta pelos iluministas do século XVIII é falsa. A perspectiva de um futuro progressista, proveniente da melhoria da qualidade de vida dos homens, fruto da industrialização, não se sustenta. Revoluções, catástrofes mundiais, pobreza e desigualdade sinalizam um processo de desumanização em que o homem não é mais amigo da natureza e, muito menos, dos próprios homens. Segundo o geógrafo, essas mazelas marcam a perversidade da globalização e a falta de consciência universal, necessária para o futuro da humanidade. Além disso, o intelectual alerta que as fábulas, produzidas pelas empresas de tecnologia comunicacional, apresentam ilusões de felicidade associadas aos bens de consumo como a televisão e o celular, por exemplo, dois mecanismos criticados nas séries em análise. Em uma perspectiva otimista, o pesquisador brasileiro propõe a necessidade de uma globalização mais humana e solidária, em que a tecnologia seja utilizada para o bem comum e não sob a égide do fundamentalismo de mercado, consumismo e individualismo. Essa perspectiva de futuro não caracteriza as produções que estudamos, conforme vamos perceber a seguir.

Este artigo, em um primeiro momento, analisa alguns episódios do seriado *Os Simpsons*, em especial o episódio “Marge na Internet”, evidenciando um contexto marcado pelo avanço da tecnologia e do capitalismo, bem como do consumismo. A seção ainda destaca um horizonte social contemporâneo, marcado pela desumanização e pela fragilidade das instituições tradicionais, como a família e a classe social. Ao final do tópico, o texto destaca a fluidez e a instabilidade como característica dos relacionamentos entre as pessoas na sociedade deste início de século.

A segunda parte do texto pretende continuar o debate que envolve a ficção seriada e os avanços da globalização e da tecnologia, especialmente o universo do ciberespaço. O seriado *Black Mirror*, através do episódio “Queda livre – a desumanização do futuro”, é também revelador de um processo de mecanização e fluidez das relações humanas, na medida em que o ambiente tecnológico, com o advento das redes sociais, dos aplicativos e algoritmos levam os indivíduos à perda de vínculos afetivos no trabalho e na família..

OS SIMPSONS: DA TV À INTERNET

Os Simpsons é uma série criada por Matt Groening, em 1987, nos Estados Unidos. Em 1991, a animação chegou ao Brasil, sendo transmitida, inicialmente, pela Rede Globo de Televisão e, posteriormente, por duas outras emissoras: o Sistema Brasileiro de Televisão e, atualmente, a Rede Bandeirantes de Televisão. Para mais, com o avanço das televisões fechadas, a Fox apresenta a série diariamente, considerando-a a produção de maior sucesso da empresa, segundo o magnata de mídia, proprietário da rede de comunicação, Rupert Murdoch. A respeito dos personagens, o desenho é composto por uma família nuclear de classe média americana formada por cinco integrantes. Homer Simpson, o pai, é desastrado, obeso e desorganizado. Como trabalhador da Usina Nuclear da cidade ficcional de Springfield, ele coloca em risco, diariamente, toda a comunidade local com sua imprudência. Além disso, é um consumidor compulsivo de *fast-food*, biscoitos e cerveja e um aficionado por programas despolitizantes de televisão – aparelho esse que une a família em todas chamadas iniciais dos episódios da série. Marge Simpson, assim como a maioria das personagens femininas, é uma mãe de família, inteligente, dedicada, que busca manter a unidade familiar e a boa educação de seus filhos. Bart Simpson, apelidado por inúmeras revistas especializadas como o “Bad Boy da América” é violento, inconsequente e desordeiro, aspectos semelhantes aos de seu pai. Lisa é uma filha dedicada aos estudos, à música, considerada a intelectual da série, normalmente conflitando com seu irmão e pai. Meggie é um bebê, mas consegue realizar quase todas as tarefas sozinha e, diante dos descuidos da família, ela simboliza a

necessidade de agir individualmente e lidar bem com as tecnologias no mundo contemporâneo (Caleiro; Almeida, 2014). Essa família disfuncional, representada na série americana, comumente depara-se com os desafios impostos pela tecnologia e pelo capitalismo, temáticas recorrentes no desenho, que justificam nossa investigação.

No que tange ao final do século XX, Rodrigo Duarte destaca que a ascensão das indústrias culturais está associada à fragilização da classe operária organizada e à queda da União Soviética em 1991. Nesse sentido, o autor ressalta que com o advento neoliberal os oligopólios de mídia e dos meios de comunicação se fortalecem, aspecto que marca a necessidade de uma retomada crítica às premissas frankfurtianas dos anos 1940, pois ocorre a ascensão da sociedade do consumo e, novamente, o impacto das tecnologias na vida humana atinge um lugar especial de análise.

Em *Os Simpsons*, todos os episódios têm, em seu início, a família reunida em frente à televisão; além disso, tradicionalmente, o desenho trata, de forma satírica, questões marcantes para a realidade internacional. Tendo em vista que, a partir de 1989, a tendência com o desenvolvimento vertiginoso dos equipamentos de vídeo e computação gerou uma fusão dos aparelhos de som e imagem, além de uma maior acessibilidade aos meios de comunicação e, principalmente, aos computadores caseiros e à televisão, deparamo-nos, de forma similar, com a situação projetada pelo *Os Simpsons* no início dos desenhos. A família Simpson senta-se em frente à televisão e essa imagem pode suscitar, ao mesmo tempo, estados de passividade ou sentimentos incômodos e novos questionamentos, reações estas que apenas os viventes do fim do século XX e início do XXI podem explicitar. A respeito desta realidade, Rodrigo Duarte expõe:

