

FERNANDA LEME DE REZENDE CARVALHO

**A RELAÇÃO DO ESPECTADOR E PERSONAGEM:
CONEXÃO E DISSOCIAÇÃO NA SÉRIE MR. ROBOT**

ORIENTAÇÃO:

EDMUNDO JOSÉ NEVES CORDEIRO

CO-ORIENTAÇÃO:

PATRÍCIA SEQUEIRA BRÁS

UNIVERSIDADE LUSÓFONA

**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARQUITETURA, ARTES E TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO**

DEPARTAMENTO DE CINEMA E ARTES DOS MEDIA

**Lisboa
2024**

Fernanda Leme de Rezende Carvalho
A Relação do Espectador e Personagem: Conexão e Dissociação na Série Mr. Robot

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona no dia 08/02/2024 para obtenção do grau de mestre em Estudos Cinematográficos perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: No 566/2024, de 02 de janeiro de 2024, com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor João Paulo Costa Brás

Arguente: Profa. Doutora Inês Godinho Mendes Viveiros Gil

Orientador: Prof. Doutor Edmundo José Neves Cordeiro

Universidade Lusófona
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação
Lisboa
2024

AGRADECIMENTOS

Refletir sobre a jornada de escrever esta tese e cursar um mestrado em um país estrangeiro durante uma pandemia me fez vivenciar uma variedade de emoções e aprendizados que vão além da academia. O que antes era um sonho romantizado se tornou mais maduro e legítimo, pois só entendemos todas as sensações e construções que experimentamos ao nos tornarmos imigrantes quando realmente passamos por essa jornada. Sentir na pele a saudade e o peso da escolha de estar longe de tudo que é familiar é uma experiência única e desafiadora. No entanto, construir novos relacionamentos, ressignificar amizades e enfrentar as novas fases da vida é o que traz peso para tudo isso. Neste mestrado, tive a oportunidade de ter mentores incríveis que me encorajaram a me expor ainda mais e descobrir novas formas de usar a minha expressão artística.

Porém de tudo isso, como sou grata pelas amizades que surgiram, pois sem elas acredito que não seria capaz de finalizar esse processo. Quero agradecer então a todos os novos rostos que fizeram parte do meu afeto cotidiano: Paula Loffler, Filipe Queiroz, André Pedro e Adriano Viçoso. Que juntos passamos por uma trajetória desafiadora, criando a melhor equipa para nossos exercícios fílmicos.

Quero também agradecer as amizades posteriores e que sem elas, sem reclamar das dificuldades, sem as forças que me depositaram nessa reta final, definitivamente não seria possível suportar: Isabelle Louise, Stella Carneiro e Tatiana Nequete. Assim como as amizades antigas que da mesma forma precisei tanto do apoio: Antônia Perry, Patrícia Monteiro, Marina Dimopoulos e principalmente Tainá Maciel (você sabe a importância que teve nessa finalização, e por isso eu fico para sempre grata).

E por fim quero deixar meu carinhoso abraço para meu irmão Pedro Leme, que aceitou ler comigo alguns capítulos, tendo ele também visto a série, foi de grande ajuda para me fazer enxergar diferentes perspectivas. E principalmente meu guru, Romulo Quirino, que veio do Brasil para me fazer companhia nesta terra distante, e que conviveu comigo de perto durante toda esse processo de escrita.

Aos meus orientadores, Patrícia Brás e Edmundo Cordeiro, o meu maior obrigado, principalmente pelo cuidado e paciência. Confesso que foi uma jornada longa, mas que o papel de ambos foi fundamental para a finalização.

RESUMO

A presente pesquisa busca analisar a representação do estado dissociativo do personagem Elliot Alderson na série "Mr. Robot" e sua relação com o espectador, assim como estabelecer um paralelo entre a realidade e a ficção, explorando a construção do indivíduo em relação à sociedade. A tese aborda a questão do porquê em um mundo tão conectado as relações humanas são mais dissociadas, refletindo se essa indagação é uma problemática individual ou estrutural. O trabalho propõe traçar conexões entre a série e a sociedade, o indivíduo e o outro, o cinema e o espectador, dentro da capacidade humana de se conectar e dissociar, com o intuito de responder a essas questões.

Inicialmente, a pesquisa contextualiza a série em relação ao cenário social. A metodologia adotada envolve análise formal com base em teorias psicanalíticas e cinematográficas. O segundo segmento da pesquisa analisa a construção narrativa e o uso da linguagem cinematográfica dividido em duas partes: O capítulo inicial explora a evolução do personagem Elliot Alderson e sua relação com Mr. Robot, além da posição e relação do espectador com os personagens e suas diferentes personalidades. E o último capítulo concentra-se nos episódios finais, destacando a evolução da posição do espectador e a questão central da conexão entre espectador e personagem.

O principal objetivo do trabalho é analisar a série em sua construção narrativa e cinematográfica, a fim de evidenciar a relação entre o personagem e o espectador por meio das temáticas de dissociação, conexão, estágio do espelho e sensação do inquietante. E dessa forma contribuir para uma melhor compreensão da representação do estado dissociativo no cinema e sua relevância para a reflexão sobre as relações humanas e a construção da identidade em uma sociedade conectada, porém desconectada.

Palavras-Chave: Mr. Robot; Elliot Alderson; Dissociação; Personagem; Espectador

ABSTRACT

The present research aims to analyze the representation of the dissociative state of the character Elliot Alderson in the series "Mr. Robot" and its relationship with the viewer, as well as to establish a parallel between reality and fiction, exploring the construction of the individual in relation to society. The thesis addresses the question of why, in such a connected world, human relationships are more dissociated, reflecting whether this inquiry is an individual or structural issue. The work proposes to draw connections between the series and society, the individual and the other, cinema and the viewer, within the human capacity to connect and dissociate, with the aim of answering these questions.

Initially, the research contextualizes the series in relation to the social landscape. The adopted methodology involves formal analysis based on psychoanalytic and cinematographic theories. The second segment of the research analyzes the narrative construction and the use of cinematic language, divided into two parts: The initial chapter explores the evolution of the character Elliot Alderson and his relationship with Mr. Robot, as well as the position and relationship of the viewer with the characters and their different personalities. The final chapter focuses on the concluding episodes, highlighting the evolution of the viewer's position and the central question of the connection between viewer and character.

The main objective of the work is to analyze the series in its narrative and cinematic construction, in order to highlight the relationship between the character and the viewer through the themes of dissociation, connection, mirror stage, and the uncanny. In this way, it aims to contribute to a better understanding of the representation of the dissociative state in cinema and its relevance to reflecting on human relationships and the construction of identity in a connected yet disconnected society.

Keywords: Mr. Robot; Elliot Alderson; Dissociation; Character; Spectator

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 - Personagem "V for Vendetta"	18
Figura 2- Máscara Anonymous	18
Figura 3 - Personagem Monopoly	19
Figura 4 - Máscara F-Society	19
Figura 5 - 2x01, 16:52	29
Figura 6 - 2x01, 27:30	29
Figura 7 - 1x01, 00:45 – Primeiro plano de Elliot.....	39
Figura 8 - 1x01, 39:07 - Primeiro plano de Darlene.	41
Figura 9 - 1x01, 08:00 - Primeiro plano de Angela.....	41
Figura 10 - 2x01, 4:46 - Incidente da janela.....	42
Figura 11 - 3x08, 03:18	42
Figura 12 - 3x08, 03:52	42
Figura 13 - 1x01, 20:47	43
Figura 14 - 1x03, 33:03	43
Figura 15 - 1x08, 38:28	44
Figura 16 - 1x08, 39:50	44
Figura 17 - 1x08, 40:41	44
Figura 18 - 1x08, Elliot olhando o espelho	45
Figura 19 - 1x08, Tyrell olhando o espelho	45
Figura 20 - 1x08, Elliot e o reflexo	45
Figura 21 - 1x08, Darlene olhando o espelho	45
Figura 22 - 1x08, Angela olhando o espelho.....	45
Figura 23 - 1x08, F-Society olhando o espelho.....	45
Figura 24 - 1x08, Sam Esmail olhando o espelho.....	45
Figura 25 - 1x08, Mr. Robot olhando o espelho	45
Figura 26 - 1x08, Elliot	46
Figura 27- 1x08, Espelho quebrado	46
Figura 28 - 1x08, 43:57	46
Figura 29 - 1x02, 10:04	47
Figura 30 - 1x08, 44:10	47
Figura 31 - 1x01, 06:54, Primeiro plano de Mr. Robot.....	51
Figura 32 - 1x08, 43:31	52
Figura 33 - 2x04, 03:53	52
Figura 34 - 2x04, 09:02	53
Figura 35 - 1x05, 37:08 - 41:19.....	53
Figura 36 - 1x05, Elliot no fliperama.....	54
Figura 37 - 1x05, Elliot em movimento	54
Figura 38 - 1x05, Elliot se aproxima de Darlene	54
Figura 39 - 1x05, Elliot e Darlene.....	54
Figura 40 - 1x08, Darlene	55
Figura 41 - 1x08, Mr. Robot	55
Figura 42 - 1x08, Elliot e Mr. Robot.....	55
Figura 43 - 1x09, Elliot joga Mr. Robot da janela	55
Figura 44 - 1x09, Janela	55
Figura 45 - 1x09, Elliot e Mr. Robot no Cemitério.....	56

Figura 46 - 1x09, Mr. Robot e a lápide	56
Figura 47 - 1x09, Elliot	56
Figura 48 - 1x09, Elliot e a lápide	56
Figura 49 - 1x09, Lápide	57
Figura 50 - 1x02, 42:48	57
Figura 51 - 1x10, 33:57	57
Figura 52 - 1x08, 31:26- 1x08, 31:26.....	58
Figura 53 - 2x12, 01:11	58
Figura 54 - 2x09, 39:35.....	58
Figura 55 - 2x09, 40:02	58
Figura 56 - 2x09, 40:16	58
Figura 57- 2x09, 40:34.....	59
Figura 58 - 2x09, 40:36	59
Figura 59 - 3x02, Elliot e Darlene.....	59
Figura 60 - 3x02, Darlene	59
Figura 61 - 3x02, Mr. Robot	59
Figura 62 - 3x02, Mr. Robot e Darlene	59
Figura 63 - 3x02, Darlene vai embora.....	60
Figura 64 - 3x02, Elliot sozinho	60
Figura 65 - 1x01, Primeiro Plano da Série	61
Figura 66 - 1x04, TV	63
Figura 67 - 1x04, F-Society na TV	63
Figura 68 - 1x04, TV com erro	63
Figura 69 - 1x04, Câmera.....	63
Figura 70 - 1x04, Elliot e F-Society	63
Figura 71 - 1x04, Elliot e Mr. Robot.....	64
Figura 72 - 1x04, Elliot mascarado	64
Figura 73 - 1x04, Vizinha	64
Figura 74 - 1x04, Erro 404.....	64
Figura 75 - 1x04, Elliot no cubículo	65
Figura 76 - 1x10, 46:35	66
Figura 77 - 1x10, 47:10	66
Figura 78 - 1x10, 47:36	66
Figura 79 - 4x08, 18:41	67
Figura 80 - 4x08, 18:54	67
Figura 81 - 4x08, 23:48	67
Figura 82 - 4x08, 26:23	67
Figura 83 - 4x08, 27:20	68
Figura 84 - 2x07, 45:35	68
Figura 85 - 2x07, 45:41	68
Figura 86 - 2x01, 09:07	69
Figura 87 - 2x07, 46:24	69
Figura 88 - 2x01, 8:04	69
Figura 89 - 2x07, 46:39	69
Figura 90 - 2x01, 10:30	69
Figura 91 - 2x01, 46:59	69
Figura 92 - 2x01, 07:11	69
Figura 93 - 2x07, 47:45	69
Figura 94 - 2x01, 07:08	69
Figura 95 - 2x07, 47:59	69
Figura 96 - 4x01, 58:08	70

Figura 97 - 4x02, 46:25	70
Figura 98 - 4x13, 25:59	71
Figura 99 - 4x11, Fase 1 Jogo	76
Figura 100 - 4x11, Fase 1 Jogo Reposta	76
Figura 101 - 4x11, Fase 2 Jogo	76
Figura 102 - 4x11, Fase 2 Jogo Resposta.....	76
Figura 103 - 4x11, Fase 3 Jogo	76
Figura 104 - 4x11, Fase 3 Jogo Resposta.....	76
Figura 105 - 4x11, Fase 4 Jogo	77
Figura 106 - 4x11, Fase 4 Jogo Resposta.....	77
Figura 107 - 4x11, Fase 5 Jogo	76
Figura 108 - 4x11, Fase 6 Jogo	77
Figura 109 - 4x11, Fase 5 Jogo Resposta.....	77
Figura 110 - 4x11, Fase 6 Jogo Resposta.....	77
Figura 111 - 4x11, Fim do Jogo	77
Figura 112 - 4x11, Fase 1 Jogo Segunda Resposta	78
Figura 113 - 4x11, Fase 2 Jogo Segunda	78
Figura 114 - 4x11, Fase 1 Jogo Segunda Resposta	78
Figura 115 - 4x11, Fase 3 Jogo Segunda	78
Figura 116 - 4x11, Fase 3 Jogo Segunda Resposta	78
Figura 117 - 4x12, 01:43	80
Figura 118 - 4x12, 30:53	82
Figura 119 - 4x12, 31:02	82
Figura 120 - 4x12, 31:07	82
Figura 121 - 4x12, 31:08	82
Figura 122 - 4x12, 31:09 1	82
Figura 123 - 4x12, 31:09 2	82
Figura 124 - 4x12, 34:18	83
Figura 125 - 4x12, Elliot Mastermind	83
Figura 126 - 4x12, Elliot Verdadeiro	83
Figura 127 - 4x12, 12:04	88
Figura 128 - 4x12, 12:06	88
Figura 129 - 4x12, 17:21	89
Figura 130 - 1x04, 31:29	89
Figura 131 - 4x13, 43:44	92
Figura 132 - 1x01, 00:38	92
Figura 133 - 4x13, 44:22	92
Figura 134 - 4x13, 47:20	94
Figura 135 - 4x13, 48:15	95
Figura 136 - 4x13, Projetor	95
Figura 137 - 4x13, Imagens da Vida de Elliot	95
Figura 138 - 4x13, Projetor se torna Olho.....	95
Figura 139 - 4x13, Olho	95
Figura 140 - 4x13, Olho do Elliot	96
Figura 141 - 4x13, Último Plano da Série.....	96

ÍNDICE GERAL

AGRADECIMENTOS.....	3
RESUMO	4
ABSTRACT	5
ÍNDICE DE IMAGENS.....	6
ÍNDICE GERAL	9
INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - CONTEXTO SOCIAL E A SÉRIE MR. ROBOT.....	14
1.1 O AUTOR E O PERSONAGEM.....	15
1.2 O ESPAÇO VIRTUAL COMO REVOLUCIONÁRIO	22
1.3 A CRÍTICA SOCIAL EM MR. ROBOT.....	28
CAPÍTULO 2 – A SÉRIE MR. ROBOT E O ESPECTADOR.....	36
2.1. A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM ELLIOT ALDERSON.....	39
2.2. A RELAÇÃO COM O PERSONAGEM MR. ROBOT	50
2.3. OS <i>ALTERS</i> E A POSIÇÃO DO AMIGO IMAGINÁRIO	61
CAPÍTULO 3 - O ESPECTADOR COMO PERSONAGEM.....	71
3.1. O PROTAGONISTA E ANTAGONISTA.....	74
3.2. O PROTAGONISTA COMO ESPECTADOR	79
3.3. O ESPECTADOR COMO PROTAGONISTA	92
CONCLUSÃO	100
BIBLIOGRAFIA.....	103

INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, as reflexões filosóficas sobre a percepção humana foram desenvolvidas através de diversos caminhos de estudo. No entanto, a fenomenologia e as teorias da Gestalt trouxeram um profundo embasamento para a teoria do cinema, dando importância aos sentidos, ao corpo e principalmente à visão. “Ver precede as palavras. A criança olha e reconhece, antes mesmo de poder falar. Mas existe ainda outro sentido no qual ver precede as palavras: o ato de ver que estabelece nosso lugar no mundo circundante” (Berger, 1972, p.9). A forma como o ser humano se coloca no mundo está diretamente relacionada à forma como ele absorve esse mundo. É através dos nossos sentidos que filtramos tudo o que está ao nosso redor e, assim, assimilamos nossa própria consciência e compreensão de nós mesmos.

