

## **CINEMA E AUDIOVISUAL COMO MÁQUINAS DO TEMPO: Mídia, memória e imaginário na produção seriada e cinematográfica contemporâneas<sup>1</sup>**

### ***CINEMA AND AUDIOVISUAL WORKS AS TIME MACHINES: Media, memory and imaginary in contemporary serial productions and movies***

Wilson Oliveira Filho <sup>2</sup>  
Márcia C. S. Sousa (Márcia Bessa)<sup>3</sup>

**Resumo:** A partir da ideia de Michael Goddard de uma compreensão da mídia como máquina do tempo e de alguns empréstimos intempestivos de Marshall McLuhan, o artigo tem como objetivo propor uma reflexão crítica sobre dois episódios da nova temporada de *Black Mirror*. Os episódios três e cinco, respectivamente *Hotel Reverie* e *Eulogy*, lidam com o cinema e com a fotografia como dispositivos temporais. Para compreendê-los melhor analisamos os filmes “Em algum lugar do passado”, “A rosa púrpura do Cairo” e “Brilho eterno de uma mente sem lembranças” que abordam questões mnemônicas e midialógicas que orbitam os episódios da série. A ideia aqui não é propor nem uma análise fílmica ou do audiovisual seriado, mas pensar como essas cinco obras passeiam por esse universo maquinico das temporalidades e das mídias.

**Palavras-Chave:** Mídia. Máquina do tempo. *Black Mirror*.

**Abstract:** Based on Michael Goddard's idea of understanding media as a time machine and from some untimely borrowings from Marshall McLuhan, this article aims to propose a critical reflection on two episodes of the new season of *Black Mirror*. Episodes three and five, respectively *Hotel Reverie* and *Eulogy*, engage with cinema and photography as temporal devices or time machines. In order to better understand them, we analyze the films *Somewhere in Time*, *The Purple Rose of Cairo*, and *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, which address issues that orbit around the series' episodes. The aim here is not to propose either a film analysis or an analysis of serialized audiovisual narratives, but rather to let these five works traverse this machinic universe of temporalities and media.

**Keywords:** Media. Time machine. *Black Mirror*.

“A vida só pode ser compreendida, olhando-se para trás;  
Mas só pode ser vivida, olhando-se para frente ...”

Sören Kierkegaard

“Você quer parar o tempo/ E o tempo não tem parada  
O tempo em si não tem fim/ Não tem começo  
Mesmo pensado ao avesso/ Não se pode mensurar ...”

Alceu Valença

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Imagem e Imaginários midiáticos. 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.

<sup>2</sup> UNESA e PPGCINE/UFRN, Doutor em Memória Social, [wilsonoliveirafilho@yahoo.com.br](mailto:wilsonoliveirafilho@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Faculdade CAL de Artes Cênicas, Doutora em Memória Social, [marciabessa@bol.com.br](mailto:marciabessa@bol.com.br)

## 1. Introdução (ou De volta para o passado)

Michael Goddard desenvolve um curioso projeto<sup>4</sup> sobre a mídia como máquina do tempo sônica (*sonic time machine*). Em um de seus mais recentes trabalhos, o autor analisa a série *Dark* e dois álbuns dos grupos musicais Coil e La Dispute. No mesmo estudo, talvez o exemplo mais instigante venha da leitura feita do coletivo artístico multidisciplinar Black Quantum Futurism Collective<sup>5</sup>, que une, segundo o site dos criadores, “física quântica com princípios afrodiaspóricos e ontologias de tempo, espaço, ritual, texto e som, produzindo um arcabouço inovador para a criação de contrahistórias e futuros alternativos”. Nossa proposta é menos ousada, centrando-se em dois episódios da última temporada lançada de *Black Mirror* e em três filmes que marcaram diferentes épocas, para pensar a mídia audiovisual como uma máquina do tempo. Os meios como aquilo que revivem momentos de uma vida a ser compreendida (olhando para trás) e vivida (olhando-se para frente) com olhos e ouvidos abertos.

Inspirado nessa ideia e em alguns aforismos de McLuhan, em especial sua visão sobre o cinema, queremos aqui propor não exatamente uma análise crítica, mas uma reflexão bastante aberta, ou uma espécie de contrahistória, sobre os episódios *Hotel Reverie* e *Eulogy* da sétima temporada da série *Black Mirror*, criada por Charlie Brooker para a Netflix. Os exemplos funcionam para nós como dispositivos temporais no sentido proposto pelo conceito da pesquisas que nos embasa

Ele serve para fugir dos limites do presente e visitar o futuro ou o passado, mas isso quase nunca é mostrado como um passeio despreocupado. Mesmo quando nasce da ideia do tempo como quarta dimensão, aberta à exploração, geralmente há mais em jogo do que pura curiosidade. Há motivos fortes para querer abandonar o presente — e talvez até mudá-lo. (Goddard, 2025, p. 30)

Antes de mergulharmos nesses dois momentos de *Black Mirror* (talvez outros episódios de outras temporadas também sejam pertinentes e os encontremos aqui), acreditamos vir do cinema algumas das melhores máquinas do tempo<sup>6</sup>. Escolhemos três filmes de momentos

<sup>4</sup> Um artigo sobre esse projeto e as citações a Michael Goddard ao longo desse texto podem ser conferidas aqui: [https://mast-nemla.org/archive/vol6-no1-2025/What%20Is%20a%20\(Sonic\)%20Time%20Machine%3F.pdf](https://mast-nemla.org/archive/vol6-no1-2025/What%20Is%20a%20(Sonic)%20Time%20Machine%3F.pdf). O projeto gerou uma conferência “Time Machines: Escaping Linear Chronology across Media Arts”, realizada em 2023 em Goldsmiths, University of London.

<sup>5</sup> Para mais ver <https://www.blackquantumfuturism.com/>. Acesso em 21 jan. 2026.