Atualmente – num desenvolvimento vertiginoso, com rápida obsolescência dos equipamentos e softwares –, técnicas avançadas de compressão de vídeo e transmissão via fibra ótica permitem o envio ao microcomputador, conectado à Internet, de programas inteiros, tais como filmes, eventos esportivos, shows, etc., numa concorrência direta aos meios convencionais de som e imagem, que pode ser interpretada também como tendência à fusão desses meios em um futuro não muito remoto. Índícios dessa fusão são, por exemplo, o fato de que as operadoras de TV a cabo oferecem hoje também serviço de acesso super-rápido a provedores de Internet de alta velocidade (como o Virtua, da operadora NET, que tem participação da Rede Globo) e que nos suportes de som e imagem como o DVD (Developed Video Disc) podem ser exibidos tanto em computadores que possuam o dispositivo (disk drive) adequados em televisores adequados ao DVD-player (aparelhos semelhante aos de reprodução de fitas de vídeo, em que se lêem os discos) (Duarte, 2003, p. 169).

Diante desse avanço tecnológico, atualmente marcado pela ascensão da inteligência artificial e mecanismo de comunicação de *Web 3.0*, tanto os produtores de *Os Simpsons*, como os de *Black Mirror*, cientes de tais avanços, perceberam que a dependência humana a tais recursos, principalmente nos grandes centros urbanos, tornava-se um caminho inevitável. Nessa perspectiva, segundo Pierre Lévy, vivemos um mundo virtualizado em que as relações humanas em caráter positivo ou negativo, como na visão das séries em análise, podem potencializar o real e gerar dependência ou catástrofes. Sobre o virtual, ele ressalta:

Virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez, de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (Lévy, 1996, p. 15).

Em face da ascensão da tecnologia de comunicação, simbolizada pela televisão e internet, em detrimento das fragilidades da família tradicional e das instituições modernas, assumidamente, Matt Groening afirma que a influência dos anos 1960 conduz sua construção audiovisual. Inspirado em sua família, o criador de *Os Simpsons* faz alusão à revolução cultural dos anos 1960 frequentemente. O vovô Abe Simpson, por exemplo, era um partícipe da Guerra do Vietnã traumatizado pela violência. De outra parte, a vovó da família foi uma participante dos movimentos feministas e lutou por liberdade sexual, inspirando sua neta Lisa Simpson. Dessa

forma, os conflitos de gênero que marcam a animação são balizados nessas duas perspectivas de posicionamentos pessoais e políticos que não encontram harmonia nem nas relações das gerações senis e, menos ainda, nos comportamentos de Bart e Lisa Simpson. Nesse sentido, a fluidez das relações familiares dos anos 1960, vividas por Matt Groening, são representadas pela ascensão da família politicamente incorreta de *Os Simpsons*, em que a própria Marge Simpson, mulher inteligente e organizadora da família, ao conviver com a internet, no episódio “Marge na internet”, também se vê envolvida e dependente da tecnologia de comunicação, assim como ocorre a dinâmica de apresentação regular do desenho em que todos estão atônitos diante da televisão. Logo, nosso pressuposto de fragilidade das instituições nos anos 1960, o fortalecimento da liquidez nos anos 1990 e ascensão da sociedade do consumo e da tecnologia no século XXI são apresentados na lógica de construção da série americana de maior longevidade da história da televisão.

Esse modelo representativo em disputa é um dos pressupostos também problematizados por Cornelius Castoriadis (2002) como causa do que denomina a “ascensão da insignificância”. Segundo ele, a decomposição dos mecanismos políticos de direção, caracterizados pela crise do keynesianismo, do socialismo e do fascismo foi qualificada por “acidentes” sucessivos como a Guerra do Vietnã e as crises econômicas internacionais dos anos 1970. Assim, a debilidade do Estado e de seus governantes condicionou uma ampliação do poder da mídia e da dependência que ela impõe. Diante da fragilização das instituições que “garantiam” segurança como a família, o Estado e as instituições religiosas, o estímulo ao consumo, o poderio dos empresários de mídia e o carisma político foram aspectos que marcam a ascensão da insignificância.

Nesse sentido, os descaminhos propostos nos problemas da família Simpson são uma mimese das disfunções sociais que marcam as instituições ocidentais, notadamente as estadunidenses. A respeito da desestruturação familiar, Castoriadis (2002, p. 17) afirma que “o que está em causa é a desintegração dos papéis tradicionais – homem, mulher, pais, filhos – e sua consequência: a desorientação informe das novas gerações”. Os valores e normas nas escolas ocidentais são substituídos pelo consumo, nível de vida, conforme e aparente bem-estar. Aspectos muito presentes na lógica de organização da série *Os Simpsons*, cujo conforto e organização familiar só é materializado no encontro dos familiares frente à televisão. Na escola de Springfield, cidade ficcional, mesmo Lisa, com sua inteligência peculiar, não consegue ordenar as ações sociais e se vê constantemente frustrada. A ignorância e violência de Bart Simpson e seus amigos, comumente se sobrepõe à astúcia e intelectualidade de Lisa. A insignificância, discutida por Castoriadis, parece tomar conta da série televisiva.