M. Merleau-Ponty refletiu muito sobre a questão de que, através da nossa percepção damos significado ao mundo e, na relação entre o eu e o outro, ele compreendeu que, a partir do momento em que a criança se torna consciente dos objetos ao seu redor, ela projeta a capacidade daquilo que é externo a ela para agir. Nos primeiros anos de existência, a criança se percebe fundida com a mãe, a figura cuidadora, mesmo ela já fazendo parte de um mundo circundante. É no momento em que a criança olha para sua própria imagem no espelho que algo importante acontece, ao enxergar seu reflexo no espelho ela experimenta, ao mesmo tempo, uma sensação de contorno e uma inquietante sensação de se perceber através de um outro fora de si. Num primeiro momento, há estranheza, mas depois assimilação, ao fazer sentido de que aquela imagem é o seu próprio corpo. Porém um corpo através de uma projeção. Essa ilusão da totalidade formal é o início da construção da identidade da criança.

Este processo de assimilação é nomeado o estágio do espelho¹ descrito por Lacan que se expressa principalmente a nível simbólico no desenvolvimento da subjetivação do indivíduo. Sugerindo que a imagem que temos de nós mesmos é formada por um processo de identificação com uma imagem especular. O que também podemos compreender dessa passagem da vida humana é a assimilação do conceito do grande Outro, onde Lacan diz

¹ O conceito de "estágio do espelho" foi introduzido por Jacques Lacan em 1949, em seu seminário sobre a formação do eu. Lacan argumentou que, quando uma criança se vê no espelho pela primeira vez, ela desenvolve uma imagem unificada de si mesma, que é baseada em uma ilusão de totalidade e completude. Essa imagem do eu é construída a partir de uma imagem especular e é uma condição necessária para o desenvolvimento da subjetividade.

estar o inconsciente, um espaço simbólico onde recebemos a mensagem do que vem de nós através do que vem de fora de nós.

Não é verdade que, quando estou sob o olhar, quando peço um olhar, quando o obtenho, não o vejo mais como olhar. [...] O olhar se vê - precisamente esse olhar que me surpreende, e me reduz a alguma vergonha, pois que é este o sentimento que ele [Sartre] esboça como o mais acentuado. Esse olhar que encontro - isto pode ser destacado no texto mesmo de Sartre - de modo algum é um olhar visto, mas um olhar imaginado por mim no campo do Outro. (LACAN, 1973/1985a, p.77; 1973b, p.89)

Este olhar do campo do Outro também introduz o conceito do *gaze*², o *gaze* do mundo. Assim como esta inquietante sensação de estar sendo observado por um outro, o outro que também somos nós. A maneira de se compreender através do que vem do mundo externo a nós é o principal do estádio do espelho. Aquilo que vem do outro nos molda também como sujeito, e o que é estranho nos traz espaço para nos percebermos. Como a filósofa e psicanalista Julia Kristeva já colocou: há um estranho em todos nós.³

Giovanni B.Caputo da área de neurociência, escreveu diversos artigos no que diz respeito à importância do olhar e do espelho para o chamado estados dissociativos da consciência. Estes estudos me remeteram ao ensaio de Freud sobre a sensação do inquietante, *unheimlich*⁴. Logo esta ligação entre a sensação do familiar-infamiliar no ato de olhar o espelho ou olhar o outro. E todas estas reflexões sobre a construção do sujeito através do outro, a dissociação e o inquietante estão profundamente ligadas a relação do cinema e do espectador.

² O conceito do *gaze* é importante para Lacan porque ele acredita que a relação entre o sujeito e o mundo é mediada pela visão. Ele argumenta que a forma como uma pessoa é vista pelos outros e como ela vê a si mesma é fundamental para a formação da sua identidade e subjetividade. Em outras palavras, o *gaze* é uma forma de reconhecimento que afeta a interpretação de como as pessoas se percebem e se relacionam com o mundo ao seu redor.

³ Julia Kristeva, em “Estrangeiros Para Nós Mesmos”, afirma que o “estrangeiro nos habita”. Em suas palavras, “o estrangeiro não é nem uma raça nem uma nação. [...] Inquietante, o estranho está em nós: somos nós próprios estrangeiros – somos divididos” (1994, p. 190).

⁴ O conceito de inquietante ou estranho (*Unheimliche*, em alemão) foi introduzido por Freud em seu ensaio de 1919, intitulado “O Estranho”. Nesse ensaio, Freud explora a sensação de estranheza que sentimos em relação a objetos ou situações que deveriam ser familiares, mas que se tornam perturbadores por causa de sua aparência ou comportamento. Ele argumenta que essa sensação de inquietante está ligada a uma ameaça à nossa segurança psicológica, que é perturbadora e nos faz sentir desconfortáveis.

Nossa fascinação pelos filmes agora é considerada não tanto uma fascinação com determinadas personagens e enredos quanto uma fascinação pela imagem em si mesma, baseada numa primitiva “fase do espelho” de nossa evolução psíquica. Assim como fomos confrontados com a gloriosa visão de nós mesmos no espelho, quando crianças, agora nos identificamos com a apresentação gloriosa de um espetáculo na tela. (Andrew *apud* Turner, 1997, p.115)

Através do ecrã se constrói um espaço no campo simbólico e imaginário que utiliza da capacidade do sujeito de se projetar no objeto. No caso específico do cinema, a relação entre o espectador e o filme é fundamental para a construção de sentidos e significados, uma vez que é a partir dessa relação que se estabelecem as reflexões e os questionamentos sobre a vida, sobre o mundo e sobre a narrativa. Dessa forma, é possível compreender a potência do cinema como uma arte que cria um espaço de projeção e construção de sentidos, que depende da relação entre o sujeito e o objeto, bem como da forma como o sujeito se insere e se percebe no mundo.

Esse campo imaginário é responsável por criar uma forte relação de identificação e projeção do espectador, proporcionando uma experiência quase hipnótica e dissociativa. Enquanto na peça de teatro, há a possibilidade de ação, de interagir indiretamente com o objeto, com aqueles que atuam, por exemplo, no cinema, a força está exatamente na impossibilidade da ação, deixando o espectador dirigir a ação para o âmbito psíquico. “Ainda hoje, o prazer do filme não pode ser dissociado de uma inevitável pulsão escópica: quando estamos no cinema, submetemos a imagem – a imagem do outro – a um olhar concentrado e bisbilhoteiro. A escopofilia, pulsão de tomar o outro como objeto, submetendo-o a um olhar fixo e curioso, [...] o olhar [...] que se satisfaz em ver o outro objetivado.” (Machado, 1997, pp. 124-125) Assim, podemos concluir que a experiência cinematográfica é particular em potencializar o campo imaginário devido a impossibilidade da ação direta do espectador na narrativa e na ação do personagem tendo assim um gozo escopofílico.

Dentro do universo do cinema e do audiovisual muitos são as criações narrativas que buscam explorar esta limiar entre a tela e a experiência do espectador. Procurando então experimentar com diferentes formas de interação de personagem e aquele que assiste a obra. Dentro da mais evidente técnica narrativa está a quebra da quarta parede, seja ela sutil ou explícita. E podemos trazer muitas séries e filmes que fazem o seu uso de

forma inovadora: No que diz respeito às séries “Mr. Robot”, “Fleabag”, “I May Destroy You”, “High Fidelity”, “House of Cards”. E filmes como: “Pierrot Le Fou”, “Fight Club”, “A Clockwork Orange”, “American Psycho”, “Ferris Bueller's Day Off”. Esta forma de colocar o aparato cinematográfico em evidência traz uma relação direta com o espectador e uma reflexão sobre a experiência cinematográfica. É por isso que o objeto que trouxe para a análise desta pesquisa é a série que explora esta quebra de forma curiosa: “Mr. Robot”.

“Mr. Robot” é uma série televisiva composta por quatro temporadas, exibida entre 2015 e 2019 pelo canal a cabo americano USA. A narrativa transgressora trouxe uma identidade inovadora para um canal que produzia predominantemente histórias tradicionais. A trama gira em torno de Elliot Alderson, um jovem programador fóbico-social que trabalha em uma empresa de segurança cibernética, mas que também é um vigilante hacker. A série, criada por Sam Esmail, retrata a cultura hacker de forma verosímil, dado que o próprio criador já teve suas aventuras ilegais. Ao longo da série, as questões psicológicas do protagonista são aprofundadas, começando por sua dependência química para lidar com a solidão e chegando a estados dissociativos, nos quais percebemos que algumas situações e personagens são criações mentais. Dessa forma, a saúde mental é um tema presente na série de diferentes maneiras, tendo importância na construção dos personagens e em seu desenvolvimento ao longo da narrativa. Por isso, “Mr. Robot” é um importante objeto de análise para as reflexões abordadas anteriormente.

A pesquisa visa fazer uma análise ao redor da principal questão: Como é representado na série “Mr. Robot” o estado dissociativo do personagem Elliot Alderson, e como esse estado dissociativo se relaciona com o espectador? Dessa forma pretendo trazer o embate entre a realidade e a ficção a partir de um paralelo com a construção do indivíduo em relação à sociedade. Por que em um mundo tão conectado as relações humanas são mais dissociadas? A dissociação é uma problemática individual ou estrutural? Penso que traçar este paralelo entre a série e a sociedade, o indivíduo e o outro, o cinema e o espectador, dentro da capacidade humana de se conectar e dissociar, possa ser o caminho a responder estas questões.

De início pretendo relacionar o contexto social em relação à série, trazendo assim uma conexão entre a realidade e a ficção. Esta parte está dividida em três segmentos com focos diferentes. No primeiro meu foco será o autor da série, Sam Esmail, com uma breve biografia e trajeto da carreira para evidenciar dois tópicos de importância para a construção do universo

da série: a cultura hacker e a saúde mental. No segundo segmento, dou minha atenção para o cenário social ao trazer Foucault e Deleuze na transformação da sociedade disciplinar para a sociedade do controle, e em como esta dinâmica de poder afeta a percepção da série. Por fim, abordo as temáticas que evidenciam a crítica social da série em relação às dinâmicas de poder tendo o controle como questão principal.

Com este embasamento contextual já vinculado à série, a metodologia consiste em uma análise formal recorrendo às teorias psicanalíticas e cinematográficas como ferramentas teóricas. O segundo segmento desta pesquisa se dedica à análise da construção narrativa e do uso da linguagem cinematográfica.

No segundo capítulo começo explorando a construção do personagem Elliot Alderson e sua evolução ao longo da série, seguido pela relação entre ele e o personagem Mr. Robot, e como essa relação se desenvolve. Em seguida, abordo a posição do espectador e sua relação com esses personagens e as diferentes personalidades criadas pelo protagonista. E no último capítulo, concentro minha atenção nos dois episódios finais da série, onde a posição do espectador evolui e onde identifico a principal questão da conexão entre o espectador e o personagem.

Meu principal objetivo com este trabalho é analisar a série em sua construção narrativa e cinematográfica a fim de evidenciar a relação de personagem e espectador através das temáticas de dissociação, conexão, do estágio do espelho e da sensação do inquietante.

CAPÍTULO 1 - CONTEXTO SOCIAL E A SÉRIE MR. ROBOT

"Mr. Robot" é uma série televisiva de quatro temporadas, exibida de 2015 a 2019 pelo canal a cabo americano USA. A série conta a história de um jovem antissocial chamado Elliot Alderson, um programador que trabalha em uma empresa de segurança cibernética e, em paralelo, tem uma vida de vigilante hacker. A série foi criada por Sam Esmail e trata da cultura hacker de forma verosímil, dada a ligação do autor com o assunto. Para compreender o impacto da série na atualidade, é importante perceber o contexto social em que ela foi inspirada e desenvolvida. No mundo contemporâneo, o cenário digital adquiriu um papel de importância, seja nas relações sociais, nas expressões políticas ou no engajamento ativista.

Como consequência disso, surgiram movimentos como Occupy Wall Street⁵ e a onda revolucionária da Primavera Árabe⁶. Encadeadas pela guerra ao terror, governos e grandes empresas protagonizaram polêmicas na política de vigilância e manipulação de dados. Ativistas do mundo todo uniram forças ao criar a Wikileaks⁷ com o objetivo de trazer transparência para as informações, assim como hackers criaram o grupo Anonymous⁸ contra a força opressora do sistema. O mundo pós crise financeira de 2008 se transformava, evidenciando a desconstrução dos sistemas democráticos e capitalistas, e o lugar da internet como cenário de luta e liberdade de expressão em que muitos se sentiam confortáveis em exercer sua voz e política.

No entanto, por mais engajamento e conectividade que a internet seja capaz de trazer, paradoxalmente ela também deteriora as relações humanas de maneiras diversas. A dissociação necessária para se conectar virtualmente traz um afastamento entre as pessoas a nível mental e físico. É por isso que a série "Mr. Robot" se tornou um objeto de análise interessante, pois dentro da perspectiva de união entre o cinema e a realidade, Elliot é um perfeito exemplo de alguém sensível a todo esse mundo desconexo - mas conectado - e à dificuldade de lidar com relações humanas nesse contexto. Assim como a personificação da raiva e angústia do mundo contemporâneo em meio às crises capitalistas e democráticas.

1.1 O AUTOR E O PERSONAGEM

Sam Esmail é um produtor, diretor e escritor americano de origem egípcia que trabalha frequentemente com o diretor de fotografia Tod Campbell e o produtor Chad

⁵ O movimento Occupy Wall Street foi um movimento de protesto social que começou em setembro de 2011, quando ativistas ocuparam o Zuccotti Park, no distrito financeiro de Wall Street, em Nova York. O movimento foi uma resposta à desigualdade econômica, à influência do poder corporativo e à falta de responsabilização do setor financeiro após a crise financeira de 2008.

⁶ A Primavera Árabe foi uma série de protestos e manifestações que ocorreram em vários países do Oriente Médio e do Norte da África, a partir de 2010. O movimento teve início na Tunísia, em dezembro de 2010, após um vendedor ambulante, Mohamed Bouazizi, ter se imolado em protesto contra a corrupção e a repressão do governo. A revolta popular na Tunísia rapidamente se espalhou para outros países da região, como Egito, Líbia, Síria, Iêmen e Bahrein.