<sup>6</sup> Uma gama de filmes de diferentes momentos deve aqui ser lembrados “A máquina do tempo”, de George Pal (com um remake de 2002 de Simon Wells) seria o mais evidente, ao lado de “Jornada ao centro do tempo” (David L. Hewitt, 1967). Outros filmes como “Um século em 43 minutos” (Nicolas Meyer, 1979) ou do moderno e memorialista cinema francês como o curta “La Jetée” (1962), de Chris Marker e o longa “O ano passado em Marienbad” (1961), de Alains Resnais, lidam, cada um à sua maneira, com máquinas temporais. Os filmes sobre

distintos por dialogarem com o aspecto romântico dos episódios, embora muitos outros pudessem ser acionados por nossa memória, nossa própria máquina do tempo interna. Deixemos esses outros filmes na mente de quem lê esse texto. Mas partamos da provocação de Wim Wenders (1986) de que o cineasta é um viajante. Ou, de uma de Marshall McLuhan: “Se nossos recursos atuais para explorar e exibir o passado humano são tais que tornam simultaneamente presente toda classe de passados humanos, então chegamos ao período da pós-história” (1969, p.131).

## 2. Primeira viagem: Em algum lugar (ou tempo) do passado...

No filme “Em algum lugar do passado” (*Somewhere in Time*, Jeannot Szwarc, 1980), a viagem temporal não depende de aparelhos científicos, mas de um dispositivo midiático-afetivo tripartido composto por imagem (uma fotografia), memória (de uma outra vida) e desejo (portanto, incompletude). Dessa forma, o filme opera como a máquina do tempo expandida que Michael Goddard descreve. Um arranjo de meios, sensações e práticas que permitem escapar do presente, não através de tecnologia futurista, mas pela sua potência estética. A cinematografia de Isidore Makofsky e a trilha sonora de John Barry ‘turbinam’ essa *aisthesis* em um filme que se torna tardiamente *cult*, com direito a um fã clube que se encontra todo mês de Outubro no *Grand Hotel*<sup>7</sup> - a principal locação do filme e um destaque à parte no enredo da obra adaptada do livro<sup>8</sup> “*Somewhere in time*”.

Na obra, uma imagem fotográfica (Figura 1) age com um disparador temporal. Esse gesto ecoa de certa forma uma extensão da noção de imagem-tempo de Gilles Deleuze, segundo a qual o cinema pode suspender a linearidade do movimento para abrir brechas onde passado e presente coexistem de modo cristalino: “O tempo consiste nessa cisão, e é ela, que se vê no cristal. A imagem-cristal não era o tempo, mas vê-se o tempo no cristal” (Deleuze, 1996, p. 81). Em *Somewhere in Time*, a imagem não apenas representa o passado – ela o produz, reorganizando afeto, percepção e subjetividade.

paradoxos de tempo no cinema mais pop norte-americanos como “De volta para o futuro” (Robert Zemeckis, 1985), “Feitiço do tempo” (Harold Ramis, 1993) entre outros merecem estar nessa nota. Mais recentemente filmes de Christopher Nolan como “Tenet” (2020) merecem destaque. Também no recente cinema brasileiro para esse tipo de abordagem fic destacado “Homem do futuro”, de Cláudio Torres, 2011.

<sup>7</sup> Até hoje é um lugar turístico em Mackinac Island, Michigan nos EUA visitado pelos amantes do filme e de suas experiências enquanto máquina do tempo.

<sup>8</sup> A obra de Richard Matheson foi originalmente publicada com o título de *Bid time return* em 1975. Mais tarde o autor o renomeou como *Somewhere in time*.



Figura 1: A fotografia dentro do filme

A imagem que começa a jornada do herói vivido por Christopher Reeve<sup>9</sup> é cristalina e reflete o tempo como algo que deixa de ser percorrido aos moldes normais, mas sim como uma *time machine*. As fotografias surgem em “espírito como caixa negra”, imagens “inacessíveis ao olhar que só opera na luz, os traços mnésicos estão ali, duráveis e infinitos, latentes e à espera” (Dubois, 1994: 325) e que estão presentes no trajeto que os personagens principais traçarão no filme.

O ritual de auto-hipnose do personagem de Reeve, Richard Collier, para a viagem no tempo, funciona como um mecanismo performativo que reconfigura as coordenadas temporais de sua existência. Mais do que só transportar o protagonista ao passado, ele cria um presente alternativo — um “tempo outro”, feito da interseção entre desejo, memória e imaginação. “Se é possível recuperar a vida passada – primeira realidade – e se temos, através da fotografia, uma nova prova de sua existência, há na imagem uma nova realidade, passada, limitada, transposta” (Keim, 1971: 64); Collier parece intuir isso. Seu olhar para a foto é um olhar cindido. Tal qual é fraturada sua relação amorosa. Mais uma vez, Philippe Dubois:

A separação é até o que fundamenta qualquer efeito de olhar sobre uma foto. É ela que induz os movimentos perpétuos do sujeito espectador, que não pára, do ponto de vista da imagem, de passar do aqui-agora da foto para o alhure-anterior do objeto, que não cessa de olhar intensamente essa imagem, de nela submergir, para melhor sentir seu efeito de ausência (espacial e temporal), a parcela intocável referencial que ela oferece à nossa sublimação. (1994, p. 313).

. O tempo tem em um relógio de época algo que também é central para a trama. Os objetos que acentuam dramas em narrativas como telefones e relógios auxiliam no deslocamento, ou seja, na viagem do personagem. Não são meros objetos, mas partes de um

<sup>9</sup> Reeve tinha estourado no cinema dois anos antes como um super-herói em “Superman: o filme” e com suas viagens no espaço. No filme “Em algum lugar do passado”, ele viaja no tempo.

processo. É nesse sentido que o filme exemplifica a ideia de que a máquina do tempo é um processo midiático capaz de criar contratempos e contrahistórias (Goddard, 2025).

Nessa perspectiva, “Em algum lugar do passado” não é apenas uma narrativa fílmica romântica com uma viagem espaço-temporal em sua história. O filme demonstra como o cinema, enquanto arte da imagem-tempo, pode funcionar como máquina ao reorganizar som, imagem e afeto para atravessar limites cronológicos e abrir futuros e passados possíveis dentro do próprio ato de ver.