Igualmente, associado à composição da série americana, diz respeito ao fato de que cada episódio é produzido com a supervisão e intervenção de vários intelectuais de áreas diferentes do conhecimento. Nesse sentido, em *Os Simpsons* e a Ciência, Paul Halpern (2008) assevera que a animação americana dialoga com inúmeras discussões científicas relevantes na medicina, psicologia, física e outras áreas do conhecimento. Soma-se a isso o fato de que os redatores do desenho também possuem carreira acadêmica, como David X. Cohen, bacharel em física em Harvard e mestre em ciências da computação em Berkeley, Ken Keeler, doutor em matemática por Harvard e Al Jean, produtor executivo e redator principal formado em matemática na mesma universidade. Tal característica, assim como acontece em *Black Mirror*, dá aos *Simpsons* o status de “desenho que prevê o futuro” (Estadão, 2018), assim como propõe o seriado inglês cuja lógica futurista é a marca de suas narrações sobre a desumanização e a dependência humana das tecnologias. Sob essa ótica, os problemas da dependência das redes sociais sugerido por *Black Mirror* ou a eleição de Donald Trump, supostamente prevista pelo desenho americano, são frutos de uma construção simbólica, caracterizada pela participação de analistas políticos no constructo de cada episódio da série.

Nessa perspectiva, mas atentando para a questão do trabalho e das empresas no capitalismo, a flexibilidade e o cotidiano do consumo são lógicas que fundamentam a animação. Na apresentação dos episódios, o encontro da família com o sofá da sala e a televisão é precedido de uma dinâmica que faz menção à produção em série fordista e ao cotidiano agitado das cidades

estadunidenses. Exemplo disso é a corrida da família para chegar em casa e assistir à TV. Nesse contexto, todos os personagens de maneira veloz e agitada deixam seus trabalhos e atividades escolares para se reunirem. Peculiarmente, uma ogiva nuclear coloca em risco a comunidade e Maggie, dentro de um carrinho de compras, faz alusão clara à sociedade do consumo que marcou o final do século XX, conforme se percebe abaixo:



Figura 1. Maggie, US\$ 847,63 custo estimado para criar um bebê nos EUA (1989).

Fonte: THE SIMPSONS. Cena da abertura da série. Produção: Matt Groening, James L. Brooks e Sam Simon. Estados Unidos: 20th Century Fox Television, 1997.

A exposição de Maggie Simpson e o código de barra com o preço estimado para a criação de um bebê nos Estados Unidos demonstram a liquidez e a desumanização nas relações sociais ocidentais. Sobre essa questão, Paul A. Cantor afirma que a política presente no desenho de *Os Simpsons* é pautada desde seu primeiro episódio “na falta de confiança no poder e, principalmente, no poder distante das pessoas comuns” (Cantor, 2004, p. 166) Dessa maneira, vale lembrar que o primeiro episódio desse desenho foi apresentado nos Estados Unidos pela rede de televisão Fox, em 1989, onde as crises das políticas neoliberais já afetavam e influenciavam o cotidiano dos norte-americanos. Cantor aponta ainda que, por meio da utilização da família nuclear, o desenho associa o cotidiano destes familiares às maiores instituições políticas da vida americana, como a Igreja, a escola e a própria prefeitura.

Os Simpsons, mesclando tradicionalismo e modernismo, moram em Springfield, uma cidade marcada por uma vida onde, ao contrário do que acontece atualmente, os americanos se sentem mais em contato com suas instituições governantes e a família é solidamente ancorada em uma comunidade maior cidadina. Demonstrando sua insatisfação com o descaso do governo federal norte-americano com os anseios das comunidades locais, Matt Groening, citado por Cantor (2004, p. 166), afirma que “as pessoas no poder nem sempre levam em conta os nossos interesses”. Esse desencanto do criador do desenho é a inspiração para relacionar a ficção a dinâmica do consumo vivenciada por sua família nos Estados Unidos e sustenta a lógica pessimista de ascensão dos meios de comunicação em meio a podridão da sociedade, mesma dinâmica observada em *Black Mirror*.

Com perspectiva similar, para Zygmunt Bauman (2004) os relacionamentos interpessoais de amor são marcados por dois princípios importantes: a “fixação” e a “flutuação”. A fixação consiste na necessidade de manter o relacionamento mesmo sem conseguir controlá-lo, aspecto presente na série americana, pois mesmo diante das inconstâncias e conflitos da família Simpson, a noção de permanência da parentela unida no início e final dos episódios é um pressuposto

básico do desenho. Já a flutuação associa-se à possibilidade de concessões com finalidades mercadológicas. Em função do dinheiro, os relacionamentos são instáveis, fluídos e conflituosos. Nesse sentido, a referência ao valor econômico da criação de uma criança, expresso na imagem, evidencia esse aspecto, reiterado em vários episódios em que Homer não perde a oportunidade de valorizar bens de consumo em detrimento de seu amor pela família. Privilegia-se, nessa perspectiva, o momento e não o futuro, aspecto marcante, principalmente dos personagens masculinos de *Os Simpsons*.

Essa dinâmica do trabalho doméstico, industrial e escolar é uma marca da série. As disfunções dos personagens masculinos, as tentativas organicistas das mulheres da família e o individualismo e estímulo ao consumo associados a bebê Maggie direcionam nosso olhar para as práticas capitalistas como condutoras das ações ficcionais no desenho. Sob essa ótica, Richard Sennett (2008), em *A corrosão do caráter*, esclarece que as novas dinâmicas do capitalismo, fortalecidas nos anos 1990, fazem com que os trabalhadores sejam menos dependentes de leis rígidas e burocráticas, em função de estarem associados a rotinas flexíveis, instáveis e inseguras na dinâmica do labor. Com dificuldade de cumprir com as exigências de trabalho, de cunho ágil e mutável, Homer, o “gestor” da família, põe em risco toda a comunidade de sua cidade. Além disso, o contato de Maggie com material nuclear, dentro de um carro de compras, inclusive numerada com um código de venda no supermercado, sugere a instabilidade e a corrosão do caráter apontadas por Sennett, pois, nesses exemplos ficcionais, os comportamentos humanos estão moldados pelo cotidiano capitalista fluído, instável e inseguro, e não por leis.