⁷ O movimento WikiLeaks é uma organização sem fins lucrativos fundada por Julian Assange em 2006. Ele se dedica a divulgar informações sigilosas e vazamentos de documentos governamentais, corporativos e políticos de todo o mundo. O WikiLeaks ficou conhecido por expor uma série de documentos confidenciais e secretos que revelaram corrupção, abusos de direitos humanos, espionagem e outras atividades ilegais de governos e empresas.

⁸ O movimento Anonymous é um coletivo descentralizado de ativistas online que se envolve em diversas formas de ativismo digital. O grupo surgiu no início dos anos 2000 e é conhecido por suas ações em defesa da liberdade de expressão, transparência governamental, privacidade e direitos humanos.

Hamilton, da Anonymous Content. Nascido em Nova Jersey, cresceu imerso no mundo dos computadores e da programação. Esmail estudou Cinema e Ciência da Computação na Universidade de Nova York, formando-se em 1998. Durante sua graduação, trabalhou no laboratório de informática, mas foi demitido e recebeu uma advertência acadêmica por ter hackeado e-mails. Depois de se formar, trabalhou em uma *startup* e, em seguida, fundou sua própria empresa, a Portal Vision. Aos 20 anos, deixou sua posição para ingressar em um programa de escrita criativa na Dartmouth College, onde continuou a se concentrar em cinema, finalizando um mestrado em Direção no American Film Institute. (Patel, N. (2016, 19 de novembro). Full transcript: 'Mr. Robot' creator Sam Esmail on Recode Decode. VOX. <https://www.vox.com/2016/11/19/13654544/full-transcript-mr-robot-sam-esmail-hacking>)

Devido à sua conexão com a cultura virtual, Sam Esmail disse em uma entrevista à rede de rádio NPR, conduzida por Terry Gross em 2019, que sempre quis criar uma história sobre a essência do que é ser um hacker, explorando o conceito de engenharia social, ou seja, a exploração das falhas do sistema humano. Em 2008, a crise financeira influenciou bastante a história que ele queria contar. Ele observava a revolta que surgia da população, principalmente direcionada às grandes corporações, o que fez o povo ir para as ruas se manifestar contra a pequena porcentagem dos poderosos e bem-sucedidos financeiramente. Admirado com a Revolução Árabe - possibilitada através da comunicação virtual - Sam quis criar uma história sobre o potencial dos meios tecnológicos como ferramenta para mudar o mundo. E assim nasceram os principais pilares da história de “Mr. Robot”.

I wanted to tell some sort of story that authentically represented that world [of hacking], a lot of the movies that came out of Hollywood, especially in the late '90s and even then, in the 2000s, were very corny and had nothing to do with realistically what hacker subculture was all about. It's not about what firewall or security protocols are on your phone. It's about: How do you exploit people, and, using their vulnerabilities, figure out a way to break into a system? (Gross, 2019)

O início do conceito do que seria denominado “Cultura Hacker” se deu no final da década de 50 com uma subcultura que teve como integrantes programadores e engenheiros que procuram explorar os limites dos sistemas de softwares e hardware dos computadores. Na época os computadores não eram como hoje, mecanismo individuais

que qualquer pessoa tem, com programas de fácil compreensão e manipulação, mas sim imensas máquinas caras restrita às instituições que tinham este poder aquisitivo. O termo “hacker” se originou em 1961 para designar o primeiro grupo conhecido de hackers, os Tech Model Railroad Club (TMRC), alunos de MIT, Instituto de Tecnologia de Massachusetts, que receberam o computador TX-0 do Lincoln Lab, um laboratório militar (Levy, p.14, 2010). Partindo de uma ingênua curiosidade, com o início da conectividade através das redes de telefonia, estes estudiosos começaram a perceber o quanto a tecnologia começava a se tornar importante para os meios de comunicação, assim como os sistemas sociais e a organização política cada vez mais dependia destes meios, visto que o desenvolvimento da globalização se dava através dessa conectividade universal (Levy, p.40, 2010).

Com a invenção do computador pessoal, aquelas atividades de divertimento e aprofundamento na programação dentro do cenário acadêmico começaram a adquirir uma forma particular e privada, o grupo The Homebrew Computer Club fora criado, era um grupo que se reunia em uma garagem para testar os limites do computador lançado em 1975, Altair 8800 (Levy, p. 189, 2010). Da mesma forma que na década de 60, esses programadores procuravam testar a engenharia da computação desenvolvendo novas ideias sobre esta ferramenta.

Surgiu uma identidade desta forma de se pensar a programação, e com ela uma nova filosofia e ética. A relação das pessoas para com o computador, e como esta relação poderia mudar a sociedade, era algo que aqueles visionários engenheiros percebiam e refletiam. Destaco seis pontos chave desta filosofia hacker, que quando evidenciadas trazem mais compreensão para toda uma vontade anárquica que compreende o personagem de Elliot: o acesso ao computador ou qualquer tecnologia que capacite o humano de compreender o mundo ao redor deve ser ilimitado e total; Toda a informação tem de ser livre; É preciso questionar o poder da autoridade e promover a descentralização; Hackers devem ser julgado pelos seus hacks e não seus status sociais; É possível criar arte e beleza através do computador; Computadores podem mudar nossa vida para melhor (Levy, 2010, pp. 27 - 38).

Dentro da perspectiva da ética hacker, pode-se perceber uma posição transgressora e desconfiada da autoridade assim como o desejo de compartilhar o conhecimento de forma livre. Estas características no mundo contemporâneo em que a

disparidade entre a pequena parcela mais rica e a grande parcela mais pobre é cada vez mais evidente, pode ser vista como gatilho para o ativismo virtual como resposta à falência do sistema capitalista e a injustiça da desigualdade social. Dando assim origem aos “hacktivistas”. Segundo Galina Mikhaylova ao escrever o abstract de sua tese:

Hactivists can be defined as politically motivated hackers. Hactivists are different from other types of hackers because their motivations are driven by the pursuit of social change, as opposed to seeking profit or intellectual pursuit. Hactivism is a new controversial form of civic participation, which will most likely continue to have an impact on the Internet and the world. (2014)

Em “Mr. Robot” o protagonista pode ser considerado um hacktivista. Embora sua limitação em se relacionar socialmente seja evidente, o ambiente virtual é um espaço confortável para ele, onde este anonimato o possibilita liderar e fundar o grupo ativista: F-Society, cunhado dentro de seu ideal. O grupo ficcional é espelhado no grupo Anonymous cujo principal símbolo é a máscara de Guy Fawkes inspirada na história em quadrinho e adaptação fílmica “V for Vendetta”. Nessa história, o protagonista também influencia uma legião de pessoas para ir contra um sistema político fascista pregando uma espécie de anarquismo. A ideia principal da história é trazer esse senso revolucionário onde o indivíduo se mescla em uma única ideia tornando forte o suficiente para romper o sistema político. Os Anonymous adotaram a máscara como identidade, mas também todo o conceito de fazer a diferença através da união de anônimos com o mesmo ideal. Na série, o grupo F-Society também adotou a máscara desenvolvida pelo departamento artístico que misturou o conceito do Guy Fawkes com a mascote do jogo Monopoly, trazendo um tom irônico e referencial a estes ativistas reais.



Figura 1 - Personagem "V for Vendetta"



Figura 2- Máscara Anonymous



Figura 3 - Personagem Monopoly



Figura 4 - Máscara F-Society

Esmail usa sua própria vida como inspiração para certos aspectos do protagonista da série, como a sua origem egípcia e ter nascido em Nova Jersey, bem como a fobia social e a experiência em hackear. Embora não seja um especialista em hacking, ele conta com consultores de engenharia da computação para ajudar a atualizar termos e técnicas de programação na série. O que diferencia a abordagem de Esmail é a ênfase que ele dá à importância da engenharia social, o que se destaca em relação a outros filmes que retratam essa subcultura. (Gross, 2019)

Duas das principais referências cinematográficas em “Mr. Robot” é o filme “Fight Club” e obras do cineasta Stanley Kubrick. Em “Fight Club”, a dinâmica dos dois personagens principais apresentada por David Fincher é fortemente referenciada em “Mr. Robot”, visto que Edward Norton, o protagonista, também sofre de transtorno dissociativo de identidade. E as escolhas da linguagem cinematográfica para expressar a dinâmica de conflito entre dois diferentes personagens que na realidade são uma pessoa só, são semelhantes. Esmail consegue explorar ainda mais, já que uma série, se comparada com um longa-metragem, tem mais espaço para experimentar e desenvolver diferentes formas de linguagem. Mas é notável que o filme influenciou o autor com a temática de ficção transgressiva.⁹ Já a obra de Kubrick está na experiência sonora e visual que Sam tentou adicionar em sua obra expresso no que ele fala sobre o filme “2001: A Space Odyssey” em uma entrevista no canal do Youtube Collider Interviews traduzido de forma livre:

Quando você assiste algo como 2001: A Space Odyssey pela primeira vez (...) por si só é uma experiência. (...) É como se pegasse as regras de narrativa e jogasse

⁹ A ficção transgressora é um gênero de literatura que se concentra em personagens que se sentem confinados pelas normas e expectativas da sociedade e que se libertam desses limites de maneiras incomuns ou ilícitas.

pela janela. Eu não sei nem se chamo de história, porque parece uma essay. É uma experiência transcendental, como se ele nos transportasse para uma outra dimensão de realidade que podemos criar com as nossas câmeras aqui na Terra. E é o quão especial foi para mim, o quão fundo penetrou na minha alma. Como revolucionou a minha forma de pensar filme. Porque não é apenas sobre contar uma história, é sobre muito mais que isso. É sobre tom, espetáculo, música. Todos os filmes de Kubrick têm uma forma de te penetrar que desafia a lógica de contar histórias onde ele não apenas quer expressar os beats de um personagem que sai do ponto A e chega ao ponto B, mas ele quer dividir o significado da vida com você simultaneamente.¹⁰

É notável que a forma que Sam Esmail experimentou sua linguagem cinematográfica ao longo de quatro temporadas mostra a importância que ele dá a experiência do espectador. O cuidado com o som, e a criatividade em expressar o espaço mental do personagem a fim de retratar uma história em que conecta as questões psicológicas internas do protagonista com as crises sociais externas, assim como a experiência audiovisual com o espetáculo experimental.

Sam Esmail já compartilhou suas questões psicológicas relacionadas à ansiedade em diversas entrevistas, o que confere empatia e profundidade à criação do personagem, cujo conflito principal reside em seu estado psicológico. O termo "saúde mental" é utilizado para descrever o cuidado dos aspectos emocionais e cognitivos das pessoas. Envolve uma série de fatores que abrangem diferentes áreas da vida do indivíduo, como ambiente familiar, alimentação, acesso à saúde, cultura, política e trabalho. Quando algum desses aspectos está em desequilíbrio, a saúde do sujeito fica em risco. Assim, a saúde mental não se limita à mera ausência de doença mental, mas representa uma complexa interação entre diversos elementos da vida do indivíduo e sua capacidade de lidar com o estresse cotidiano no contexto social. De acordo com a OMS, a saúde mental é a capacidade do indivíduo de estar em harmonia consigo mesmo, sendo capaz de utilizar suas habilidades e contribuir de forma produtiva para a sociedade.

¹⁰ Trecho extraído do Canal do Youtube Collider Interviews (2021, janeiro 27). Mr. Robot Creator Sam Esmail Breaks Down the Making of His Series in Deep Dive Interview [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=gwSpDTwbdeI>

Ao considerarmos a perspectiva histórica, o conceito de saúde, tanto física quanto mental, é influenciado pelos contextos políticos, sociais e pelo desenvolvimento das práticas medicinais ao longo do tempo. Embora a medicina sempre tenha desempenhado um papel importante na saúde, a consolidação de um cuidado multidisciplinar tem ganhado destaque, permitindo que diferentes áreas do conhecimento contribuam para o conceito de saúde. O discurso que enxerga a saúde mental como oposta à loucura acaba estigmatizando indivíduos com transtornos mentais, considerando-os incapazes de ter qualquer grau de produtividade. A abordagem médica na história, com seu discurso psiquiátrico, resultou na marginalização dos doentes mentais, em um modelo excludente, no qual aqueles que sofriam intensamente de questões psicológicas eram afastados da sociedade e colocados em centros de tratamento. Como a psiquiatria e a psicologia são ciências relativamente recentes, a evolução dos tratamentos e da compreensão das questões psicológicas ocorreu gradualmente. Lutas como o movimento antimanicomial, por exemplo, ainda são relevantes atualmente, uma vez que a sociedade mantém preconceitos em relação às pessoas com doenças mentais.

Na década de 1960, o psiquiatra italiano Franco Basaglia tentou reformular o conceito de loucura, reconhecendo sua complexidade e focando nas questões de saúde mental não apenas no indivíduo, mas também na cidadania e inclusão social. Pensamento que coincide com a atualidade do mundo contemporâneo, onde a discussão sobre o que abrange a saúde mental é cada vez mais presente. Relacionar aspectos sociais e como o sistema dita as relações afetivas é um caminho para se atentar como fatores sociais influenciam a saúde mental, assim a forma que as novas tecnologias afetam os indivíduos.

No contexto atual das redes sociais, observa-se um aumento significativo nos níveis de ansiedade e depressão, impulsionados por diversos fatores. A propensão a compartilhar apenas momentos positivos cria um cenário de comparação constante, alimentando sentimentos de inadequação e baixa autoestima. A pressão para se conformar aos padrões estabelecidos de beleza e sucesso exacerba ainda mais esse quadro. A sobrecarga de informações e estímulos digitais compromete a estabilidade psicológica, afetando a capacidade de concentração e relaxamento. Apesar da conectividade virtual proporcionada pelas redes sociais, a ausência de interações presenciais contribui para a solidão e o isolamento, elementos cruciais para o equilíbrio emocional. A falta de autenticidade nessas conexões online resulta em dissociação, evidenciando o impacto adverso na saúde mental em meio à crescente era digital.

Na série, a representação da saúde mental está presente em diversos personagens, questões como: fobia social, insônia, paranoia, ataques de pânico, transtorno de ansiedade e dissociativo são alguns deles. Portanto, mesmo que ficcionada, a série ilustra bem o mundo em que vivemos e como as novas tecnologias e o sistema capitalista afetam o indivíduo. A maneira através da qual o espectador acompanha o personagem principal é de uma forma muito íntima, o que aumenta a proximidade com o personagem e a sua mente. É natural que se crie uma relação de empatia, levando o espectador a compreender melhor a *psiquê* do personagem que sofre de um transtorno dissociativo de identidade. É interessante destacar que na série o doente mental não é retratado como violento, e a violência representada ilustra ao invés a forma como a sociedade adoece este indivíduo. Dessa forma, compreender melhor como as relações de poder impacta o indivíduo foi necessária.

1.2 O ESPAÇO VIRTUAL COMO REVOLUCIONÁRIO

Segundo Foucault, a transição para a modernidade coincidiu com a passagem de uma sociedade soberana para uma sociedade disciplinar. Anteriormente, o sistema social era moldado pela monarquia e pelos preceitos teológicos, mas houve uma mudança significativa no pensamento social e cultural com o advento da valorização do conhecimento científico e da razão baseada em experiências empíricas e nos pensamentos iluministas. Grandes revoluções, como a Revolução Francesa e a Revolução Industrial, também foram responsáveis por essas mudanças.