Por fim, vale destaque para o que traz Richard/Reeve de volta a seu tempo. Uma moeda que não existia no tempo alternativo e que ‘cronotransporta-o’ do hotel em que encontra sua amada Elise McKena, interpretada por Jane Seymour, se torna a maldição do retorno ao tempo inicial.

### **3. Viagem dois: Um diário de “Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças”<sup>10</sup>**

Mais de duas décadas separam “Em algum lugar do passado” de “Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças” (*Eternal Sunshine of the spotless mind*, 2004). Neste, que figura em muitas listas como um dos mais belos filmes do cinema contemporâneo, a viagem temporal ocorre através de um jogo entre lembrança e esquecimento, tão próprio da memória. Memória é algo sempre em processo, uma dança da percepção, da sensação, do intelecto em meio a tempos e espaços. A memória está no filme dirigido por Michel Gondry funcionando como uma máquina do tempo supersônica. Nesse sentido, a excelente montagem de Valdís Óskarsdóttir parece ter sido pensada, com destaque para a longa sequência inicial até os créditos de abertura que divide o filme nessa aventura mnemônica. Como observa Goddard indo além do que é uma máquina do tempo, mas sim naquilo para que ela serve, estamos diante de “um dispositivo para escapar dos limites do presente e visitar o futuro ou o passado, isso raramente sendo apresentado como um simples passeio.” (Goddard, 2025, p.30). O filme de Michel Gondry é um escape muito além de um passeio. É como um diário da sobrevida da memória. Uma escapada temporal feita com o brilho do meio cinema.

<sup>10</sup> Em 2008, Wilson Oliveira Filho escreveu uma crítica sobre esse filme para um site que não mais existe. Para acessar você precisa do link [http://cinequanon.art.br/ensaios\\_detalle.php?id=22](http://cinequanon.art.br/ensaios_detalle.php?id=22) e de algum serviço que funcione como uma máquina do tempo da internet como Wayback Machine ou web archive.

Mais uma vez objetos (fotografias, coleiras de um cachorro ou bilhetes de trêm) tornam-se pontos de ancoragem temporal: cada um deles desinstala lembranças que o procedimento (a maneira como os personagens esquecerão um ao outro) pretende apagar, operando como dispositivos que cristalizam momentos afetivos e reorganizam o presente. Nesse sentido, atuam como mediadores da experiência temporal, transformando memória, afeto e percepção em ferramentas da travessia do tempo. O processo de apagar memórias reconstrói o passado, permitindo que ele seja revisitado e ressignificando ou criando um presente alternativo. O papel das coisas em Gondry com “a filmagem de um vídeo inteiramente com peças de lego para o White Stripes” (Gondry, 2008, p. 15) ou os objetos ganhando outras dimensões estéticas como máquinas temporais em ‘Brilho eterno’, faz da memória algo que dá alma aos objetos.

No filme, a cidade de Montauk não é apenas cenário, mas um ponto fixo (ou de retorno) de memória e desejo que resistem ao apagamento. “*Meet me in Montauk*” foi a frase que é a deixa para o (re)encontro entre Clementine Kruzyinski e Joel Barish (Kate Winslet e Jim Carey em grandes performances no cinema). A cidade atua como uma espécie de bússola. Mesmo quando Joel e Clementine têm suas lembranças apagadas, Montauk permanece inscrita na experiência afetiva como um norte, funcionando como dispositivo que mantém o passado vivo. A cidade como *time machine* que conecta e dá sentido a aventura de uma memória em pulsação constante.

O filme também ressoa em seu todo o cristal da imagem deleuziano, trabalho do tempo no qual “o passado e o presente coexistem no mesmo instante, indiscerníveis” (1996, p. 81). Assim, a obra revela que o tempo pode ser habitado, reorganizado e vivido de novas maneiras. O espaço é uma aventura a parte. A cena da cozinha, por exemplo, em que o personagem de Jim Carey ‘encolhe’ para seconder a amada em suas lembranças de infância é um desafio espaço-temporal no qual Michel Gondry muito bem aplica seu método criativo. Com trucagens, posicionamentos inventivos de camera, cenários que se movem, Gondry propõe uma direção bastante ousada para um roteiro não menos desafiador.

Na máquina do tempo de Michel Gondry, escrita por Charlie Kaufman, com direito a Oscar<sup>11</sup> de roteiro original e tudo, a memória é mesmo uma ilha de edição como escreveu Waly Salomão em seu poema<sup>12</sup>. O eu esgotado dos personagens armazena instantes e não histórias e,

<sup>11</sup> Kaufman começou seu discurso fazendo uma contagem regressiva dos segundos e que não queria mais tempo. Levando até para sua fala a importância deste para o cinema.

<sup>12</sup> Pequeno trecho da Carta aberta a John Ashbery (Waly Salomão):

como máquina do tempo, a obra de Gondry opera uma viagem da memória. Se tudo, como nos lembra Jean-Luc Godard, no cinema é uma questão de lembrança, ‘Brilho eterno’ consolida o meio cinema como arte da memória.

Philippe Dubois aproveitou muito bem as análises do conceito de “lembrança encobridora”, de Sigmund Freud, expandido o aparelho psíquico como um dispositivo mecânico para compreender as linguagens fotográfica e cinematográfica. Freud observou que “nada na vida psíquica pode se perder, nada desaparece do que foi formado, tudo é conservado de uma maneira qualquer e pode ressurgir em determinadas circunstâncias favoráveis, por exemplo, durante uma regressão” (Freud, 1969, p. 571), Dubois e Gondry levaram isso a outro plano, um teorizando e outro fazendo cinema. “Brilho eterno de uma mente sem lembranças” é uma máquina temporal que desliza entre a psique e o dispositivo cinema, que é “antes de tudo uma organização material” (Aumont; Marie, 2003, p.83) e que como uma “espiral sem fim é colocada em movimento, e nós, espectadores, já não temos certeza de nosso papel no jogo de um filme como esse” (Elsaesser; Hagener, 2018. p.177). Pura lembrança (des)encobridora de uma máquina do tempo fílmica.