Ainda acerca da relação do desenho com o capitalismo, um personagem peculiar é o Sr. Burns. Empresário, racista e proprietário da Usina Nuclear de Springfield, que representa os mega empresários mercenários, um tipo capitalista. A frase de Cecil Rhodes (*apud* Huberman, 1982, p. 270), industrial inglês do século XIX, “eu anexaria os planetas, se eu pudesse”, ilustra bem a falta de escrúpulos e os interesses imperialistas de Burns. No episódio “Vovó Simpson”, da sétima temporada, por exemplo, como proprietário da fábrica de germes sujos e imundos, ele ganhou dinheiro com a produção de materiais químicos e biológicos para a Guerra do Vietnã. Ou seja, o industrial ficcional se beneficia das mazelas e perversidades da sociedade capitalista e da dependência dos líderes estadistas do capital das grandes empresas, que tentam se enriquecer a todo custo, conforme expresso na Figura 2:



Figura 2. Sr. Burns, episódio “Vovó Simpson” – sétima temporada (1996).

Fonte: THE SIMPSONS. Vovó Simpson e seu neto em “A Maldição dos Infernais Peixes Voadores”. Temporada 7, Episódio 22. Direção de Jeffrey Lynch. Produção de Matt Groening, James L. Brooks e Sam Simon. Exibido originalmente em 28 abr. 1996.

Perguntada sobre seu passado, a Vovó Simpson afirma não ter aguentado mais o conservadorismo de seu marido e as atividades de mãe. Associou-se aos jovens rebeldes dos anos 1960 e se posicionou contra o empresário Sr. Burns. Na imagem acima, observando os manifestos de seus opositores, o personagem afirmou que “o movimento das flores não era páreo para sua carranca”. Aterrorizou os jovens que fugiram em seguida. Por lutar contra o empresário, a Vovó Simpson foi perseguida como terrorista, fato que justificou seu sumiço e abandono da família. O desfecho da narrativa aponta para a hegemonia do capital e a relação do empresariado com a segurança do país. Essa submissão às práticas capitalistas é uma crítica frequente na série americana. Smithers, por exemplo, fiel escudeiro do Sr. Burns, é um personagem sucumbido pelo dinheiro. Imigrante e pobre, está sempre fazendo favores e bajulando o empresário, dependência que corroeu seu caráter no seriado.

Em “Marge Gamer”,³ na reunião de pais e mestres da Escola de Springfield, após o corte de verbas e roubo de dinheiro, os pais devem anotar seus e-mails para comunicação com a direção. Marge fica apavorada e é convencida por Homer a entrar na internet, com os seguintes argumentos:

- _ Ah... Você tem que entrar na internet, Marge. [Homer]
- _ Tem todas as melhores teorias da conspiração. [Homer]
- _ Sabia que o Hezbollah é dono da rede de comida árabe? [Homer]
- _ A internet vai mudar sua vida!!! [Homer]
- _ Tá bem... Eu vou abrir o e-mail... [Marge]. (THE SIMPSONS. Marge na Internet. Temporada 18, Episódio 17. 1997, 59s).

No diálogo de 20 segundos, Marge opta por adentrar na comunicação digital. Encantada com a nova ferramenta interativa, a mãe Simpson se depara com aspectos positivos na navegação com a internet, como facilidade em compras, pesquisas de segurança e entretenimento. Porém, também percebe problemas como a exposição pública e as amizades fluidas. Em relação à exposição, ela observa, pela internet, Homer nu no quintal. Sobre as amizades, envia cartões para várias pessoas e não obtém respostas. Fica triste e tenta atualizar os dados várias vezes, sem sucesso. Após a decepção, ela acessa um jogo de RPG⁴ *online*, que permite a captação de todos os seus dados e fica viciada no game. Após descobrir que outro membro da família também joga, percebe que sua vida real está sendo conduzida pela realidade virtual.

Os incômodos de Marge, na ficção, e sua sedução pelo ciberespaço – ambiente interligado pela rede de computadores associados à internet – apresentam uma realidade característica do século XXI, a cibercultura. Cultura que designa a reunião de relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos que se articulam nas redes interconectadas de computadores, conforme destaca Pierre Lévy (1998). O filósofo esclarece, ainda, que a internet ameaça o atual sistema de ensino, pois as produções da mente humana, caracterizadas pela desorganização e pela fragmentação, podem ser potencializadas no espaço digital. Novos saberes, articulados pelas redes digitais, podem transformar o cotidiano e a vida dos homens. Sob essa ótica, ele argumenta que a inteligência coletiva pode melhorar as sociedades. Todavia, alerta que essa troca de conhecimento, quando usada de forma inadequada, pode gerar inúmeros transtornos que colocam em risco a segurança das famílias e da sociedade.

Após adentrar no jogo, Marge se depara com inúmeras pessoas de Springfield que utilizam do espaço virtual como válvula de escape dos problemas do mundo real. Ademais, muitos percebem no jogo uma forma de romperem com suas frustrações cotidianas. Repentinamente, após conversa com Abu – personagem indiano da série –, Marge é surpreendida pelo “Cavaleiro das Trevas”, impiedoso vilão que assassina brutalmente todos os participantes do jogo *online*. Sua primeira vítima é o diretor da Escola da cidade. Após perceber-se viciada no RPG, Marge ouve alguns sussurros e descobre que Bart Simpson é o vilão do jogo. A violência que notabiliza o

³ Título em português: Marge na Internet.