Nesse novo contexto social, o povo tornou-se importante como uma fonte de produção, e preservar a integridade de seus corpos passou a ser necessário para que pudessem servir como engrenagens em uma linha de montagem. As políticas punitivas precisaram mudar, pois mutilar membros ou condenar à morte em praças públicas não eram mais considerados eficientes. As instituições passaram a adotar uma forma de punição disciplinar.

O poder disciplinar é exercido sobre o corpo do indivíduo não de forma a mutilá-lo, mas sim de forma a doutriná-lo. Nas instituições, como escolas, prisões e fábricas, a relação de poder está presente dentro de um esquema hierárquico e vertical seguindo certos princípios. Foucault analisou minuciosamente esta transformação nas dinâmicas sociais estudando estes espaços institucionais. Foucault enfatiza a complexidade dessas relações de poder que se dá em diferentes dimensões, redes de micropoderes que

conectam do micro para o macro. Não era apenas a relação do Estado para com seus cidadãos, mas também de cidadão para cidadão integrando todo o campo social. A vigilância tem um papel fundamental, pois uma vez que o indivíduo se percebe vigiado ele se comporta.

Esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade, são o que podemos chamar as “disciplinas”. Muitos processos disciplinares existiam há muito tempo: nos conventos, nos exércitos, nas oficinas também. Mas as disciplinas se tornaram no decorrer dos séculos XVII e XVIII fórmulas gerais de dominação. Diferentes da escravidão, (...) diferentes também da domesticidade (...), diferentes da vassalagem (...). O momento histórico das disciplinas é o momento em que nasce uma arte do corpo humano, que visa não unicamente o aumento de suas habilidades, nem tampouco aprofundar sua sujeição, mas a formação de uma relação que ao mesmo mecanismo o torna tanto mais obediente quanto é mais útil, e inversamente. (Foucault, 1975, pp. 118 - 119)

Apesar de construções disciplinares já existirem há tempos em diferentes instituições, como ressaltou Foucault, essa nova forma de aplicar as dinâmicas disciplinares se tornou base de toda uma construção das relações políticas e sociais da época. Na vigilância o olhar toma importância, aquele olho que vê, mas não é visto. O modelo do panóptico¹¹ criado por Jeremy Bentham é o perfeito exemplo dessa forma de vigiar em que Foucault analisa. A metáfora do panóptico se integra à sociedade como um processo de moralizar seus indivíduos, pois cada cidadão se torna vigilante e vigiado, o olhar público, o olhar daqueles que julgam qualquer um que se atreva a sair da norma. O poder disciplinar se articula como uma rede em que o próprio povo se torna ativo a disciplinar e punir o outro.

O senso de liberdade é algo muito importante, pois um povo que se sente livre não se sente controlado. Michel Foucault, em sua obra de 2003 (p. 384), afirma que, mesmo que a liberdade de um indivíduo seja limitada, o poder pode sujeitá-lo ao governo. Dessa

¹¹ No panóptico, a estrutura é caracterizada por uma torre de vigilância e celas à sua volta, cada cela teria uma abertura suficiente para que o encarcerado não fosse capaz de enxergar o exterior nem o vigilante presente na torre, aquele que é vigiado não sabe ao certo se o está sendo, tendo assim que se comportar de forma constante. Esta construção visa otimizar a vigilância e a economia de pessoas a exercer esta função.

forma, a necessidade de segurança do povo assegurada pelo governo dá acesso à aplicação da dinâmica de poder, visto que, se o Estado me dá segurança, eu aceito o seu controle. Portanto, podemos entender a potência da sociedade disciplinar, pois a noção de liberdade que nos é possibilitada nos faz aceitar o controle de forma dócil. Não é um controle bruto e evidente, é sutil e penetrante, que permeia de forma natural e é estabelecido de acordo com as próprias normas sociais.

Algo que devemos observar é que a forma como o poder se exerce é de se adaptar e se apropriar das mudanças sociais, políticas e econômicas que se constroem a partir da história e das mudanças culturais. Por isso, a transição da sociedade disciplinar para a sociedade de controle se deu de forma coerente e orgânica. E a noção de liberdade tem uma grande importância para que essas relações de poder sejam aplicadas e aceitas pela sociedade. E Foucault já idealizava esta transição como evidenciado no trecho:

O ponto ideal da penalidade hoje seria a disciplina infinita: um interrogatório sem termo. Um inquérito que se prolongasse sem limite numa observação minuciosa e cada vez mais analítica, um julgamento que seja ao mesmo tempo a constituição de um processo nunca encerrado, o amolecimento calculado de uma pena ligada à curiosidade implacável de um exame, um procedimento que seja ao mesmo tempo a medida permanente de um desvio em relação a uma norma inacessível e o movimento assintótico que obriga a encontrá-la no infinito. (Foucault, 2002, p. 187)

Interessante o uso da palavra “infinito” que remete anteriormente ao “sem limite”, trazendo algo significativo para a compreensão da relação de poder que rege a sociedade contemporânea. As transformações tecnológicas são marcos para a mudança da sociedade, sendo assim a maior transformação tecnológica evidente é a implementação dos computadores na vida individual e a conexão virtual proporcionada pela internet. E o que o espaço virtual traz é exatamente a quebra de barreiras físicas, um infinito sem limites. A partir do conceito de disciplina infinita apresentado por Foucault, podemos relacioná-lo com as transformações tecnológicas da sociedade contemporânea, que trazem consigo um novo tipo de infinito, sem limites físicos, representado pela conexão virtual proporcionada pela internet. Assim, a disciplina que antes era aplicada de forma física, como em um interrogatório sem termo, agora pode ser estendida para o espaço virtual, onde a observação minuciosa e cada vez mais analítica pode ser aplicada de forma ainda mais intensa e persistente.

Após o impacto das duas grandes guerras, o conflito político estabelecido pela guerra fria trouxe o sistema bipolar que marcou o século XX, e a dinâmica econômica das principais potências. Porém o marco da internet para o século seguinte traz a grande força na comunicação e na potência midiática. A transformação que as novas tecnologias trouxeram para o século XXI são essenciais para as novas relações sociais, “como a contínua transformação da tecnologia da comunicação na era digital amplia o alcance dos meios de comunicação para todos os domínios da vida social, numa rede que é simultaneamente global e local, genérica e personalizada, num padrão em constante mudança.” (Castells, 2012, p. 23).

A questão da dinâmica de poder tem sido retomada por vários pensadores contemporâneos, mas o conceito de uma sociedade de controle sugerida por Gilles Deleuze traz a noção vista por Foucault ligadas às novas formas de tecnologia. "Estamos entrando nas sociedades de controle, que funcionam não mais por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea." (Deleuze, 1992, p. 216). A vigilância antes restrita aos espaços confinados adquire uma nova característica nesta sociedade contemporânea, câmeras que não se limitam apenas a espaços fechados agora monitoram os espaços abertos, e o controle se exerce principalmente na detenção de dados. As novas redes sociais e aplicativos se tornaram fatores significativos para esta disseminação da rede de controle, o indivíduo para caminhar livre virtualmente expõe suas características e dados em troca de uma dinâmica social. Então não é apenas das câmeras que vêm a vigilância, mas da informação íntima doada de bom grado no mundo virtual, "quanto mais informação sobre você contenha o banco de dados, mais livremente você poderá se movimentar" (Bauman, 1999, p.59). Se antes a dinâmica de poder usava estratégias para imobilizar, o controle dos dados traz um ambiente onde o indivíduo sente-se livre para transitar. E esse senso de liberdade não enfraquece a relação de poder, mas fortalece.

"O homem não é mais o homem confinado, mas o homem endividado" (Deleuze, 1992, p.224). No mundo contemporâneo, há uma forte relação entre o capitalismo tardio, a tecnologia das informações e o controle que Deleuze refere. E hoje o que enclausura o indivíduo não é mais físico, mas sim o étéreo capitalismo. É cada vez mais visível com as filosofias neoliberais e empreendedoras que resultaram em uma forma de olhar o indivíduo, ao mesmo tempo, como consumidor e produto comercial, se tornaram padrões de comportamento. Através das redes sociais, as pessoas compartilham informação sobre suas vidas e seus pensamentos, e as empresas se apropriam desses dados para publicitar os seus produtos. Isto proporciona também o indivíduo de se tornar trabalhador

independente, como produtor de conteúdo. Na era das redes sociais é evidenciado como se tornou lucrativo monetizar a própria imagem.

Temos uma personalidade de confecção, ready made. Vestimo-la como se veste um fato e vestimos um fato com quem desempenha um papel. Representamos um papel na vida, não só perante os outros, mas também (e sobretudo) perante nós próprios. O vestuário (esse disfarce), o rosto (essa máscara), as palavras (essa convenção), o sentimento da nossa importância (essa comédia), tudo isso alimenta, na vida corrente, esse espetáculo que damos a nós próprios e aos outros, ou seja as projecções-identificações imaginárias. (Morin, 1997, p.112)

Toda essa nova dinâmica de conectividade e mudança nas relações sociais desencadeadas pelo espaço virtual começam a ter mais forma quando atentamos aos impactos causados pela crise financeira de 2008. É importante destacar essa crise principalmente pelas consequências que se seguiram a partir dela. Após a especulação financeira do mercado imobiliário nos EUA, que deu início à crise de 2008, um efeito em cadeia começou impactando diversas nações ao redor do mundo. A consequência disso foi a percepção da necessidade de o Estado regular essas operações com mais atenção, já que as próprias instituições financeiras também foram desencadeadoras. Além da revolta popular pela forma que a população foi prejudicada. Os primeiros indícios do uso do espaço virtual como resposta às crises se deram nas revoluções na Tunísia e na Islândia.

Qual seria o fio comum que unia, na mente das pessoas, suas experiências de revolta, a despeito de contextos amplamente diversos em termos culturais, econômicos e institucionais? Em resumo, era a sensação de empoderamento. Ela nasceu do desprezo por seus governos e pela classe política, fossem elas ditatoriais ou, em sua visão, pseudodemocráticos. Foi estimulada ela indignação provocada pela cumplicidade percebida entre as elites financeira e política. Foi desencadeada pela sublevação emocional resultante de algum evento insuportável. E tornou-se possível pela superação de medo, mediante a proximidade construída nas redes do ciberespaço e nas comunidades do espaço urbano. (Castells, 2017, p.37)

O que coloca a revolta destes dois países como sendo o marco inicial é que em ambos os casos as redes sociais como Facebook, Youtube e Twitter foram usadas para disseminar vídeos e textos de sua indignação com o Estado, para transpassar o espaço virtual para o espaço urbano. Mas este mecanismo ativista se intensificou na Revolução

Egípcia, onde o próprio governo tentou bloquear o acesso da internet visto a intensidade das manifestações. O que trouxe o papel universal para essa nova forma ativista, quando figuras de outros países criaram meios para que o povo do Egito pudesse continuar a mostrar a violência do Estado através da rede virtual (Castells, 2017, p.76). Provedores de outros países europeus, além dos Estados Unidos, criaram formas de conexão em modems para aceitar ligações internacionais, sendo assim a informação dos manifestantes puderam ser disseminadas. Assim como algumas empresas suspenderam tarifas para que as pessoas pudessem se conectar de graça. Não vamos entrar no interesse político destes outros países, mas sim apontar para a impossibilidade de o Estado limitar seu povo ao acesso à internet.

Thomas Mathiesen, um sociólogo, traz o conceito do Sinóptico¹² que ele acredita ter entrado no lugar do Panóptico. Dentro desta ideia surgiu o conceito do cancelamento, onde figuras públicas que expressam ideias incoerentes ou que trazem revolta para o povo é bombardeado com comentários negativos na internet. Temos movimentos sociais digitais que se beneficiaram desta exposição virtual, como o “Me Too”¹³, que revolucionou a luta da mulher que sofria abusos em ambientes profissionais; e em contextos híbridos, físicos e virtuais, “Occupy Wallstreet”¹⁴ e a Primavera Árabe¹⁵.

Toda esta história das revoltas consequentes da crise financeira trouxeram uma nova dinâmica social dentro da capacidade do povo de se articular, se manifestar e influenciar uns aos outros nos seus valores políticos. Por tanto, há sempre lados positivos

¹² O conceito do Sinóptico traz a vigilância na sociedade contemporânea como bidirecional, ou seja, tanto os indivíduos quanto as instituições estão observando e sendo observados simultaneamente. A tecnologia permite que as instituições, como governos e empresas, monitorem e controlem cada vez mais a vida dos indivíduos. Ao mesmo tempo, os indivíduos também têm mais capacidade de monitorar e expor o comportamento das instituições por meio de mídias sociais e outras tecnologias de comunicação.

¹³ O movimento #MeToo é um movimento social iniciado em 2017, A campanha começou nas redes sociais, incentivando as mulheres a compartilharem suas histórias de abuso e assédio usando a hashtag #MeToo. O movimento tem sido muito impactante em todo o mundo, gerando debates sobre a cultura do estupro e levando a mudanças em leis e políticas relacionadas à violência sexual e ao assédio.

¹⁴ O movimento social Occupy Wall Street começou em setembro de 2011 em Nova York, nos Estados Unidos. O movimento se originou em protesto contra as desigualdades econômicas e políticas, a corrupção e a influência do poder financeiro sobre o sistema político. teve um impacto significativo no debate público sobre as desigualdades econômicas e políticas e sobre a necessidade de reformas no sistema financeiro e teve um impacto significativo no debate público sobre as desigualdades econômicas e políticas e sobre a necessidade de reformas no sistema financeiro.

¹⁵ A Primavera Árabe foi um conjunto de movimentos populares que ocorreram em vários países árabes a partir de 2010, especialmente no Oriente Médio e no norte da África. O movimento foi caracterizado por protestos e manifestações pacíficas em massa, muitas vezes organizados pelas redes sociais, exigindo reformas políticas e sociais, além do fim da corrupção e da repressão policial.

e negativos na introdução da tecnologia para a sociedade. A capacidade autônoma de comunicar e de organização através das redes sociais têm sido cada vez mais explorada por estas novas gerações ativistas, pois a princípio vão além dos interesses empresariais e políticos.

A série “Mr. Robot” traz exatamente esta ambiguidade do mundo contemporâneo, onde a manipulação de dados traz a capacidade de controle, mas ao mesmo tempo, a possibilidade de disseminar revolta e organização de movimentos sociais. Esta nova dinâmica torna cada vez mais complexa as estruturas políticas e sociais da atualidade, e a minha atenção está no exercer política e revolta através do ativismo virtual expresso na série como crítica social.

1.3 A CRÍTICA SOCIAL EM MR. ROBOT

A série "Mr. Robot" traz reflexões filosóficas e sociais sobre como as relações de poder e o sistema podem afetar a saúde mental da sociedade, o que consequentemente prejudica as relações afetivas. Em uma sociedade profundamente condicionada ao sistema em que está inserida, é importante refletir sobre essas questões, e através da narrativa da série, o criador Sam Esmail coloca em evidência as contradições sociais e as dificuldades que os indivíduos têm em se conectar com o outro e assimilar suas diferentes instâncias psicológicas em uma subjetividade integrada e saudável.