#### 4. Terceira viagem: O cinema no Cairo

Voltando aos anos 1980, “A rosa púrpura do Cairo” (1985), de Woody Allen pode ser sintetizado através de uma das mais curiosas definições para cinema de autoria de Marshall McLuhan. “Uma cidade fantasma povoada por falsos semblantes” (McLuhan *apud* Ramonet. 2002, p.7). Neste filme, a referência ao pedido dos atores dentro da tela para não encerrar a projeção do filme dentro do filme (“Não desliguem o projetor! Se a luz se for todos nós desapareceremos”) é, além de cômica, profundamente mcluhaniana. O filme é também uma espécie de tradutor das ideias de outro pensador, o filósofo Georges Berkeley, como aponta Juan Antonio Rivera:

“A memória é uma ilha de edição – um qualquer  
 passante diz, em um estilo nonchalant,  
 e imediatamente apaga a tecla e também  
 sentido do que queria dizer.  
 Esgotado o eu, resta o espanto do mundo não ser  
 levado junto de roldão.  
 Onde e como armazenar a cor de cada instante?  
 Que traço reter da translúcida aurora?  
 Incinerar o lenho seco das amizades esturricadas?  
 O perfume, acaso, daquela rosa desbotada?

Esse é um divertidíssimo momento berkeleyano (...) Berkeley tinha uma concepção curiosíssima, quase extravagante, de como era o mundo: acreditava que a realidade era como o mundo que transcorre no interior de um filme; um universo imaterial feito de ideias ou fotogramas projetados continuamente pela mente de Deus (Rivera, 2004, p. 227.)

*Hotel Reverie*, que por curiosidade também se situa na narrativa no Cairo, muito bem incorpora essa ideia de Berkley e, de certa forma, estende o filme de Allen. Pensar que Marshall McLuhan parece dar continuidade às ideias de Berkeley, ao retratar os meios em sua relação com a materialidade, a técnica e o homem, nos parece oportuno, pois se os *media* povoam a cidade fantasma com semblantes para além de suas características, a realidade se torna uma coisa a ser moldada e capaz de fundir mundos, a saber: 1. O do filme; 2. O do filme dentro do filme e, eventualmente, 3. O que pode ser real. Nesses termos, o filme de Woody Allen é uma máquina sônica do tempo. O espectador é convidado a essa viagem no tempo e no espaço.

A ideia do entrar e sair da tela de cinema, com o transporte do mundo real para o mundo projetado, revisita obras como “*Sherlock Jr.*” de Buster Keaton (1924), tentando de forma lúdica explicitar essa extensão do homem, essa derivação de tela em presença. No filme de Keaton, o personagem é um projecionista, em ‘A rosa púrpura’ uma espectadora encantada (Cecilia, interpretada por Mia Farrow). Em ambos, a tela é um dispositivo de viagem no tempo. Hoje em dia, devido à aceleração informacional causada pelas novas tecnologias, não mais o encantamento, como no filme de Allen, ou a dicotomia projecionista/espectador de Keaton dão conta desse aspecto lúdico de viagem na tela. Uma outra relação entre homem e técnica, presente em filmes onde, por exemplo, a tela de TV é rompida<sup>13</sup> emergiu na cena contemporânea. Não se trata mais de viagem espaço-temporal, mas de um outro tipo de transporte, passagem de dados, de informação.

O brincar com os limites da tela no filme em questão nos mostra personagens que tentam escapar do filme. De um lado ou do outro da tela estamos diante de um indivíduo que quer se transportar. Um tranbordamento incompleto quando personagens entram ou saem da tela. Mulheres e homens a serem pensados como extensões do meio, invertendo o sentido proposto por McLuhan. Seria como se em “A rosa púrpura do Cairo”, Cecília viajasse de seu choro final novamente para dentro da tela e ingressasse em outra realidade. Uma realismo total,

<sup>13</sup> Como em filmes dos anos 1980 tais quais “Videodrome” ou “Poltergeist” (Tobe Hopper, 1982) ou mais recentes ainda, como “O chamado” (The ring, 2002). Para mais detalhes ver: Oliveira Filho, 2017.

como preconizavam os primeiros homens do cinema e que André Bazin, compreendendo que o “cinema integral que dá a completa ilusão da vida” (1991, p. 27), evidenciou.

Como propôs McLuhan (2002), toda tecnologia cria aos poucos um ambiente novo, com a leitura de “A rosa púrpura do Cairo” esse ambiente ganha outros contornos nos dias de hoje em episódios como os de *Black Mirror*. Neal Gabler, também a partir de McLuhan, tenta compreender como um ator morto pode ser digitalizado e colocado na tela em novas situações, o tal “homem desencarnado, no qual o eu fora separado do corpo físico e entregue à mídia eletrônica como uma imagem ou padrão de informação” (Gabler, 1999, p.210). Tal fenômeno recorrente em *Black Mirror* e no filme de Woody Allen existe, reforçando a potência do cinema e do audiovisual como máquinas do tempo, nos mostra também que viajamos no mesmo lugar como Deleuze nos interrogou sobre Nietzsche. “Ter feito do pensamento uma potência nômade. E mesmo se a viagem for imóvel, mesmo se for feita num mesmo lugar, imperceptível, inesperada, subterrânea, devemos nos perguntar quais são nossos nômades de hoje? (Deleuze, 2006, p.328). A resposta esses exemplos de imagem e som tentam nos dar.

Se também, como profetizou<sup>14</sup> McLuhan, “Hollywood combateu a TV para tornar-se uma subsidiária da TV” (2002, p.329), a personagem Cecilia e os dilemas vividos com o ator do filme dentro da tela Tom Baxter, interpretado por Jeff Daniels, já lidavam com novas questões trazidas pelo streaming. Ela pode ser a primeira personagem no cinema a evidenciar o *binge watching*, essa máquina do tempo acelerado da imagem-informação muito usada pelos admiradores de series como *Black Mirror*. A personagem é também um ser diferente das telas das pinturas silenciosas de Hopper (como no belíssimo quadro “*New York movie*” – Figura 2), mas alguém que, no mundo das tecnologias, confunde-se cada vez mais com as figuras criadas pelo próprio cinema<sup>15</sup>.