⁴ RPG é uma sigla em inglês que significa “*Role Playing Game*”, ou “jogo de interpretação de papéis”, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

jovem Simpson, nesse caso, é potencializada pelo ambiente digital e, diferentemente do que é proposto por Lévy (1998), o ciberespaço amplia as qualidades negativas do jovem Bart Simpson. Descortinado esse segredo, Marge encontra com Bart no ambiente virtual, conforme destacado na Figura 3:



Figura 3. Marge e Bart, “O Cavaleiro das Trevas”, em ambiente virtual.

Fonte: THE SIMPSONS. Marge Gamer. Temporada 18, Episódio 17. Direção: Bob Anderson. Roteiro: J. Stewart Burns. Produção: Matt Groening, James L. Brooks e Sam Simon. Exibido originalmente em 22 abr. 2007.

Na cena, ao desvelar a identidade de Bart, Marge posiciona-se como mãe, dá orientações reais ao filho e descaracteriza o personagem. Somente após perceber problemas como o vício, a violência e a fragilidade das relações humanas projetadas no game é que problematizam os perigos potencializados pela internet. Tal reflexão, proposta pelo episódio de Os Simpsons, também é o viés da série *Black Mirror*, na medida em que, utilizada de forma desastrada, os avanços tecnológicos podem ampliar a liquidez e a desumanização dos homens.

BLACK MIRROR: INTERNET, FLUIDEZ E DESUMANIZAÇÃO

“Se você deixar um aparelho de televisão entrar por sua porta, a vida jamais será a mesma” (Brigs; Burke, 2004, p. 248). O comentário do *Daily Mirror*, problematizado por Marshall McLuhan, escritor canadense, em 1950, evidencia a força da televisão e a influência do tablóide britânico, apelidado de “*The Mirror*”, o espelho (Brigs; Burke, 2004). Nesse mesmo jornal, em 2004, foi publicada a seguinte frase: “*How can 59,054,087 people be so DUMB?*”.⁵ Essas influências dos meios de comunicação na vida humana e a sátira áspera, associada ao “espelho”, são características caras à série *Black Mirror*, transmitida pela primeira vez na emissora Channel 4, em 2011. Em 2015, a Netflix comprou os direitos da série, que possui episódios independentes, assim como no caso de *Os Simpsons*. Cenários, personagens e atores diferentes em cada episódio dão a tônica de uma seriado de sucesso que chama a atenção de um público variado. Os produtores tecem críticas à evolução tecnológica e aos aspectos sólidos criados pelos pressupostos modernos, detalhe que nos convida à análise. A partir da historicidade sobre essa produção, torna-se importante salientar que, assim como no desenho americano, a construção de *Black Mirror* também se baseia na lógica das problemáticas da sociedade ocidental capitalista e na fragilidade das instituições burocráticas modernas, questões fortalecidas entre os anos 1950 e 1960 e ampliadas no final do século XX e início do século XXI.

⁵ “Como podem 59.054.087 pessoas serem tão BURRAS?”, tradução livre nossa.

O seriado britânico *Black Mirror*, fundamentado na lógica de ficção científica, escrito por Charlie Brooker e dirigido por Otto Bathurst, também se inspira nas mudanças sociais advindas dos anos 1960 e, principalmente, dos anos 1990, após o advento da internet. Pensando nas transformações provenientes do uso da tecnologia nas ações humanas, a série não animada propõe também debates importantes sobre a desumanização e a crítica aos valores modernos. O diálogo com *Os Simpsons* faz-se pertinente, apesar da série inglesa não ser um desenho, porque a composição dos episódios também tem um caráter independente e ambas as produções ainda estão vigentes no século XXI. Nesse sentido, algumas problemáticas são similares e, nos dois casos, muitas provocações incitam debates importantes para a compreensão da história contemporânea. Para tanto, é importante percebermos como os meios de comunicação modificam a vida humana, debate profícuo que caracterizou o século XX e chama atenção ainda no século XXI.

George Orwell (2009), ao escrever a obra 1984, alertou, por intermédio da ficção, que “O grande irmão” utilizaria as condições da tecnologia comunicacional para controlar o comportamento das pessoas e construir uma relação de poder político. Segundo o escritor inglês, o futuro seria marcado por uma vigilância cada vez maior, que colocaria em risco a liberdade dos cidadãos no mundo (Orwell, 2009). Obviamente, a crítica de Orwell estava associada ao totalitarismo, tanto de regimes de exceção extremistas quanto iluministas, criticados por Adorno, coevo há seu tempo, em *Dialética do Esclarecimento*. (Adorno; Horkheimer, 1985). O mal-estar e a desumanização vivida nos tempos das catástrofes mundiais fizeram com que a harmonia entre o homem e a natureza, preconizada na modernidade por Francis Bacon, fosse colocada à prova. O desencanto é a tônica e a ciência e os meios de comunicação são utilizados para a legitimação do poder, por meio da manipulação, naquele tempo representado pelos regimes autoritários que eram hegemônicos. Sobre esse assunto convém ressaltar que:

O esclarecimento comporta-se com as coisas como o ditador se comporta com os homens. Este conhece-os na medida em que pode manipulá-los. O homem de ciência conhece as coisas na medida em que pode fazê-las. É assim que seu em si torna para ele. Nessa metamorfose, a essência das coisas revela-se como sempre a mesma, como substrato da dominação (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 7).