A linguagem tecnológica, a cultura hacker e sua filosofia são aplicadas de diversas formas ao longo da série, como base anarquista dos personagens da F-Society que buscam devolver o poder para o povo em uma atitude de Robin Hood moderno. Isso vai de acordo com o pensamento de que o conhecimento é livre e de não respeito ao sistema pseudodemocrático que existe. A mensagem da série é muito relevante para o mundo atual, pois as questões da saúde mental, embora tratadas paralelamente, têm importância e demonstram como a dinâmica política e social pode afetar o indivíduo a nível mental e afetivo.

A temática do controle é abordada de diferentes maneiras ao longo dos quatro arcos da temporada em três níveis distintos (a nível social, a nível dos obstáculos antagônicos e a nível mental). Essa abordagem é vista tanto nas reflexões filosóficas presentes nos diálogos, quanto nos conflitos e na resolução da jornada dos personagens. Podemos começar destacando esta reflexão do personagem Elliot:

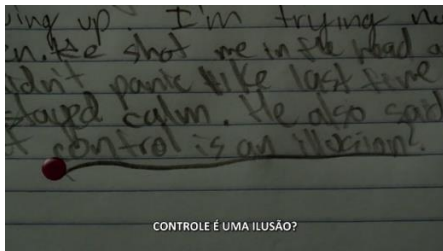


Figura 5 - 2x01, 16:52

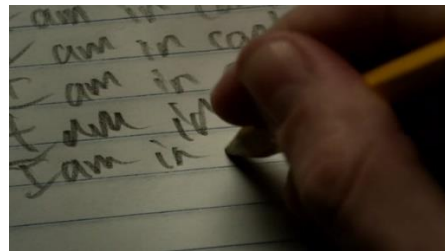


Figura 6 - 2x01, 27:30

How do we know if we're in control? That we're not just making the best of what comes at us, and that's it? Trying to constantly pick between two shitty options? Like your two paintings in the waiting room. Or... Coke and Pepsi? McDonald's or Burger King? Hyundai or Honda? Hmm. It's all part of the same blur, right? Just out of focus enough. It's the illusion of choice. Half of us can't even pick our own... our cable, gas, electric. The water we drink, our health insurance. Even if we did, would it matter? (1x02, 37:00 - 39:25)

Este discurso de Elliot sobre a falsa liberdade de escolha na sociedade contemporânea está relacionado com o conceito de liberdade do consumidor descrito pelo sociólogo e filósofo Zygmunt Bauman. Segundo Bauman a suposta liberdade individual para escolher produtos comerciais padronizados é, na verdade, uma orientação de vida destinada ao consumo de mercadorias aprovadas pelo mercado. Enquanto Elliot questiona a ilusão de escolha, Bauman problematiza a suposta liberdade do consumidor, onde ambos refletem sobre a importância de recuperar o controle da própria vida.

A cobiçada liberdade do consumidor é afinal, o direito de escolher "por vontade própria" um propósito e um estilo de vida que a mecânica supraindividual do mercado já definiu para o consumidor. A liberdade do consumidor significa uma orientação da vida para as mercadorias aprovadas pelo mercado. Assim uma liberdade a de se libertar do mercado, liberdade que significa tudo menos a escolha entre produtos comerciais padronizados. (Bauman, 1999, p.277)

Elliot, busca recuperar o controle da própria vida, tanto a nível social, quando percebe a influência da "Mão Invisível" na vida das pessoas, quanto a nível psicológico, quando luta para retomar o comando da própria mente contra o transtorno dissociativo. Mas a maior limitação em sua jornada é o fato de se sentir isolado e sozinho como ele expressa na fala abaixo:

Sometimes I dream of saving the world. Saving everyone from the invisible hand, the one that brands us with an employee badge, the one the forces us to work for them, the one that controls us every day without us knowing it. But I can't stop it. I'm not that special. I'm just anonymous. I'm just alone (1x01, 19:37 – 20:12)

Ao analisar esta fala nota-se um forte teor narcísico¹⁶, na vontade de salvar o mundo do sistema que o controla, como um herói. Porém um resquício ao final de uma autodepreciação, ao qual a própria obsessão narcísica pode fortalecer, esta solidão, sensação de ser incapaz de fazer alguma diferença por não ser ninguém importante ou especial, não há força revolucionária ao se estar sozinho. Portanto, este discurso inicial no episódio piloto traz toda uma premissa dos principais obstáculos e objetivos do protagonista.

Podemos também trazer para a discussão a solidão sentida pelo personagem, sentimento fundamental para a sua jornada e discurso. Elliot tem o isolamento como uma característica muito forte. No contexto das redes sociais, onde as conexões muitas vezes são baseadas em perfis digitais e interações superficiais, a série ressalta a falta de autenticidade e conexão genuína. O paradoxo entre a hiper conectividade digital e a solidão humana é uma realidade contemporânea. As redes sociais, apesar de proporcionarem uma sensação de conexão constante, podem, na verdade, contribuir para uma forma de isolamento, onde as interações são filtradas e controladas, e a experiência de compartilhar a vida com outros é mediada pela tela. As consequências psicológicas do mundo digital, são abordadas, explorando temas como alienação, ansiedade social e a luta para manter a própria identidade em um ambiente virtual. Elliot, com suas lutas internas e sua dificuldade em estabelecer conexões reais, personifica os desafios enfrentados por muitas pessoas na era das redes sociais.

Em sua incansável busca por mudar o mundo, ele revela uma conexão intrínseca entre esse desejo e a luta contra a solidão. A busca por um propósito mais profundo preenche o vazio existencial de Elliot, enquanto a necessidade de conexão leva-o a transcender a solidão através de laços sociais mais amplos. A luta contra a anomia, a busca por uma transformação social significativa, a expressão do desejo por intimidade e a afirmação da própria existência emergem como componentes essenciais. Cada passo em direção à mudança social é, simultaneamente, uma resposta à solidão, proporcionando a Elliot não apenas um meio de impactar a sociedade, mas também uma maneira de encontrar significado, conexão e pertencimento em sua própria existência.

¹⁶ O termo "narcisismo" na psicanálise refere-se, em parte, a direcionar a energia psíquica para si mesmo. O "narcisismo" nesse contexto específico está relacionado ao investimento libidinal e ao interesse voltado para o próprio eu. Portanto, a energia psíquica é direcionada para atividades, pensamentos e sentimentos relacionados ao self.

Em seu plano para mudar o mundo, Elliot quer criptografar os dados bancários da empresa pilar da economia mundial, E-Corp, e desta forma, em um efeito em cadeia, acabar com as dívidas da população. Porém a consequência deste ato não é um mundo melhor como desejado. Mas sim um mundo em crise onde os poderosos que fazem uso do sistema se adaptam à perda de dados, mantendo o controle contrariando o plano do personagem. As consequências deste primeiro objetivo dá início a toda a jornada do personagem e sua transformação ao longo da série.

Primeira Temporada: O Hack

Na primeira temporada, a trama se desenrola quando Elliot conhece Mr. Robot, o suposto líder de um grupo hacker chamado F-Society que o recruta para participar de um ataque contra a E-Corp, um dos principais conglomerados econômicos e um dos clientes da empresa que Elliot trabalha como segurança cibernético. O objetivo é criptografar dados bancários, desencadeando um efeito cascata que afetaria outras corporações e abalaria a economia global. A principal força antagônica nessa temporada são os corporativos da E-Corp, a empresa se torna o principal obstáculo que Elliot e Mr. Robot querem derrubar. Paralelo a isto, Elliot descobre que perdera a memória da sua própria irmã, Darlene, desencadeando uma crise mental em que ele percebe que Mr. Robot é uma alucinação, e que na realidade o líder do grupo hacker é ele mesmo. Com esta questão de seu estado psicológico, a primeira temporada termina com o hack sendo concluído e a revelação de que Elliot sofre de um transtorno dissociativo de identidade.

Segunda Temporada: Consequências

Na segunda temporada, a narrativa concentra-se intensamente na batalha mental de Elliot, que confronta as implicações de sua outra personalidade, Mr. Robot. Ao lidar com a violência e impulsividade decorrentes dessa dualidade, Elliot questiona a validade do hack contra a E-Corp, realizado sem controle consciente. Buscando enfrentar seu transtorno dissociativo, ele se culpa por um pequeno ato de hacking que resultou em detenção, utilizando o isolamento prisional para recuperar a sanidade e suprimir Mr. Robot. À medida que a temporada progride, Elliot percebe a impossibilidade de eliminar completamente Mr. Robot, optando por assimilá-lo. O hack desencadeia uma crise financeira, afetando a população, enquanto uma minoria privilegiada se adapta à situação. Surge o 1% de poderosos como antagonista, além do FBI que investiga a F-Society e a Dark Army, grupo chinês de hackers

liderado por White Rose, introduzindo uma nova figura de autoridade antagônica com interesses próprios.

Terceira Temporada: Desfazer o Hack

Na terceira temporada, observamos a reconciliação entre Elliot e Mr. Robot, enquanto a Dark Army assume o controle da F-Society, realizando ataques terroristas nas sedes da E-Corp em todo o país. A manipulação de Mr. Robot por White Rose torna-se evidente, levando-os a uma colaboração para proteger a irmã de Elliot, envolvida com o FBI e um agente da Dark Army. White Rose emerge como a principal antagonista, revelando seu plano de criar uma planta nuclear em Washington Township, região em que Elliot nasceu. Enfrentando obstáculos políticos, ela busca transferir o projeto para o Congo. Elliot, ao negociar com White Rose, assegura mais tempo de vida para si e sua irmã, ao oferecer uma solução para levar o projeto ao Congo. A temporada conclui com a iminência da transferência da planta, tornando Elliot dispensável para a Dark Army uma vez que isso acontecer. E que Mr. Robot havia guardado uma chave para restaurar a criptografia dos dados do hack contra E-Corp. Este ato mostra que uma parte de Elliot existe em Mr. Robot e vice-versa, marcando a relação de harmonia entre os dois. E assim, Elliot entrega a chave para o FBI e os dados bancários são restaurados.

Quarta Temporada: Contra o 1%

A temporada final começa com a Dark Army assassinando Angela, amiga de Elliot quem ele sempre foi apaixonado. Elliot descobre o grupo conhecido como Deus, revelando que se trata de uma associação com controle financeiro global, do qual White Rose é integrante. Ele elabora um plano para dismantelar o grupo com um ataque cibernético para extrair integralmente os fundos das contas do Deus Group, visando minar significativamente seu poder. A união entre Elliot e Darlene se fortalece, uma vez que eles são os únicos membros remanescentes da F-Society original. O plano dá certo e todo o dinheiro obtido pelo ataque é distribuído à população. A revelação do abuso sexual sofrido por Elliot por parte de seu pai traz respostas para as questões do seu transtorno dissociativo, além de conduzir a um confronto final entre Elliot e White Rose. Ao término da série, descobrimos que o Elliot que nos é apresentado, na realidade era um dos *alters* do verdadeiro Elliot, denominado Mastermind, e esta personalidade deve finalmente ceder o controle ao Elliot Alderson verdadeiro.

Ao longo das temporadas podemos ver que os objetivos vão se alterando cada vez que Elliot entende um pouco mais sobre como o sistema está sendo controlado. E em paralelo ele tem sua jornada interna a compreender o transtorno dissociativo de identidade e o motivo pelo qual ele precisou usar deste mecanismo de defesa para se fragmentar em diferentes instâncias de forma a lidar com a realidade. Esta relação entre externo e interno é fundamental para o desenvolvimento da história e para a complexidade das reflexões filosóficas, afetivas e sociais. Ao voltarmos para um discurso que Elliot faz na segunda temporada ao se deparar com as consequências de seu próprio ato de desencadear o hack contra a E-Corp, ele consegue enxergar a semelhança entre a manipulação de controle dos poderosos com as suas próprias atitudes:

This dark future that I set into motion. Who knows what could come from this? What if instead of fighting back, we caved, gave away our privacy for security, exchanged dignity for safety, and traded revolution for repression? What if we choose weakness over strength? They'll even have us build our own prison. This is what they wanted all along. For us to buy in on our worst selves. And I just made it easier for them. I didn't start a revolution. I just made us docile enough for their slaughtering. And I can stand here and blame Evil Corp and every other conglomerate out there for taking advantage of us, blame the FBI, NSA, CIA, for letting them get away with this, blame all the world's leaders for aiding and abetting them, blame Adam Smith for inventing modern-day capitalism in the first fucking place. Blame money for dividing us, blame us for letting it. But none of that's true. The truth is... I'm the one to blame. I'm the problem. This was my fault. All of it. I did this. Fuck me. (3x01, 33:32 - 37:10)

O ato de hackear a E-Corp não trouxe a consequência que Elliot desejava, visto que o sistema se manteve intacto. Ele percebe que o que ele pensava que ia trazer o poder de volta ao povo trouxe ainda mais submissão, já que a crise financeira foi desencadeada. E não só por isso, aqueles que usam do sistema se beneficiaram, trazendo a dissidência da F-Society como propriedade intelectual. O que antes era sua revolução anarquista, agora é televisionada com comerciais, o que mostra o poder do sistema em roubar a verdade do povo ou mesmo a mão invisível do capitalismo capturando o que antes era uma revolução. O personagem de Elliot ainda traz uma visão do que poderia ser o futuro próximo, do uso da realidade virtual, por exemplo, para tornar a sociedade ainda mais passiva. De como a sociedade em vez de lutar contra isso, assimila o controle em troca de privacidade e segurança. Podemos ver a evidente ilustração das reflexões de Foucault e Deleuze na manipulação do controle nas relações de poder. E de como a sociedade está à mercê do sistema que condena nossa liberdade. Mas acima de tudo, como ele consegue nos controlar a ponto de nós mesmos construirmos a prisão que nos cerca.

Is any of it real? I mean, look at this, look at it! A world built on fantasy! Synthetic emotions in the form of pills! Psychological warfare in the form of advertising! Mind altering chemicals in the form of food! Brainwashing seminars in the form of media! Controlled isolated bubbles in the form of social networks.

Real? You want to talk about reality? We haven't lived in anything remotely close to it since the turn of the century! (1x10, 45:11 – 45:40)

O personagem de Mr. Robot em seu discurso para fazer Elliot aceitar sua influência, sugere que a realidade é forjada em uma fantasia capitalista: As emoções sintéticas desencadeadas por remédios psiquiátricos que foram vulgarizados, visto a necessidade cada vez maior das pessoas para assimilar o mundo fragmentado. A publicidade que é utilizada como uma forma de campanha psicológica, as alterações químicas presentes em alimentos industrializados, e seminários que reforçam discursos manipulativos veiculados pela mídia e absorvidos pela sociedade em dinâmicas de entretenimento social. Esta fantasia produzida pelo capitalismo promove padrões de consumo que podem levar à solidão. A busca incessante por bens materiais e sucesso financeiro pode alienar as pessoas de conexões genuínas, concentrando-se mais em aspirações individuais do que em relações interpessoais, as conexões autênticas são substituídas por uma busca superficial por validação. Além disso, a fragmentação da realidade pode criar um ambiente em que as relações humanas são cada vez mais isoladas.