Personagens variadas, mas que sempre sabem que estão em uma mídia compõem também o filme dentro do filme de “A rosa púrpura do Cairo”. A obra de Woody Allen faz “referência ao próprio código cinema tográfico, uma vez que metalinguagem no cinema é a própria linguagem [...] linguagem-objeto” (Andrade, 1999, p. 17). Filme que, como apontam Elsaesser e Hagener, pode ser entendido como uma porta, pois a tela está em um limiar que

<sup>14</sup> O autor canadense parece aqui ser profético pois pensa a Tv, mas prevê o streaming. Embora não seja nossa questão aqui, basta pensar o que está acontecendo na relação entre estúdios de cinema e potências como o Netflix.

<sup>15</sup> Como exemplo, e pegando carona em um certo hype da rede, lembramos a atriz criada com inteligência artificial chamada Tilly Norwood (Figura 3) tem um perfil no instagran com milhares de seguidores. Não, não se trata de um episódio da série distópica!

“sempre tem dois lados, pois une e separa simultaneamente” (2018, p.49). Essa condição limite está para nós presente ao entendermos a obra como máquina temporal. A medida que Cecilia e Tom Baxter se relacionam o tempo se torna outra coisa. O limiar se torna limite como definido na matemática, comportamento da sequência dos números reais quando tendem ao infinito; nesse tornar-se a história desse filme dentro do filme se transforma em uma viagem maquínica de primeira grandeza.



Figura 2: *New York Movie* (Hopper).



Figura 3: Tilly Norwoord, atriz criada com IA

## 5. Dois episódios de *Black Mirror*

No livro “Para além de *Black Mirror*”, Maria Cristina Franco Ferraz e Ericson Saint Clair, apresentam uma leitura do seriado como *estilhaços distópicos do presente* (subtítulo da obra dos autores brasileiros). Analisando alguns momentos da terceira temporada como *San Junipero*<sup>16</sup>, um dos poucos exemplos otimistas em relação a tecnologia, eles observa-se que o episódio “de forma mais ampla, permite discutir a tendência contemporânea para a reconfiguração da memória reduzida, por um lado, a dados informacionais e, por outro, transmutada em objeto de consumo, esvaziando, assim, sua potência existencial e política” (Ferraz, Clair, 2020, p.111). Os episódios aqui abordados parecem seguir muito dessa relação.

André Lemos, aproveitando a expressão ‘Isso é muito *Black mirror*’<sup>17</sup> que vem se popularizando com o sucesso da série, analisa as quatro primeiras temporadas e assim classifica o projeto de Charlie Brooker.

*Black Mirror* é uma série de ficção-científica (FC), gênero literário (e cinematográfico) que tem por característica explorar sentimentos ambíguos em relação às consequências do desenvolvimento científico e tecnológico. (...) Ela fala do passado, do presente e do futuro para chamar atenção sobre os perigos da tecnologia contemporânea (Lemos, 2018, p. 14).

<sup>16</sup> Em algumas interpretações de fãs da série o episódio *Hotel Reverie* funciona como uma espécie de sequência de *San Junipero*.

<sup>17</sup> A brincadeira no título de André Lemos coloca um não entre parênteses nessa frase. “Isso (não) é muito *Black Mirror*”

Na apresentação de seu livro, Lemos frisa que a série não traz inovação, se debruçando sempre em uma visão pessimista que não nos ajuda a entender nem o tempo atual nem o porvir. “*Black Mirror* fala do passado, vê o presente de forma distorcida pelo retrovisor e mal consegue antever o futuro.” (Lemos, 2018, p.16). A quinta temporada, em especial os dois episódios aqui em análise, se afastam disso. Promovendo uma nova leitura para se fazer cinema em *Hotel Reverie* e revelando uma potência imersiva na fotografia no universo das imagens digitais em *Eulogy*, a temporada mais recente continua estilhaçando o presente como máquina do tempo.

A série<sup>18</sup> como um todo lida com a distopia enquanto algo presente na subjetividade daqueles que habitam o século XXI. Em quase todo episódio da franquia a situação que o mundo se encontra é aceita sem muitas ressalvas pela maioria. A sétima temporada escancara isso nos dois primeiros episódios. A sétima temporada se debruça nos seus episódios em uma análise material a partir da imagem em certo sentido apoiado na concepção bergsoniana que une esses pontos. Matéria, imagem e memória são tratados em uníssono por Bergson:

A matéria, para nós, é um conjunto de “imagens”. E por “imagem” entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama coisa – uma existência situada entre a “coisa” e a “representação” (Bergson, 1999, p. 01).

O filósofo francês foi um dos primeiros autores a associar a consciência ao funcionamento do cinematógrafo. “Matéria ou espírito, a realidade apareceu-nos como um perpétuo devir” (Bergson, 2005, p.295). Na produção seriada de *Black Mirror*, em especial nos dois episódios que nos interessam, real e imaginário estão em uma espécie de *continuum* maquínico como estão presentes uma leitura sobre a imagem como informação.

Os dados informacionais são, de fato, o mote para o filme dentro do filme em *Hotel Reverie* (Figura 4) e para a fotografia expandida de *Eulogy*. No primeiro, um filme original se torna um dado para um *remake* ou *reboot*. No segundo, a imagem fotográfica se torna uma superfície espaço-temporal a ser percorrida pelos dois personagens principais. Continuando a seguir os passos de Michael Goddard, estamos a procura de “uma forma de gerar respostas