A evolução técnica e o consumismo estavam a serviço dos homens de ciência, naquela época regida por estados autoritários; hoje, conduzidos por homens magnatas de mídia que, por intermédio de algoritmos, podem captar os desejos e anseios populares, onde som, imagem e escrita se transformam em números. A dominação simbólica, conduzida pela evolução científica, deixa o homem refém, desencantado e fragilizado, aspectos caros à contemporaneidade problematizada na ficção científica britânica *Black Mirror*. Reiteramos ainda que essa é a mesma premissa da filosofia de composição de *Os Simpsons* e fica evidente no episódio “Marge na internet”. Essa é uma justificativa fundamental para a análise comparativa das duas produções audiovisuais.

Walter Benjamin (2004), por exemplo, em *A obra de arte na época da reprodutividade técnica*, também alertava sobre a influência dos meios de comunicação nas ações humanas e, obviamente, como tais mecanismos poderiam exercer uma relação de poder com aqueles que dominam os meios de comunicação. A reprodução técnica, nesse sentido, desconfigura a autenticidade e desgasta a aura. As imagens se tornam desgastáveis e transportáveis; a massa começa a controlar as ações dos produtores e atores do cinema. Essa é uma premissa importante, porque as pessoas passam a agir, diante da tecnologia, com vistas à opinião pública. Cria-se um caráter putrefato de mercadoria. O fim da originalidade desumaniza e, como diante de um espelho, o homem obedeceu os ditames sociais. A exposição diante da massa passa a ser a finalidade, com vistas a atingir o carisma e o lucro. Como diante de um reflexo vazio da sua imagem sem luz, reproduzida na escuridão de pensamentos e pretensões, a prerrogativa do filósofo alemão é indispensável para a compreensão satírica de *Black Mirror*.

Em *História Social da Mídia*, Brigs e Burke (2004) também afirmam que o domínio das tecnologias de comunicação foram fundamentais para que Hitler, Stalin e Roosevelt, ampliassem

seu poderio político para com os indivíduos. Por meio do entretenimento e do controle dos meios de comunicação, construíram e difundiram suas imagens, não apenas para seus países, mas para o mundo. Porém, com a fragilidade dos Estados Nacionais, a partir dos anos 1960, magnatas de mídia, como Rupert Murdoch, passaram a comprar empresas de comunicação, para, principalmente por meio do entretenimento e da informação, construírem uma pedagogia do consumo e da despolitização, como foi o caso do enriquecimento da Disney e das empresas de Murdoch nessa época.

Ao versar sobre a Revolução Cultural dos anos 1960, Hobsbawm (1995) também destaca a fragilização do estado de bem-estar social e dos regimes socialistas. Além disso, reitera que as crises internacionais do petróleo e o avanço das ações neoliberais facilitaram o processo de globalização e o destaque de empresas de mídia que percebiam, na cultura jovem, um espaço profícuo para estimular o consumo e a despolitização.

No contexto da Guerra Fria, notadamente com a corrida espacial, os avanços comunicacionais caminhavam juntos com as produções de eletrodomésticos que vendiam a felicidade associada ao conforto, a praticidade e o ganho de maturidade do público infantil, que passara, gradativamente, a ser entendido como um mercado consumidor relevante para as potências ocidentais. Nesse ínterim, rádio, televisão e, posteriormente, a internet deixavam de ser produtos de comunicação militar para, progressivamente, ganharem os lares das famílias de classe média de vários países do mundo. Assim, após a queda da União Soviética (1991), o apagar das luzes da Guerra-fria (1945-1991) apresentou um cenário diferente para o ser humano, devido ao contato maior com aparelhos eletrônicos, outrora utilizados pelos serviços de espionagem, como a CIA e a KGB. Os meios de comunicação digitais, nessa perspectiva, gradativamente se transferiram do ambiente político e militar para os lares das famílias, principalmente no começo dos anos 1990.

É nessa ótica, do contato do homem com as novas ferramentas comunicativas, que a série *Black Mirror* propõe a construção de seus episódios, pois essa dinâmica progressista e tecnológica pode apresentar um futuro depreciativo para a humanidade. Outrossim, em “Marge na internet”, mãe e filho se vêem dominados pelo entretenimento, jogo eletrônico, e os meios de comunicação imperam sobre a fragilidade das relações familiares. Logo, a influência da internet se sobrepõe ao caráter organizador de Marge e, evidentemente, faz a alegria de Bart Simpson, principalmente se a diversão estiver associada à violência e a tecnologia.

Luís Mauro Sá Martino (2015), ao investigar a relação dos seres humanos com as mídias digitais, esclarece que, quando sons, imagens e letras se convertem em sequências de números, a realidade das relações políticas, econômicas, artísticas e sociais se modifica, alterando o *modus vivendi* do homem no século XXI. A partir de 1996, a internet torna-se caseira, e com o advento da comunicação *Web 2.0*, o uso das redes sociais passou a fazer parte do cotidiano de grande parte das pessoas do planeta. Apesar das barreiras digitais, como a desigualdade, a pobreza e a limitação técnica de muitos idosos, a realidade é que as pessoas da nova geração estão interligadas e o futuro da humanidade passou a se deparar com novos desafios, abordados com frequência na série *Black Mirror*. Questões como segurança e vigilância, virtualidade, ciberespaço e público e privado passaram a ser temas caros às séries e à intelectualidade em todo o globo.

Nesse sentido, associando a relação dos homens com as redes sociais e o processo de desumanização, no episódio “Queda livre – a desumanização do futuro”, os produtores de *Black Mirror* problematizam a relação dos homens com as redes sociais. Na sociedade dos conectados, os algoritmos comandam as ações sociais e o comportamento humano. A medida de popularidade e aceitação social está associada ao número de seguidores e boa aceitação dos indivíduos no ciberespaço, rede interconectada de computadores. No enredo da narrativa, a personagem Lacie busca prestígio nas redes sociais, por meio do aumento de sua média numérica de popularidade digital, conforme a Figura 4.