O discurso aponta para uma lacuna entre a realidade e a fantasia, indicando como elementos do registro simbólico, real e imaginário convergem para criar uma narrativa que influencia a maneira como as pessoas percebem e interagem com o mundo. A solidão contemporânea caracterizado pela falta, pela ausência de um sentido pleno e pela incompletude, podem ser explicadas pelas interações mediadas por tecnologia, que por muitas vezes deixam uma falta tangível de presença física e de autenticidade nas relações. Nas redes sociais e plataformas digitais, a construção da imagem especular do outro é muitas vezes idealizada. Essa idealização, por sua vez, desempenha um papel crucial na formação da imagem do eu. As representações visuais e as interações online moldam as percepções individuais e contribuem para uma experiência de solidão que transcende o físico, atingindo o âmbito psicológico. Dessa forma, ao considerar o discurso de Mr. Robot à luz dos conceitos lacanianos, podemos ampliar a compreensão das dinâmicas sociais apresentadas na série, destacando como esses elementos se entrelaçam na construção da experiência humana, especialmente no contexto de uma sociedade marcada por influências capitalistas e tecnológicas.

Podemos aprofundar estes conceitos lacanianos muito trabalhados na teoria da semiótica e da linguagem: o simbólico, o real e o imaginário. Que são três registros fundamentais que compõem a estrutura psíquica do sujeito. O registro simbólico refere-

se à dimensão linguística e cultural, onde os significados são atribuídos aos objetos e às experiências por meio de sistemas de representação simbólica, como a linguagem. O registro real, por sua vez, representa a dimensão do real que escapa à simbolização. É o domínio do que é concreto, material e não mediado pela linguagem. O real é caracterizado pela falta, pela ausência de sentido pleno e pela incompletude. É uma dimensão que não pode ser totalmente apreendida ou simbolizada, mas que se manifesta através de rupturas, traumas e experiências de vazio. Já o registro imaginário está relacionado à dimensão das imagens, das representações visuais e das identificações imaginárias. É o mundo das fantasias, das ilusões e das projeções, onde o sujeito constrói sua identidade e sua relação com o outro a partir de imagens idealizadas. Nesse registro, a imagem especular do outro desempenha um papel central na formação da imagem do eu.

A interação entre o cinema e o espectador abrange essa complexidade, explorando a dinâmica entre sujeito e objeto por meio da projeção e da relação que estabelecemos com os personagens. Essa convergência entre os conceitos lacanianos e a dinâmica cinematográfica torna-se crucial para desvendar a crítica social destacada na série. A exploração da posição do espectador e do personagem, que se alternam entre sujeito e objeto, ilustra bem esta sensação inquietante do mundo contemporâneo. Essa dinâmica reflete, de certa forma, a complexidade das relações humanas entre o eu e o outro. O uso perspicaz da linguagem cinematográfica, ao posicionar o espectador quase como um personagem da trama - inicialmente como confidente do protagonista e posteriormente como parte integrante de sua *psiquê* - permite a reflexão sobre todas essas nuances.

When you look closely at the seams between order and chaos, do you see the same things I see? The strain, the tears, the glimpses of truth hidden underneath. Why do they fight so desperately to mask what they are? Or is it that they become who they are when they put on the mask? Sometimes I wonder what you hide behind, my silent friend. What mask do you wear? Or are you just as afraid as the rest of them? Me? Am I afraid? (2x02, 12:37)

Elliot nos instiga a ponderar sobre as máscaras que adotamos nas interações sociais, muitas vezes obscurecendo nossos sentimentos e intenções genuínas. Ele indaga por que as pessoas investem tanto na dissimulação de suas verdadeiras identidades, transformando-se quando portam uma máscara. A reflexão do personagem incita o espectador a contemplar suas próprias máscaras e o que está por trás delas. Surge a ideia de que o receio de perder o controle pode ser uma presença universal, algo compartilhado por todas as pessoas, assim como acontece com Elliot. Essas máscaras simbolizam as

diversas personalidades que ele concebeu em sua mente para confrontar traumas e desafios emocionais, elementos inerentes ao transtorno dissociativo de identidade.

No âmbito da psicologia, a criação de máscaras pode ser interpretada como um falso self¹⁷, uma tentativa de evitar a exposição da verdadeira vulnerabilidade. Isso ocorre quando alguém sente que suas características autênticas não são aceitáveis ou são rejeitadas pelos outros. O falso self surge como uma forma de evitar a dolorosa sensação de solidão. Ao invés de se envolver em relações autênticas, a pessoa opta por adotar uma identidade que seja socialmente aceitável, construída com base em expectativas culturais ou imitações de modelos percebidos como bem-sucedidos. Embora inicialmente ofereça uma sensação de proteção contra a solidão, a longo prazo, o falso self pode levar à alienação emocional, já que a conexão é baseada em uma versão distorcida da própria identidade. Essa estratégia está associada às estratégias dissociativas como mecanismo de defesa, representando a dissociação como uma espécie de resposta defensiva à solidão na sociedade contemporânea.

Elliot tem como objetivo principal mudar o mundo numa tentativa de tornar o espaço onde ele vive confortável para que ele possa se integrar. Porém, toda a luta antagônica com o sistema e os personagens que se apropriam do sistema, se resolve no penúltimo episódio da série, como uma perfeita jornada do herói. Um vigilante hacker que consegue roubar dos mais ricos para dar aos mais pobres. Mas a série se estende por mais dois episódios, e estes se passam dentro da *psiquê* do protagonista, em uma luta interna de Elliot na tentativa de integrar os pedaços dissociados de uma identidade fragmentada como resultado de traumas pessoais e experiência em diversas instituições sociais.

CAPÍTULO 2 – A SÉRIE MR. ROBOT E O ESPECTADOR

O principal foco de análise da série “Mr. Robot” desta pesquisa é através da relação que a narrativa cria com o espectador. Esta relação é fundamental, pois visto que Elliot sofre de questões psicológicas, a narrativa é construída em cima deste fato, usando

¹⁷ O conceito de falso self é central na psicanálise e foi desenvolvido por Donald Winnicott. Ele se refere a uma estratégia de adaptação na qual um indivíduo cria uma persona superficial ou artificial como uma forma de se proteger ou se ajustar às expectativas dos outros.

esta ferramenta como um canal de comunicação de personagem e espectador, ao passo que o personagem fala mais consigo mesmo que com outros personagens.

A relação entre personagem e espectador coloca o indivíduo em posição de interação com o outro, no caso o objeto cinematográfico. Esta construção faz parte do campo imaginário e simbólico onde há uma estrutura de ficção que se assemelha ao estádio do espelho. “O sujeito recebe a sua própria mensagem invertida a partir do Outro’: A forma pela qual se exprime a linguagem define, por si só, a subjetividade.” (Lacan, 1998, p. 299). A tela do cinema funciona como uma janela para aquele universo imagético e simbólico, incluindo tudo aquilo que não está necessariamente na imagem, e que o espectador insere a fim de completar o que não é visto na tela, sendo assim uma direta ligação com a *psiquê* de quem assiste. Nesta dinâmica ocupa-se o lugar do outro no filme, mesmo que ao mesmo tempo estejamos fora, o uso da identificação com o personagem e com o mundo simbólico é o que torna a experiência cinematográfica possível. E o que auxilia esta relação é como a linguagem cinematográfica é aplicada, a lógica do enquadramento, dos planos e da montagem das sequências. Como expresso na fala de Browne quando ele analisa o lugar do espectador na obra *O Espectador-no-texto: A Retórica No tempo das Diligências*:

Como espectadores, estamos implicados na ação pela nossa posição no desenrolar de acontecimentos no tempo e por sua representação de um ponto no espaço. O efeito de articulação sequencial e recorrente da posição incluídos e excluídos é modulado de maneira a conformar as atitudes do espectador/leitor com relação à ação. Esse aspecto duracional enfatiza o processo de habitar um texto, com seus ritmos de envolvimento e descomprometimento com a ação, e sugere que podemos designar a posição do espectador, sua existência no tempo, como o “leitor no texto”. Os termos visuais da dialética do posicionamento do espectador são sua posição duplamente estruturada de identificação com os atributos e a força do ato de ver, e com o objeto do campo de visão. (Browne, 2005, p.241)

Não estamos mais na sala de cinema, mas sim em um estado de transe que nos coloca no centro da ação através da projeção e identificação. A criação da participação do espectador em “Mr. Robot” não é dada apenas na perspectiva da câmera e nos planos subjetivos, mas em todas as lacunas de interações entre personagem e *mise-en-scène*.

Algo semelhante ao que Edgar Morin¹⁸ define como a participação polimórfica, o ato de identificação afetiva que não se limita apenas ao personagem com quem o observador compartilha o olhar, mas sim uma posição que permeia vários lugares. “Com aquele que vê no interior da ficção, com aquele que é visto, e, ao mesmo tempo, em posição para avaliar e responder aos argumentos de cada um deles. Isso indica que, tal como aquele que sonha, o espectador fílmico é um sujeito plural: em sua leitura, ele é e não é ele mesmo.” (Browne, 2005, p.246)

No decorrer da história o protagonista - Elliot Alderson - descobre que sofre de transtorno dissociativo de identidade e dessa forma tenta lidar com os dois principais *alters* em conflito (Mr. Robot e Mastermind). Paralelamente há o desejo do personagem “mudar o mundo”, corrigir o sistema social e econômico que ele acredita ser incoerente e controlador. Esta atitude de reconquistar o controle é consequência da própria necessidade de Elliot de controlar sua *psiquê*, assim como lidar com o abuso sexual que ele sofreu do pai. Porém, esta informação fundamental é apenas dada no final da série. O pai faleceu quando Elliot era ainda criança depois de ter adoecido quando trabalhava em uma planta nuclear da empresa, E-Corp. Na altura a empresa demitiu o pai e nunca foi responsabilizada pela sua doença. Compreende-se assim que toda a raiva que Elliot tem da sociedade é pelo fato da E-Corp, personificação do capitalismo, ter saído ilesa mesmo tendo prejudicado a vida dos seus trabalhadores.

A revelação tardia sobre o passado traumático de Elliot, incluindo o abuso sofrido do pai e a negligência da E-Corp em relação à sua saúde, adiciona camadas complexas à compreensão do protagonista. Essa narrativa intrincada, entrelaçada com as dinâmicas do transtorno dissociativo de identidade, constrói um cenário onde a busca por controle e a necessidade de alterar a realidade social convergem. O desejo de Elliot de “mudar o mundo” não é apenas uma resposta ao ambiente externo, mas também uma tentativa de gerenciar suas próprias lutas internas. A relação simbiótica entre as batalhas psicológicas de Elliot e seu anseio por justiça social cria uma narrativa cinematográfica rica em significado, desafiando não apenas as estruturas sociais fictícias da série, mas também instigando reflexões sobre as próprias complexidades da condição humana.

¹⁸ Morin em seu texto “A Alma do Cinema” evidencia a potência da relação de projeção-identificação do espectador com o Cinema. Mas ao trazer a participação polimórfica ele coloca a capacidade de nos identificarmos não apenas com os nossos semelhantes expressos no filme, mas também a identificação com o estranho, o que para ele quebra a participação da vida real. “O cinema, como o sonho, como o imaginário, acorda e revela vergonhosas e secretas identificações.” Este fato traz a capacidade que o Cinema tem em trazer aspectos que negamos, seja subjetivamente ou socialmente.

Tendo estas reflexões sobre a história de Elliot, assim como da construção da relação de espectador e personagem para a linguagem cinematográfica, trarei o foco no desenvolvimento dos três personagens principais. Elliot Alderson, o protagonista, o *alter* que acompanhamos durante toda a série, será o primeiro abordado dada a sua relevância. Em seguida o personagem de Mr. Robot, o segundo *alter* que traz a questão da saúde mental do protagonista, e o principal conflito interno. Em terceiro, o personagem do Amigo Imaginário, a posição que o protagonista coloca a nós, espectador.

2.1. A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM ELLIOT ALDERSON



Figura 7 - 1x01, 00:45 – Primeiro plano de Elliot

Elliot Alderson é um jovem de 28 anos que trabalha em uma empresa de segurança cibernética e, em paralelo, é um vigilante hacker. Ele sofre de ansiedade social, paranoia, depressão e transtorno dissociativo de identidade, sendo este último aspecto central na construção do personagem ao longo da série. A fobia social de Elliot é expressa na dificuldade de interação com as pessoas, como não ser capaz de contato visual ou do toque. Como hacker, ele forja uma conexão social ao invadir a privacidade do outro, descobrindo segredos e informações pessoais, trazendo uma espécie de contradição em suas características. Ao mesmo tempo que teme o outro o que mais deseja é se conectar, fazendo surgir estratégias dissociativas de conexão. Assim como para lidar com a solidão e a depressão, em vez de buscar ajuda ou se relacionar, ele recorre ao uso de drogas, especificamente a morfina, juntamente com o uso do medicamento Suboxone, uma droga para abstinência no intuito de não se viciar.

Elliot representa um indivíduo adoecido pela sociedade e por seus traumas pessoais: o personagem usa de uma manipulação da sua própria narrativa como um mecanismo de defesa para lidar com a vida e com o sistema no qual está inserido. Desencadeando assim um transtorno dissociativo qual o autor usa como elemento na construção do personagem. O personagem que acompanhamos a longo de toda a série

não é o verdadeiro Elliot, mas sim mais uma de suas personalidade dita como o Mastermind, fato este que o espectador só descobre no final da série.

Inicialmente Elliot nos é apresentado como um personagem que acha que está sendo perseguido depois de denunciar o dono de um café por administrar um site de pornografia infantil. Expressando assim a paranoia após agir pela primeira vez como vigilante. Percebe-se um sentido de justiça neste ato, assim como a temática do abuso sexual. Também nos é apresentado como um personagem solitário que fica mais dentro de sua mente do que se relacionando com os outros ao redor. O fato dele falar consigo mesmo faz com que o uso do *voice-over* seja uma das principais ferramentas narrativas da série, pois proporciona uma comunicação direta entre personagem e espectador. A utilização do *voice-over* expõe a divergência do que ele pensa e do que ele fala aos outros personagens.

Porém não é a única ferramenta que Esmail faz uso para expor esta incoerência ao longo da série. As diferentes estratégias usadas serão analisadas no subcapítulo 2.3. Mas podemos ver um exemplo desta contradição na apresentação do personagem através do monólogo expresso em uma sessão de terapia com Krista, sua psicóloga, que se passa apenas na sua cabeça:

Krista: What is it about society that disappoints you so much?

Elliot: Oh, I don't know. Is it that we collectively thought Steve Jobs was a great man, when we knew he made billions off the backs of children? Or maybe it's that it feels like all our heroes are counterfeit. The world itself's just a big hoax. Spamming with our running commentary of bullshit masquerading as insight, our social media faking as intimacy. Or is it that we voted for this? Not with our rigged elections, but with our things, our property, our money. I'm not saying anything new. We all know why we do this, not because Hunger Games books make us happy but because we wanna be sedated. Because it's painful not to pretend, because we're cowards. Fuck society. (1x01, 11:49 – 13:15)

Neste monólogo Elliot manifesta todas as suas frustrações perante o que ele despreza na sociedade. Ele traz a interpretação de que a sociedade valoriza falsos heróis que se aproveitam dos mais vulneráveis para prosperarem. Que a interação das redes sociais virtuais falseam verdadeiras intimidades. Mas o mais assustador para ele é que a própria sociedade pede por isso quando se inclui na dinâmica do consumismo. E para ele essa forma de consumo traz a farsa do mundo, o indivíduo escolhe se sedar com estas manifestações forjadas, pois é doloroso não fingir, encarar a realidade só vai evidenciar o quão incoerente ela é. Ele traz essa revolta da criação deste espaço de alienação onde ignoramos a verdade ao redor e principalmente uns aos outros. Esta raiva que o personagem sente pelo sistema capitalista e pelas grandes corporações é algo de extrema

importância no caráter do personagem. Esta é a razão pela qual o *alter* do Mastermind surge.