<sup>18</sup> Pedimos ao Chat GPT para sintetizar em torno de cinco linhas o surgimento da série. Eis aqui: *Black Mirror* nasceu em 2011, criada por Charlie Brooker, como uma antologia crítica sobre tecnologia, mídia e sociedade contemporânea. A série surgiu do desejo de atualizar a ficção científica distópica para a era dos smartphones, redes sociais e vigilância digital. O título faz referência às telas desligadas de celulares, computadores e TVs, que funcionam como “espelhos negros” da vida moderna. Inicialmente exibida pelo Channel 4, no Reino Unido, ganhou maior alcance global ao ser adquirida pela Netflix em 2016. Desde então, tornou-se um marco cultural ao explorar os impactos éticos, afetivos e políticos das tecnologias emergentes. <https://chatgpt.com/c/6966cf15-dec8-8329-ba81-570ef4367101>

sobre o que são as máquinas do tempo e para que servem — e, mais especificamente, como diferentes artes midiáticas podem funcionar como máquinas do tempo” (Goddard, 2025, p.31). Esses episódios parecem atentar para esse funcionamento se temos também em mente que ambientes são invisíveis” (McLuhan; Fiore, 2022, p. 84)

### 5.1.A viagem ao *Hotel Reverie*



Figura 4: *Hotel Reverie*

“Black Mirror não é apenas atual; ele também toca em algo muito primal e profundo da nossa humanidade, algo que pode ser considerado atemporal” (Mitelman, 2020, p. 336). Esse algo seria, segundo um texto parte da coletânea “*Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*”, nossa relação com a tecnologia, com o amor, com o outro. Tal relação, concordamos, se desenvolve de forma lenta, quase glacial. A recente temporada da série parece ter compreendido isso mais ainda.

O que pensar, por exemplo, do desenvolvimento de uma tecnologia como o cinema? Em seus 130 anos recém completos, a arte cinematográfica é uma máquina sônica de experiência temporal e espacial que amplifica os sentidos, a participação e que afirma, cada vez mais, o entendimento de que sua história é a história da experimentação tecnológica (Shaw, 2005). Nesse sentido, o retorno a Marshall McLuhan, com uma curiosa ideia para entender o que acontecia com a ampliação do cinema nos anos 1960, nos parece bem-vindo.

Nos dias atuais, o cinema como que ainda está em sua fase manuscrita; sob a pressão da TV, logo mais, atingirá a fase portátil e acessível do livro impresso. Todo mundo poderá ter seu pequeno projetor barato, para cartuchos sonorizados de 8 mm, cujos filmes serão projetados como num vídeo. Este tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica. A dissociação do projector e da tela é um vestígio do nosso velho mundo mecânico da explosão e da separação de funções, ora em fase de desaparecimento ante a ação da tecnologia elétrica (McLuhan, 2002, pp. 327-328).

Se Marshall McLuhan, como guru ou profeta tecnológico, previa o vídeo, a pressão que se coloca hoje ao cinema vem do avanço da Inteligência Artificial<sup>19</sup>. Da fase manuscrita descrita, ele chega a sua fase algorítmica. O episódio de número três da sétima temporada de *Black Mirror*, “*Hotel Reverie*” explora as potencialidades dessa inteligência maquina para a produção de filmes.

Um estúdio de sucesso na era de ouro de Hollywood, o Keyworth pictures, está em decadência e busca na tecnologia informacional Redream, a saída para os problemas financeiros e de adequação aos novos tempos. O software otimiza a produção<sup>20</sup>, substituindo atores e atrizes, aproveitando, em quase sua totalidade o filme original, que deve ser vivido por um ator que aceite participar do processo. Nenhum ator topa e a celebridade feminina Brandy Friday (interpretada por Issa Rae), insatisfeita com os papéis de sempre do mundo do entretenimento atual, assume o papel do herói masculino na versão original do filme *Hotel Reverie* dentro da série.

A tecnologia Readream é um ambiente de realidade virtual, no qual se insere na consciência da atriz Brandy uma recriação virtual do filme original em preto e branco. O resto é fácil de adivinhar. Algo dá errado e a atriz que sabe do procedimento fica presa no filme em que os personagens só conhecem aquela história. Essa descrição é suficiente para pensarmos como o episódio constitui uma máquina do tempo. A viagem da atriz e seu par romântico Clara, interpretada por Emma Corrin (e, sim, o remake se torna um tímido filme *queer*) em uma máquina do tempo de experiências entre imagens, de personagens congelados, cenários incompletos e a ligação entre o mundo da ficção dentro da ficção e da ficção do episódio são marcas de uma experiência sonora do tempo diferente que é *Hotel reverie*. Justamente, por lidar com o universo de uma produção de um filme<sup>21</sup>, viajando por um set de filmagem do futuro para um filme de outra época, o episódio tenta teletransportar o público para uma espécie de transe cinematográfico intermediário.

No chamado cinema intermídia, conceito de Youngblood que lida com a expansão do cinema, a distinção entre o narrativo e o experimental não é mais decisiva. Os filmes

<sup>19</sup> A pressão, evidentemente, se coloca a outros meios como a própria TV.

<sup>20</sup> No lugar de uma equipe de cinema usual, fotografia, som, direção de arte, poucos programadores e roteiristas cuidam do novo filme a ser gravado. A função da continuidade cinematográfica também nos parece ali presente.

<sup>21</sup> Aqui a lista de filmes que abordam a própria produção de filmes também é longa. Lembremos tão-somente de filmes modernos como “O desprezo” (1962), de Jean-Luc Godard e “A noite americana” (1973), de François Truffaut. Sem ser sobre a produção de um filme, mas usando estética parecida o hilário “Cliente morto não paga” (Carl Reiner, 1982) também parece ser referência do episódio de *Black Mirror*.

experimentais, expandidos, estruturais faziam parte do repertório de análise de Youngblood. Séries como uma narratividade muito forte como *Black Mirror* nos ajudam a estender Youngblood. Com a intermediatização do cinema, Youngblood nos ajuda também a compreender essa experiência de *Hotel Reverie*.

Não é uma “peça” ou um “filme”; e ao mesmo tempo tem elementos dos dois (...) a experiência fílmica (...) não é necessariamente uma projeção de luz e sombras numa tela no final da sala, nem está a experiência teatral contida em um prosaetório, ou dependente de “atores” atuando para uma audiência<sup>22</sup> (Youngblood, 1970, p. 365).