Figura 4. Lacie e a busca da popularidade virtual.

Fonte: BLACK MIRROR. Queda Livre. Temporada 3, Episódio 1. Direção: Joe Wright. Roteiro: Charlie Brooker, Michael Schur e Rashida Jones. Produção: Annabel Jones e Charlie Brooker. Netflix, 21 out. 2016.

Acima, a personagem principal do episódio demonstra felicidade com a busca incessante de popularidade, medida, na imagem, em 4.251, média alta de máximo 5. As relações sociais são mediadas pelo apego incondicional ao celular, às redes sociais e ao ambiente do ciberespaço. Todas as ações sociais objetivam a conquista de mais pontos. Os números e algoritmos conduzem as pessoas, na sociedade, em uma perspectiva sombria sobre o futuro dos homens e sua dependência das redes sociais. Conduzida por um aplicativo, a personagem procura ser simpática e dar boas notas para as pessoas ao seu redor, com o intuito de melhorar seus números e condição social. Essa busca de felicidade, condicionada a números, a objetividade e a técnica são prerrogativas cartesianas e capitalistas construídas na modernidade, que “se desmancham no ar” no percurso da narrativa. A mesma perspectiva é abordada por Bauman (1999), ao afirmar que as pessoas com o advento da internet vivem uma relação volúvel, impessoal e progressivamente mais desumana. O sociólogo polonês afirma que a globalização substituiu a universalização, trazendo claro prejuízo à humanidade. A economia ganha agilidade com a internet, todavia, a sociedade se torna cruel, instável e depressiva, aspecto marcante na trajetória ficcional de Lacie na narrativa em análise.

Conforme a personagem se dedica na busca de uma felicidade “líquida”, ela perde, gradativamente, seus vínculos afetivos reais, no trabalho, na família e nas demais relações interpessoais. A situação se complica quando ela posta um brinquedo de estimação e recebe um comentário de uma colega de infância, Naomi Blestow, com grande aceitação nas relações virtuais. Ela aumenta seu sucesso digital e índice de popularidade e fica muito feliz com o telefonema de sua “amiga” (Figura 5).



Figura 5. Laice e seu contato com Naomi Blestow, amiga com grande popularidade no ciberespaço.

Fonte: BLACK MIRROR. Nosedive. Temporada 3, Episódio 1. Direção: Joe Wright. Roteiro: Michael Schur, Rashida Jones e Charlie Brooker. Produção: Annabel Jones e Charlie Brooker. Netflix, 21 out. 2016.

Após a exagerada felicidade apresentada por Lacie, seu irmão a indaga sobre sua relação com Naomi que, na infância, foi tipificada como conflituosa e frágil. Diante da possibilidade de participar da festa de Naomi, a trajetória da protagonista será pautada pela tentativa de estar presente no evento, marcas de sua “queda livre” na popularidade do ciberespaço e de suas relações sociais cotidianas. Inicialmente, ela perde o horário do avião e se desentende com a funcionária do aeroporto. É mal avaliada e recebe punições do segurança, reduzindo sua nota para 3.1 e, no intervalo de tempo da pena, toda avaliação negativa tem o dobro do impacto para ela. Sem o transporte aéreo, ela procura alugar um carro, porém, devido à perda de pontos no aplicativo digital, consegue um carro ruim e fica desamparada na estrada. Nesse momento, encontra Susan, caminhoneira, classificada com 1.4 estrelas, que conta a ela uma história interessante para a trama. Esclarece que já teve mais de 4 estrelas e frequentava círculos sociais privilegiados para salvar o marido de uma enfermidade grave. Todavia, o tratamento de seu ente querido só seria possível se ela tivesse 4.4 de avaliação, chegou a 4.3 estrelas, mas não foi atendida e seu marido faleceu. Depois de sua morte, Susan se libertou das amarras do sistema e pôde viver livre e falar o que pensa, sem se preocupar com os julgamentos e preconceitos sociais sofridos.

Com vistas a criticar a “aldeia global” e a mecanização traumática das relações humanas, McLuhan (1951), publicou seu primeiro livro “A noiva mecânica”, visando libertar o público das manipulações publicitárias. É importante perceber, no episódio “Queda livre” que, não por coincidência, Lacie luta para chegar até a festa de casamento da “noiva mecânica”, Naomi (Figura 6).



Figura 6. Lacie, suja, chega a festa de casamento de Naomi.

Fonte: BLACK MIRROR. Nosedive. Temporada 3, Episódio 1. Direção: Joe Wright. Roteiro: Michael Schur, Rashida Jones e Charlie Brooker. Produção: Annabel Jones e Charlie Brooker. Netflix, 21 out. 2016.

A comparação com a obra do escritor canadense é importante em vários níveis. De início, cabe salientar que as vestes e adornos dos personagens, no percurso da narrativa, lembram os anos 1950, com tons pasteis predominantes. Com o desenrolar dramático dos problemas da protagonista, as cenas se tornam mais escuras, até o momento de contraste entre a limpeza e luminosidade dos ricos na festa de noivado e a sujeira e escuridão de Lacie, após sua triste saga para chegar ao casamento. Em segundo lugar, a mecanização das relações sociais, simbolizada pela superficialidade da “noiva” Naomi, é uma metáfora já utilizada pelo professor McLuhan no título de sua primeira obra publicada em 1951, *A noiva mecânica*. E a colocação última e de maior relevância, para sustentar nossa comparação, é a de que o “mcluhanismo” sustenta-se na prerrogativa de que “qualquer grande novo meio de comunicação altera toda a perspectiva das pessoas que o usam” (McLuhan, 2005, p. 14).