As duas personagens além de Krista que tem a relação mais próxima com Elliot são Darlene (fig. 8) e Angela (fig. 9). Elliot tem Angela como amor platônico, apesar desta relação se desenvolver ao longo da série, ela não é capaz de se concretizar como uma relação romântica. Darlene, sua irmã, é apresentada desde o episódio piloto, mas a relação de parentesco só nos é revelada no oitavo episódio da primeira temporada, junto do personagem, que ao dissociar sua vida da realidade, acaba por esquecer da relação com a irmã. Darlene é uma figura de importância para expor os transtornos mentais de Elliot, mas também uma forma de conexão com o mundo real qual será mais bem analisado no decorrer.



Figura 8 - 1x01, 39:07 - Primeiro plano de Darlene.



Figura 9 - 1x01, 08:00 - Primeiro plano de Angela.

Outra figura de extrema importância é o pai de Elliot, Edward Alderson, que morreu de leucemia quando ele tinha 8 anos. Segundo Elliot (Mastermind), seu pai era o seu melhor amigo, o único com quem ele conseguia se comunicar, e quem o ensinou a programar. Edward adoeceu por ter trabalhado na Planta de Washington Township, controlada pela E-Corp, que não se responsabilizou por ter causado o câncer, não só ao pai de Elliot, mas também a mãe de Angela. Este fato é importante na construção dos dois personagens, mas que aos poucos descobre-se ter uma complexidade ainda maior para o enredo principal.

O incidente da janela (fig. 10) é um evento marcante na vida de Elliot que é mencionado várias vezes ao longo da série e se torna uma pista importante para o trauma subjacente que ele sofreu. No segundo episódio da terceira temporada, Elliot confessa à sua psicóloga que acredita ter sido jogado da janela pelo pai, mas sua irmã revela que isso não aconteceu. Em vez disso, o incidente foi uma dissociação de Elliot, onde ele perdeu o controle e teve uma crise de raiva ao que tudo indica ter feito surgir o *alter* do Mr.

Robot. Mais tarde, no sétimo episódio da quarta temporada, a suspeita de abuso pelo pai é confirmada, quando as anotações da psicóloga são reveladas sob coerção. Essa revelação tardia acrescenta profundidade ao personagem de Elliot, oferecendo uma nova compreensão do papel de Mr. Robot em sua vida e do transtorno dissociativo que ele sofre.



Figura 10 - 2x01, 4:46 - Incidente da janela.

O fato crítico é que Edward abusava sexualmente de Elliot, esse trauma complexou bastante a relação das memórias de sua infância e do luto do pai, assim como as questões de controle e confiança, temáticas de importância para a série. Pode-se ver no exemplo a seguir, como Elliot ainda criança já dissociava com a figura do Mr. Robot que é mostrado na teaser do oitavo episódio da terceira temporada (00:48 - 04:00). Nesta sequência é importante atentar para a relação de Elliot com o seu pai ainda vivo. Devido ao fato do braço de Elliot estar engessado, nota-se que é posterior ao incidente da janela. Edward e Elliot estão no cinema, quando Edward tem uma crise de tosse que o faz desmaiar, e a reação de Elliot é dissociar. Elliot pega a jaqueta, que é o figurino de Mr. Robot, enquanto o pai está desmaiado no chão (fig. 11). E depois de vesti-la ele fala sozinho na sessão do cinema, mostrando que o *alter* de Mr. Robot já existia, simbolizado na cena através do casaco (fig. 12).



Figura 11 - 3x08, 03:18

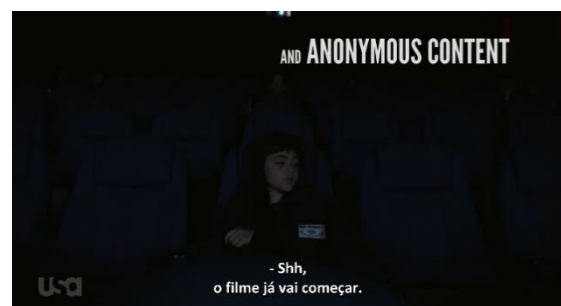


Figura 12 - 3x08, 03:52

Outra personagem importante para a construção do personagem de Elliot é a mãe, que como personagem nunca apareceu, apenas em lembranças ou alucinações de quando ele era criança e posteriormente como mais um *alter* de Elliot. Entende-se que na segunda temporada Elliot passa a morar com ela, porém é apenas Elliot dissociando para lidar com o fato de estar na prisão. A mãe dele morre no segundo episódio da quarta temporada, onde Elliot e Darlene vão ao quarto na casa de repouso onde ela vivia pegar seus pertences. O que a mãe acaba ilustrando nas lembranças de Elliot é uma pessoa abusiva e controladora, que cortina o trauma do pai ao longo de toda a série, nos levando a crer que a relação de sofrimento familiar se direciona mais a mãe que ao pai (figs. 10 e 11).



Figura 13 - 1x01, 20:47

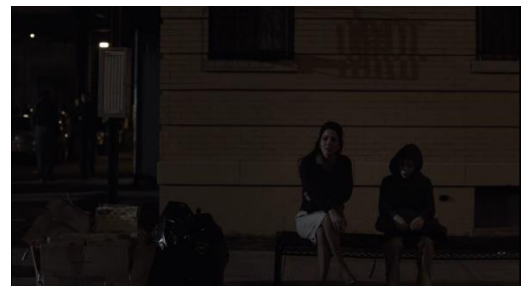


Figura 14 - 1x03, 33:03

A sequência do oitavo episódio da primeira temporada de Mr. Robot (36:23 - 44:35) é crucial para a compreensão do transtorno dissociativo de Elliot, visto que revela que ele havia reprimido grande parte de sua memória e que a figura de Mr. Robot é na verdade seu pai falecido. A sequência começa na primeira cena em que Elliot beija Darlene, confundindo o afeto que ela expressa por ele com interesse romântico (fig. 15), revelando assim a falta de contato com suas próprias emoções e memórias. Quando Darlene se afasta com repulsa, Elliot percebe o que acabou de acontecer, antecipando as palavras que ela dirá como se tivesse lembrado dela antes de falar. (fig. 16). Essa revelação é significativa para o espectador, pois, assim como Elliot, foi induzido a acreditar que Darlene era uma colega da F-Society em vez de sua irmã. Embora a interação anterior entre eles tenha sido sutilmente diferenciada por uma maior intimidade, ainda assim essa estratégia foi usada para encobrir a verdadeira natureza da relação deles.

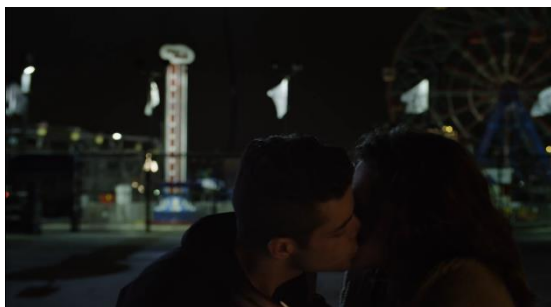


Figura 15 - 1x08, 38:28

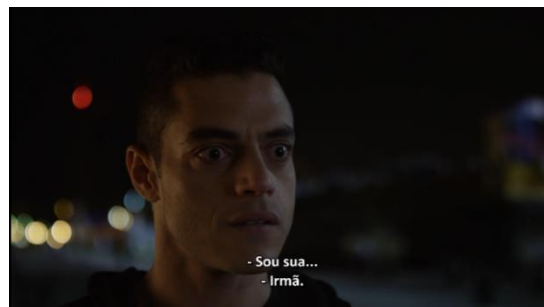


Figura 16 - 1x08, 39:50

Depois desta situação Elliot vai embora e começa a ter uma crise lembrando da irmã, na montagem os cortes são rápidos trazendo a sensação de instabilidade, o que decorre uma desconfiança paranoica até para com sua própria mente expressa na desconfiança conosco espectadores, o Amigo Imaginário, quando Elliot olha para a tela e fala diretamente com o espectador segurando a câmera e a agitando (fig. 17).



Figura 17 - 1x08, 40:41

Elliot: Why did I forget? I remember her voice. How could I forget? I'm crazy. I'm crazy... crazy... I'm crazy... crazy... I'm crazy. Are you freaking out? Tell me the truth. Were you in on this the whole time? Were you? Think, God damn it. Think. How can I just forget her like that? A whole person. A relationship. Is this amnesia? What else am I not remembering? I'm crazy. I should have stayed on the meds. I'm crazy. I'm out of my mind. I knew it, I should have never created you. I should have listened to Krista. I avoid myself. Why? I'm afraid. Okay. Afraid of what? Finding too much. Too little. Nothing at all. Do I even exist? See me, Elliot Alderson. I am here. Now I'm gone.

A forma que este discurso coloca o espectador é de direta comunicação com o evidente *plot twist*, e a quebra da quarta parede se intensifica, já que o personagem ao discutir conosco balança a imagem, como que balançando a câmera, que dentro de seu universo, não existe. É uma das primeiras interações reflexivas onde Elliot interpela o espectador evidenciando o aparato cinematográfico.

Interessante o símbolo do espelho ao final da sequência e como isso pode representar a *psiquê* dissociada do personagem. A cena se dá em cortes rápidos que vão

e voltam de planos de Elliot olhando o espelho e de outros personagens, até mesmo do próprio Sam Esmail, em uma nova brincadeira com a quarta parede. Elliot quebra o espelho na fala “Eu estou aqui e agora não estou.”.

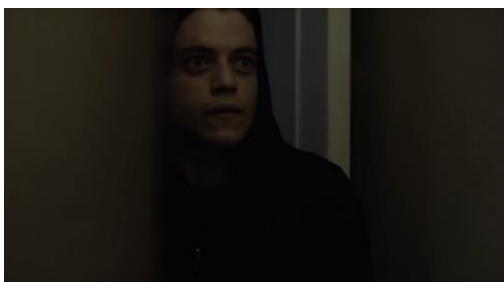


Figura 18 - 1x08, Elliot olhando o espelho



Figura 19 - 1x08, Tyrell olhando o espelho



Figura 20 - 1x08, Elliot e o reflexo



Figura 21 - 1x08, Darlene olhando o espelho



Figura 22 - 1x08, Angela olhando o espelho



Figura 23 - 1x08, F-Society olhando o espelho



Figura 24 - 1x08, Sam Esmail olhando o espelho



Figura 25 - 1x08, Mr. Robot olhando o espelho

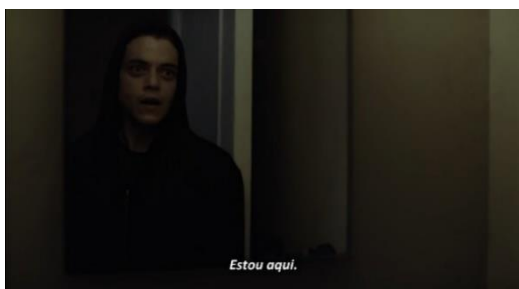


Figura 26 - 1x08, Elliot



Figura 27- 1x08, Espelho quebrado

O questionamento de Elliot ao olhar o espelho, evidencia a importância do objeto para a construção da subjetividade do indivíduo. A representação do espelho é muito usada no cinema, porém na série podemos trazer a relação com o estado dissociado da consciência. E em como neste momento de surto a imagem de si se torna ameaçadora, já que Elliot não pode mais confiar na sua própria percepção. Após esta cena do espelho, Elliot vai ao computador tentar se hackear, ele pesquisa pela internet e não encontra absolutamente nada, até que lembra do álbum de CDs onde ele costuma deixar os dados das pessoas que hackea gravados em diferentes mídias com títulos de música para despistar. Elliot encontra um CD sem nada escrito, ao introduzi-lo no computador ele se depara com diversas fotografias digitais de sua infância, quando ele vê seu pai e percebe que é a imagem de Mr. Robot (fig. 28).



Figura 28 - 1x08, 43:57

Um adereço do quarto de Elliot que retorna depois desta revelação, é uma foto onde Elliot está sozinho com a mãe, mas depois da descoberta aparece com toda a família (figuras 29 e 30). Mais um exemplo de como a mente de Elliot omitiu o que precisava e via apenas o que era conveniente para aquele momento, assim como nós espectadores que acompanhamos a sua perspectiva.



Figura 29 - 1x02, 10:04

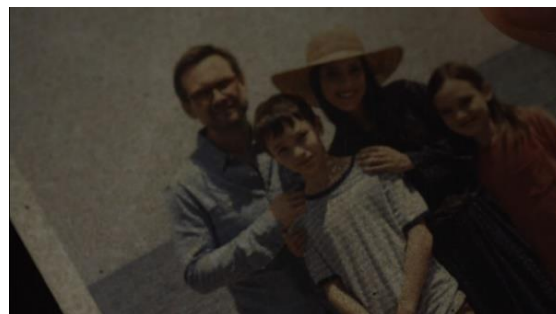


Figura 30 - 1x08, 44:10

A representação do estado dissociativo na contrução do personagem Elliot é mais evidente nos pontos abordados, pois nós como espectador podemos sentir a surpresa e a sensação de desconfiança que Elliot começa a ter com sua própria mente. O uso da linguagem cinematográfica em ilustrar estes estados dissociativos da consciência é fundamental.

Ao falar da dissociação dentro da psicanálise, podemos trazer o conceito de *spaltung* cunhado por Freud, que traz a ideia de divisão. A psiquê humana não é apenas uma unidade estabelecida entre consciência, a percepção, a memória e a autorrealização, mas instâncias que estão estruturada através da divisão. Esta divisão pode se dar de diversas maneiras e algumas das principais que originaram os mecanismos de defesa que Freud descreveu como a negação do Eu para com o que o indivíduo considera não fazer parte de si. O recalque¹⁹, por exemplo, é um dos mecanismos de defesa em que para a estrutura psíquica neurótica seria necessário, assim como a forclusão²⁰ no caso da psicose ou a renegação²¹ no caso da perversão. Portanto, a negação de aspectos que o indivíduo tenta separar de si faz parte da construção mental (Freud, 1996). As diferentes maneiras pelas quais as pessoas se distanciam, separam ou negam as suas experiências afetivas determinam as formas que se desencadeiam as psicopatológicas que se formam nas relações a si, relações com o outro e relações com o mundo. O que de fato traz a forma

¹⁹ O recalque é um conceito fundamental desenvolvido por Sigmund Freud. Quando um impulso, desejo ou pensamento é considerado inaceitável para o sujeito, ele pode ser recalcado, ou seja, impedido de alcançar a consciência. O recalque atua como um mecanismo de proteção contra o conflito psíquico e a ansiedade que esses conteúdos indesejados podem gerar.