Evidentemente há uma questão com os atores no episódio, seus dramas pessoais, a presença ainda constante do *studio system* na máquina hollywoodiana, mas com a tecnologia Redream o que entra em cena é o papel do meio como massagem sensorial, do usuário como conteúdo; questões mcluhanianas em estado bruto.

## 5.2 Eulogy e a viagem pelas fotografias

*Eulogy* é o quinto episódio da recente temporada de *Black Mirror*. Nele, a fotografia é a mídia que norteia a viagem na relação de Phillip (em uma boa atuação de Paul Giamatti<sup>23</sup> - Figura 5) com a antiga namorada recém falecida Carol, para quem ele precisa reviver as memórias para uma espécie de eulogia<sup>24</sup> pós-moderna.

A questão que se coloca de início é que ele não quer ou não consegue lembrar as histórias, recorrendo a fotografias incompletas, rasgadas, cortadas, devido ao abandono sofrido e a desilusão amorosa. Conduzido por um programa na figura de uma mulher que permitirá a eulogia, Phillip passa a esse recurso de imersão em fotos, além de uma experiência sensorial para lembrar o passado.

Mais uma vez a tecnologia entra em cena em *Black Mirror*, dessa vez permitindo que ele faça essa imersão nas fotografias e se deparando com memórias que são como “momentos do tempo-crítico que surgem na interface entre homem e máquina. O tempo de exposição do aparato fotográfico, por exemplo, pode ser abaixo do limiar de estimulação luminosa dos sentidos humanos (Ernst, 2016, p.22). Não a exposição, como observa Wolfgang Ernst, mas o

<sup>22</sup> Tradução livre da primeira edição de *Expanded Cinema*. O livro não conta com uma edição em nossa língua, sendo talvez a maior lacuna nas publicações brasileiras de obras de cinema.

<sup>23</sup> Pelo episódio, o ator foi indicado em 2025 ao Globo de Ouro na categoria Melhor ator em minissérie, antologia ou filme para a TV.

<sup>24</sup> O título que não foi traduzido para o português se refere as Eulogias. Panegírico ou louvação em homenagem a alguém falecido. Etimologicamente: do grego *eu* "bem" + *logia* "palavra".

arquivo fotográfico, ou, mais uma vez, a imagem enquanto dado se mostra ao espectador. O personagem consegue entrar no cenário da fotografia, passear pelos lugares daquela imagem, viajar por uma lembrança de outrora. Assim a viagem ao passado ajuda no desafio do presente.



Figura 5: *Eulogy*

Tal como em *Hotel Reverie*, um pequeno dispositivo é acoplado a mente do personagem para o embaque em uma viagem sensorial, imersiva e altamente mnêmica. De início um incomodo, uma pequena tontura, mas como em quase todo episódio da série, o costume com novas imagens e sensações torna-se rápido como um circuito fechado. Nos mostrou Flusser: “a circulação entre a imagem e o homem parece ser um circuito fechado. Queremos e fazemos o que as imagens querem e fazem o que nós queremos e fazemos” (2008, p.61). Esse circuito está presente em todas as imagens do episódio. Das fotografias arquivadas àquelas não reveladas (a única foto do ultimo encontro do casal), as imagens fazem e acontecem no episódio.

Phillip adentra com detalhes as imagens e no final sua memória é recobrada e uma revelação lançada. A história verdadeira do término daquele amor. Como fotografia imperfeita, a relação do casal era repleta de falta de comunicação. O mergulho nas imagens assessorado pela tecnologia permite o entendimento e a realização da eulogia. Não permite retornos no tempo, mas mostra as possibilidades de uma outra relação, de uma outra viagem. A fotografia nesse episódio nesse sentido parece se aproximar então de uma cápsula do tempo ou “qualquer padrão fixo que cria ou codifica a aparência de movimento, mudança ou história” (Barbour, 1999, p.60)

O final tipicamente distópico, e muito *black mirror*, nos mostra o velório com todos ali presentes usando o dispositivo em suas mentes. Uma imagem de uma nova relação com a morte no futuro. Se, como bem observou A. N Whitehead: “é tarefa do futuro ser perigoso” (*apud* McLuhan; Fiore, 2018, p. 160), o episódio toca no desafio que ainda temos que encarar para ler melhor as imagens que nos cercam. Desafio que a mídia fotográfica

enquanto máquina do tempo sempre teve e, que com sua potência digital, algorítmica e arquivística, nos impele ao futuro das imagens que o episódio tanto nos chama atenção e que a série parece estar quase sempre atenta nessa nova temporada.

## 6. Considerações finais (O tempo e os paradoxos)

Como observou Gilles Deleuze, mesmo o imaginário sendo um conceito insuficiente<sup>25</sup>, estaríamos com ele diante de outros regimes da imagem e de interrogações: o “regime das imagens eletrônicas digitais, será um regime-silício em vez de um regime-carbono? (Deleuze, 1992, p. 86). Episódios como os discutidos aqui e filmes que lidam com a questão da memória e da tecnologia digital talvez nos ajudem a compreender essas indagações deleuzianas.

A cineasta Chantal Akerman uma vez observou: “Tudo que voce tem é o tempo (...) é por isso que busco iguldade, sempre, entre a imagem e o espectador” (Akerman, 2019, p.87). Os exemplos analisados por Michael Goddard e nossa contribuição aqui compreendem esse espectador e essa imagem em mutação bem como um outro regime para o audiovisual. Goddard tem o propósito de “desmantelar a condição crônica do tempo cronológico em favor de relações mais abertas e transformadoras com múltiplos passados e futuros — desafiando a tirania de privilegiar o presente”. (Goddard, 2025, p. 47). Nos episódios e filmes que nos debruçamos aqui também acreditamos que o privilégio do presente é colocado em xeque (ou ao menos tenta-se). A ficção científica é propícia a isso. Lembremos a saudosa Ieda Tucherman (*in memoriam*):

Ora, é fácil reconhecer no termo conjunto ficção-científica um paradoxo, já que aí se juntam a liberdade da ficção e o rigor da ciência, que atua, no entanto, produzindo e refletindo sobre a produção das misturas. Podemos dizer que a modernidade formulou na ficção-científica e no domínio privilegiado do cinema, desde os seus primórdios (de Frankenstein, de Edison, passando por Metropolis, de Fritz Lang, até a trilogia Matrix, ou os filmes de David Cronenberg), graças à sua própria forma híbrida, arte e indústria, as suas suspeitas e suas apostas diante das possibilidades existentes nos hibridismos entre homens, animais (Planeta dos macacos) e máquinas, gerando assim versões possíveis de nós mesmos e ‘Descrevendo a vida tal como não a conhecemos’ (Tucherman, 2005, p. 03).