Como teórico da “aldeia global”, McLuhan, já nos anos 1950, discutia os impactos dos meios de comunicação para os sentidos táteis do homem. O mundo euclidiano, de espaço contínuo e homogêneo, passou a enfrentar o desafio eletrônico de sua própria irrelevância e superfluidez. O número, outrora servo das letras, suplantou o seu mestre, fundamentando a civilização. A aceleração do fluxo de informações já propunha uma sociedade com o advento da televisão, que deveria se adaptar ou sofrer com as novas tecnologias em rede. Assim como nas séries em análise, o pensamento do professor canadense já sinalizava um futuro e os desafios impostos aos homens, com o avanço progressivo e irrefreável dos meios de comunicação. A transição entre a velha rigidez e a intransigência para a fluidez e flexibilidade põe à prova os sentimentos e recursos interiores dos indivíduos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Umberto Eco, em uma visão apocalíptica dos avanços das mídias, afirmou que quando os meios de comunicação imperam, o homem morre. Essa assertiva, presente no livro *Viagem na*

irrealidade cotidiana, é inspirada nos estudos do professor Marshall McLuhan e, apesar do tom assustador, sugere a necessidade de investigação sobre o impacto dos meios de comunicação na vida humana. A preocupação desses intelectuais do século XX permite unir a filosofia da composição de *Os Simpsons* e de *Black Mirror*, pois ambas discutem a dependência humana das tecnologias de comunicação, o desencanto e a desumanização, marcas de perversidades do mundo globalizado, no início do século XXI. Nesse sentido, para evitar generalizações, justifica-se a escolha de dois episódios específicos analisados nesse trabalho científico, respectivamente “Marge na Internet”, difundido em 2007, e “Queda Livre – a desumanização do futuro”, divulgado em 2016, logo, tais fontes permitem a discussão sobre o papel da internet e seus efeitos nocivos ao cotidiano do cidadão urbano na atualidade.

A lógica politicamente incorreta das produções audiovisuais propõe um lado obscuro do riso, em que o historiador Georges Minois (2003) elucida que esse humor está associado ao medo diante de uma realidade de estrutura racional e tranquilizadora que se deforma monstruosamente. Assim, a sátira estimula os maus instintos humanos colocando a prova às certezas sociais. No episódio “Queda Livre”, a trajetória de Lacie, supracitada, propõe, por meio do trágico e do risível, a desumanização e liquidez das relações sociais. Coloca em xeque as certezas humanas diante do avanço técnico, científico e comunicacional. Portanto, a reflexão sobre esses dramas baliza a sociedade contemporânea ocidental e as sugestões humorísticas de *Black Mirror* e *Os Simpsons*.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALMEIDA, Alessandro De. *Os Simpsons e a História - Imagens de Brasil e Globalização*. Paraná: APPRIS, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BLACK MIRROR. Queda livre: a desumanização do futuro. Episódio da série *Black Mirror*. Produção: Zeppotron. Direção: Charilie Brooker. Estados Unidos, 2016. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/70264888>>. Acesso em: 07 jul. 2025.

BLOCH, Marc. *Apologia da história ou o ofício de historiador*. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CALEIRO, Regina Célia Lima; ALMEIDA, Alessandro. Representações do feminino nos Simpsons: transformações nas relações de gênero nos séculos XX e XXI. *Animus – Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, v. 13 n. 26, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/6934/pdf>>. Acesso em: 07 jul. 2025.

CANTOR, Paul A. Os Simpsons: política atomística e a família nuclear. In: *Os Simpsons e a Filosofia*. São Paulo: Madras, 2004.

CASTORIADIS, Cornelius. *As encruzilhadas do labirinto IV: a ascensão da insignificância*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

DUARTE, Rodrigo. *Teoria Crítica da Indústria Cultural*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ESTADÃO BLUE STUDIO EXPRESS. *21 vezes em que 'Os Simpsons' previram o futuro (2018)*. Disponível em: <<https://fotos.estadao.com.br/galerias/cultura,18-vezes-em-que-os-simpsons-previram-o-futuro,28299>>. Acesso em: 07 jul. 2025.

HALPERN, Paul. *Os Simpsons e a ciência: o que eles podem nos ensinar sobre física, robótica, vida e universo*. São Paulo: Novo Conceito Editora, 2008.

HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX*. Editora Companhia das Letras, 1995.

HUBERMAN, Leo. *História da riqueza do homem*. 18. ed. [S.l]: Zahar, 1982.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, p. 22, 1998.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, p. 221-254.

MARTINO, Luis Mauro Sá. *Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis, Vozes, 2015.

MCLUHAN, Marshall. *McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MCLUHAN, Marshall. *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*. Oxford: Oxford University Press, 1951.

MINOIS, Georges. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ORWELL, George. 1984. Tradução de Alexandre Hubner e Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PEREIRA, Paulo Gustavo. *Almanaque dos seriados*. São Paulo: Ediouro, 2008.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2008.

SENNET, Richard. *A corrosão do caráter: as consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. Rio de Janeiro: Record, 2008.

THE SIMPSONS. Direção: David Silverman. Produção: Fox Century. Estados Unidos: Fox Century, 1997. Arquivo pessoal do autor disponível em DVD, referente a sétima temporada de *Os Simpsons*, edição para colecionador da Fox Century.

THE SIMPSONS. “O Cavaleiro das Trevas”, em ambiente virtual. Episódio: Marge na internet. Direção: Bob Anderson. Produção: Fox Century. Estados Unidos: Fox Century, 2007. Arquivo Pessoal do autor disponível em DVD, referente a décima oitava temporada de *Os Simpsons*.