Essa descrição da vida amplia-se ao pensarmos como o tema do imaginário tecnológico é ainda e sempre atual, importante para aquilo que não conhecemos. Os filmes e séries que

<sup>25</sup> Erick Felinto entende e estende essa dificuldade. O autor observa que “problema da definição do imaginário é que este nunca se revela senão em suas produções. Desse modo, em lugar de substancializá-lo ou essencializá-lo (...), seria mais produtivo entender o imaginário como uma atividade que se realiza diferentemente de acordo com o campo em que se manifesta”. (Felinto, 2003, p.179)

lidam ou tangenciam o universo da ficção científica nos ajudam a compreensão do imaginário.

Retornemos a ele à guisa de conclusão:

A introdução de toda tecnologia em uma sociedade excita o imaginário coletivo, levando-o a produzir imagens de sonho em torno dos objetos técnicos. Confronta-da com algo cujo funcionamento não consegue apreender, a cultura “sonha” com a tecnologia e a “explica” no plano do imaginário remetendo-a a um passado já conhecido (Felinto, 2003, p. 176).

Se *Hotel Reverie* e *Eulogy* são histórias de amor como os exemplos fílmicos aqui lembrados, tanto no âmbito de sua produção quanto em sua fruição, eles são mais. São máquinas do tempo que nos ajudam a imaginar, e que no contrapeso da história, para evocarmos Benjamin (1996), o destino do homem em meio a nova produção de imagens nos remete ao passado, de olho no futuro. Nosso destino ao menos no audiovisual é semelhante a de um viajante na máquina sônica do tempo ou daquele que pretende seguir à risca uma meta deleuziana, “chegar a uma concepção fabulosa do tempo” (Deleuze *apud* Pelbart, 2004, p.01). Máquina de momentos paradoxais de um tempo que não tem parada, que não se pode mensurar.

### Referências

- AKERMAN, Chantal. **Tempo expandido**. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2019.
- ANDRADE, Ana Lúcia. **O filme dentro do filme: a metalinguagem no cinema**. Belo Horizonte: UFMG, 1999.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BARBOUR, Julian B. **The End of Time: The Next Revolution in Physics**. New York: Oxford, 1999.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense 1996.
- \_\_\_\_\_. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. **A ilha deserta: e outros textos**. São Paulo: Iluminuras, 2006.
- DUBOIS, Phillippe. **O ato fotográfico**. Campinas, Papirus, 1994.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema**: Uma introdução através dos sentidos. Campinas, SP: papirus, 2018.

ERNST, Wolfgang. **Chronopoetics**: The Temporal Being and Operativity of Technical Media. Translated by Anthony Enns, Rowman and Littlefield, 2016.

FELINTO, Erick. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Revista Galáxia**. São Paulo: PUC, Vol. 6, 2003.

FERRAZ, Mária Cristina Franco; SAINT CLAIR, Ericson. **Para além de black mirror**: estilhaços distópicos do presente. São Paulo: N-1 edições, 2020.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FREUD, Sigmund. **The interpretation of dreams**. New York: Avon, 1969.

GABLER, Neal. **Vida, o filme**. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

GONDRY, Michel. **You'll Like This Movie Because You're in it**: The Be Kind Rewind Protocol. New York: Picture Box, 2008.

GODDARD, Michael. What Is a (Sonic) Time Machine? From Dark and Black Quantum Futurism to Coil's Time Machines Project and La Dispute's "King Park". In: **MAST** The Journal of Media Art Study and Theory Volume 6, Issue 1, 2025.

KEIM, Jean. **La photographie et l'homme**. Paris, Casterman, 1971.

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

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2002.

\_\_\_\_\_. **Counterblast**. New York: Harcourt, Brace & World, 1969.

\_\_\_\_\_. FIORE, Quetin. **O meio é a mensagem**, São Paulo: Ubu, 2018.

MITELMAN, Geoffrey. Black Mirror in the future: Will we still be watching? In: JOHNSON, David Kyle (ed.). **Black Mirror and Philosophy**: Dark Reflections. New Jersey: Wiley, 2020.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. **Desconstrindo McLuhan**: O homem como (possível) extensão dos meios. Rio de Janeiro: E-papers, 2007.

\_\_\_\_\_. **McLuhan e o cinema/ McLuhan and cinema**. Rio de Janeiro: Verve, 2017.

\_\_\_\_\_. As lembranças eternas de um brilho que não mente. **Revista Cinequanon**, 2008. [https://web.archive.org/web/20080623002952/http://www.cinequanon.art.br/ensaios\\_detalle.php?id=22](https://web.archive.org/web/20080623002952/http://www.cinequanon.art.br/ensaios_detalle.php?id=22)

- PELBART, Peter Pál. **O tempo não reconciliado**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- RAMONET, Ignacio. **Propagandas silenciosas**: Massas, televisão, cinema. Petrópolis: Vozes, 2002.
- RIVERA, Juan. **O que Sócrates diria para Woody Allen**. São Paulo: Planeta, 2004.
- SALOMÃO, Waly. **Algaravias**: Câmara de ecos. São Paulo: Editora 34, 1996.
- SHAW, J. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, L. (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.
- TUCHERMAN, Ieda. **Notas sobre o imaginário tecnológico**. Rio de Janeiro. V Encontro dos Núcleos de Pesquisa Intercom, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/nucleopesquisa9.htm>
- WENDERS, Wim. **Emotion Pictures**. Lisboa: Edições 70, 1986.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: E.P. Dulkton & Co, 1970.