²⁰ A forclusão é um termo utilizado na psicanálise, introduzido por Jacques Lacan, que se refere a um mecanismo de defesa psíquica. A palavra "forclusion" vem do francês e pode ser traduzida como "forclusão" ou "exclusão". A forclusão é um processo pelo qual um significante fundamental é excluído do campo simbólico, ou seja, é rejeitado e não integrado à estrutura psíquica do indivíduo. Esse significante excluído não é simbolizado nem representado na cadeia de significantes do sujeito.

²¹ A renegação envolve uma negação ativa ou uma recusa em admitir a existência de algo que é percebido como perturbador, incômodo ou inaceitável. É diferente da repressão ou do recalque, que envolvem empurrar conteúdos indesejados para o inconsciente. Na renegação, o sujeito pode estar ciente da existência da realidade, mas nega seu significado ou importância.

patológica para esses mecanismos naturais é o grau de conflito entre estas instâncias e como o indivíduo lida com estas contradições.

Experiências traumáticas ou lutos intensos e crônicos são alguns dos exemplos que podem incitar experiências patológicas, onde o indivíduo separa instâncias que estão integradas para lidar com a angústia. Dentro deste fenômeno de divisão do sujeito, visto como a dissociação, podemos analisar duas formas diferentes de experiências, a despersonalização e a desrealização (Maraldi, 2014, p.125). A primeira está ligada a introspecção, ao foco narcísico e a outra ao foco no externo a si, a observação do outro e da percepção do mundo.

Ao focar nos fenômenos da despersonalização estes podem ser desencadeados através de experiências de perda da unidade do sujeito, a alteração da identidade, ou algo que perturbe a personalidade. Quando se sente a alteração da unidade, a experiência é uma separação do sujeito em relação a ele mesmo: experiência como se fosse espectador da sua própria vida. Esta experiência dissociativa constitui a perda dessa continuidade. A existência de *gaps* na narrativa gera, por sua vez, *gaps* na própria memória (Dias & Santos, 2006, p. 591). Estes fenômenos englobam experiências da linhagem esquizoide. Essa separação coloca o sujeito em estados de rebaixamento da atenção, hiatos temporais, amnésia, e estado de vigília hipnótica. Neste mecanismo é como se o afeto se desligasse do pensamento e em consequência da representação.

Há também fenômenos ligados a perturbação da identidade, a alienação. Onde trazemos novamente o conceito de *unheimlich*, ou infamiliar. A pessoa tem um estranhamento a ponto de não se reconhecer como parte de si. Em casos extremos podemos notar pessoas que não conseguem reconhecer partes do seu próprio corpo (Síndrome de Cotard). Há casos também de nos sentirmos autômatos, que nosso corpo se separa das nossas instâncias psíquicas.

Já os fenômenos de desrealização são desencadeados na relação do Eu com o outro e com o mundo. A experiência da realidade e percepção passa a ser alterada, como por exemplo a visão em túnel ou fotofobia (Maraldi, 2014, p.126). Podemos também falar da experiência de alterações no reconhecimento e na relação com o outro. Há síndromes nos estados extremos que o indivíduo acha que um estranho é uma pessoa familiar (Síndrome de Fregoli), e o oposto, quando uma pessoa próxima e familiar passa a ser sentida como estranho (Síndrome de Capgras). Sintomas de linhagem autista, por exemplo, colocam o outro como estranho, a pessoa tem dificuldade em ter a experiência do outro intersubjetivamente.

O emprego da dissociação como mecanismo defensivo se assemelharia ao conceito de Winnicott (1971) de um “falso *self*”, isto é, um eu superficial e rigidamente adaptado que serve ao propósito de proteger aspectos mais regredidos e comprometidos da personalidade. No falso *self*, a fantasia não tem um caráter criativo, mas se concentra em atividades mentais improdutivas e desintegradoras que afastam o indivíduo de um contato consigo mesmo. Essa desorganização ou fragmentação subjacente contra a qual o indivíduo tenta interpor certa normalidade parece depender de experiências prévias e da relação mantida na infância com os pais ou outras figuras cuidadoras significativas. Sabe-se que as expectativas e atitudes familiares e sociais em relação ao *self* em formação interferem diretamente na sua capacidade de regular as emoções e construir uma narrativa mais ou menos coesa e integrada de si mesmo. (Oliveira, 2014, p.222)

Levando esta passagem em consideração, pode-se compreender as consequências psicológicas que este abuso trouxe para o personagem de Elliot. A forma que as figuras cuidadoras tratam a criança em sua trajetória de desenvolvimento do *self* é significativamente importante para a construção de uma narrativa pessoal coesa e integrada. O *alter* de Mr. Robot ter surgido como um mecanismo para lidar com o ato de violência sofrido, e conseqüentemente com a morte e o luto do pai, faz necessário o uso do falso *self* como mecanismo de defesa.

No entanto, o uso do falso *self* também pode ser uma fonte de conflito interno e de angústia para a pessoa com transtorno dissociativo de identidade. O que fica evidente na série através da relação que o protagonista tem com o *alter* do Mr. Robot. À medida que a resolução do conflito se concentra no processo de integração e na busca pela unificação das diferentes identidades, se tem o objetivo de promover a coesão e a harmonia interna. O falso *self* pode ser desafiado e confrontado, sendo o *alter* do Mr. Robot o principal representante deste falso *self* criado.

Estas são as principais instâncias da personalidade de Elliot, suas questões psicológicas: a paranoia, depressão, vício, solidão. Assim como a ansiedade social, a dificuldade de se comunicar e de receber afeto. As relações familiares, que são envoltas de lutos e traumas. A relação com a irmã que foi dissociada de sua memória. Em como o estado dissociativo se manifesta especialmente quando estes traumas são evidenciados. Me atento a seguir na relação de conflito entre Elliot e Mr. Robot.

2.2. A RELAÇÃO COM O PERSONAGEM MR. ROBOT

A relação de Elliot e Mr. Robot é uma das principais linhas narrativas para a o desenvolvimento do protagonista. Mr. Robot é a personificação dos desejos, das pulsões violentas e da vontade de fazer alguma diferença no mundo sem se limitar às consequências de seus atos. Elliot traz a parte mais consciente junto de um senso moral, filtra esses desejos e refreia com o que ele pensa ser certo ou errado. De início Mr. Robot carrega o arquétipo do Arauto que traz o chamado da aventura, e em parte o Mentor que tenta trazer a percepção anarquista e uma forma de agir contra o sistema, para também se tornar força antagônica e Sombra, quando dita planos sem Elliot saber e que vai contra seus princípios. O mais interessante de tudo é que ele sendo parte de Elliot, mostra o quanto todos estes arquétipos fazem parte da mesma *psiquê*. E a evolução da relação do personagem de Mr. Robot e Elliot ao longo da série se dá através da resolução do conflito entre as duas partes.

A relação entre os dois personagens também evidencia a complexidade no conceito do falso *self*, Michel Foucault, em sua crítica diz que a identidade é uma construção social, histórica e cultural que varia ao longo do tempo e do espaço. Em relação à teoria do falso *self* e verdadeiro *self* de D.W. Winnicott, Foucault aponta para o fato de que essa teoria é baseada em uma concepção individualista e essencialista da identidade, que pressupõe a existência de um *self* autêntico e verdadeiro, e um outro, falso e adaptativo, que é construído a partir das expectativas sociais. Para Foucault, essa dicotomia entre verdadeiro e falso *self* é uma simplificação excessiva da complexidade do sujeito humano, que é atravessado por diversas influências sociais e históricas (Simons, 2006, p. 196). Dessa forma, o conceito de verdadeiro *self* pode ser utilizado para reforçar as normas e expectativas sociais dominantes, enquanto o falso *self* é visto como uma forma de resistência ou adaptação a essas normas. Além disso, essa teoria não leva em conta o fato de que as expectativas sociais também são construções históricas e culturais, e que não existe uma única maneira correta de ser ou agir.

Por tanto, as diferentes formas que se ilustra esta relação para se aprofundar a compreensão do transtorno dissociativo de identidade também traz a relevância do contexto social, das relações de poder, e das diferentes formas de manifestação do controle em que a sociedade contemporânea está inserida. Mr. Robot além de trazer este

conflito interno, também ilustra o conflito social, sendo assim trarei o desenvolvimento narrativo e visual que o autor da série se propôs a ilustrar.

Na primeira temporada, Mr. Robot tem este papel de trazer o chamado da aventura e que finaliza dando início ao conflito das duas vontades do personagem que ao longo da segunda temporada é ilustrado. Elliot quer destruir a parte de Mr. Robot, mas percebe que é impossível. É apenas na terceira temporada que os dois *alters* começam a entrar em harmonia, como um símbolo de yin e yang, existe a parte de Elliot que está em Mr. Robot e a parte de Mr. Robot que está em Elliot. Para que na quarta temporada, juntos, eles lidem com o antagonista real da série.

Para a narrativa é rico trazer um personagem tão diferente de Elliot, pois permite uma gama de conflito intensa, ao mesmo que cria um perfeito exemplo do que é ter duas instâncias psíquicas em desarmonia. Quando no final da série é compreendido que o personagem que enxergamos como Elliot também é um *alter* que expressa a raiva do verdadeiro Elliot, então entendemos a persistente luta entre o *alter* de Mr. Robot e o *alter* do Mastermind para tomar o controle da *psiquê*.

O personagem de Mr. Robot nos é inicialmente apresentado como um excêntrico que aparece quando Elliot pensa estar sendo perseguido no metrô (fig. 28). Surgindo novamente após a empresa Allsafe sofrer um ataque hack nos servidores da E-Corp. Elliot é abordado no metrô por Mr. Robot que a princípio é o líder da F-Society, e que quer recrutar Elliot para o grupo hacker. O discurso que Mr. Robot faz se assemelha com todas as insatisfações que Elliot divide com o espectador anteriormente. O que Mr. Robot traz para Elliot é a possibilidade de ação, de fazer parte da F-Society, um grupo que compartilha com seus mesmos anseios e que tem o objetivo de realizar algo significativo para mudar o sistema.



Figura 31 - 1x01, 06:54, Primeiro plano de Mr. Robot

Mr. Robot: You're here because you sense something wrong with the world. Something you can't explain, but you know it controls you and everyone you care about. It turns them into slaves. And that angers you. Money. Money hasn't been real ever since we got off the gold standard. It's become virtual. Software. The operating system of our world. And the rules are simple: those who have less of it are forever subjugated to those who have more of it.

Um elemento de importância na construção do personagem de Mr. Robot é o figurino, pois é a jaqueta do pai que Elliot guardou (fig 32). Na teaser do quarto episódio da segunda temporada (01:29 – 12:12) se percebe a importância da jaqueta. Na sequência, Darlene que morava em outra cidade volta a Nova York para visitar o irmão na noite de Halloween. Os dois juntos assistem um filme que viam quando eram menores e que traz a máscara que será representação da F-Society (fig. 33). Ao falar sobre a vida, Elliot conta que teve um ataque de raiva e perdeu o emprego e foi intimado a fazer terapia, foi quando ele conheceu Krista e pelos fatos, um pouco antes de começar a trabalhar com Angela na Allsafe.



Figura 32 - 1x08, 43:31

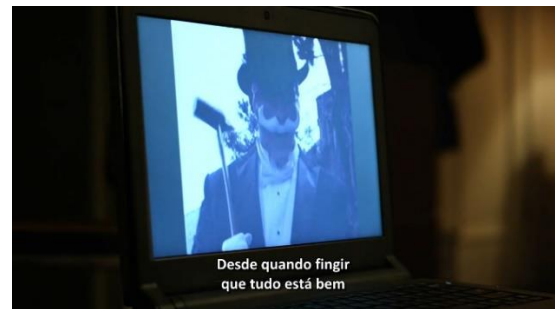


Figura 33 - 2x04, 03:53

Darlene diz em um dado momento que gostaria de lembrar mais do pai, quando Elliot mostra a jaqueta que ele guardara. Darlene na brincadeira de Halloween o faz colocar a jaqueta junto da máscara que trouxera do filme de terror. Neste momento vemos o início do plano de hackear a E-Corp sendo elaborado e talvez a primeira vez que Mr. Robot emerge quando Elliot é mais velho (fig. 34). Elliot articula a ideia que começa com ele aceitando a vaga de emprego oferecida por Angela na Allsafe. Assim podemos concluir que esta cena se passa um pouco antes do início da série, se pensarmos na cronologia. Já que Elliot inicia a série trabalhando na Allsafe com Angela, e Darlene já está morando em Nova York.



Figura 34 - 2x04, 09:02

Como a construção da narrativa na primeira temporada nos leva a crer que os dois personagens são diferentes pessoas, temos diversas cenas que foram projetadas para nos enganar como espectador. Um bom exemplo disso acontece no quinto episódio da primeira temporada, quando Darlene está disposta a colocar o programa que acionará toda a revolução desejada pela F-Society, porém de forma precipitada, já que o papel da Dark Army, grupo hacker chinês, é fundamental para que tudo corra como planejado. Darlene se culpabiliza, pois o grupo chinês que ela tem contato, não quer agir. Mr. Robot sabe que não é a atitude mais sensata acionar o programa, pois isso só fará com que a E-Corp sofra um ataque e em seguida se proteja ainda mais contra este tipo de hack. Darlene exaltada, ameaça acionar o programa, quando Mr. Robot percebe que não conseguirá convencê-la e enuncia *“Is there anyone here who can communicate with this woman?”* e se afasta, Elliot se aproxima e é ele quem consegue convencer Darlene.



Figura 35 - 1x05, 37:08 - 41:19

Todo o grupo da F-Society está no local (fig. 35), Elliot está afastado enquanto Mr. Robot conversa com Darlene, até que ele diz a fala e se afasta para próximo de Elliot (fig. 36) e sai do plano (fig. 37).



Figura 36 - 1x05, Elliot no fliperama



Figura 37 - 1x05, Elliot em movimento

Elliot se aproxima de Darlene (fig. 38). Essa troca de *alters* é representada através do movimento dos dois atores e da alteração dos planos.



Figura 38 - 1x05, Elliot se aproxima de Darlene



Figura 39 - 1x05, Elliot e Darlene

Elliot não usa de um argumento incrível, ele apenas se aproxima de Darlene e ela mesma desiste de executar o programa (fig. 39). É notável que a escolha de planos mais próximos deu mais ênfase na emoção e na relação de proximidade dos dois. E em como isso pode exemplificar que no transtorno dissociativo de identidade, dois *alters* podem se relacionar afetivamente de formas diferentes com alguém.

Em um outro momento de novo Darlene é quem causa o conflito na dinâmica dos dois personagens, ela pede para que ela e Elliot troquem números de telefone para se comunicar (fig. 40). Porém, uma das regras da F-Society por segurança é que nenhum membro do grupo tenha o número do outro. Mr. Robot, que está afastado os olha com desconfiança (fig. 41) de forma a levar o espectador a acreditar que são duas pessoas diferentes, quando se trata de representar o conflito entre os dois *alters*. (1x08, 08:48 - 09:53) Depois de Darlene ir embora, Mr. Robot exige Elliot que apague o número (fig. 42).



Figura 40 - 1x08, Darlene



Figura 41 - 1x08, Mr. Robot

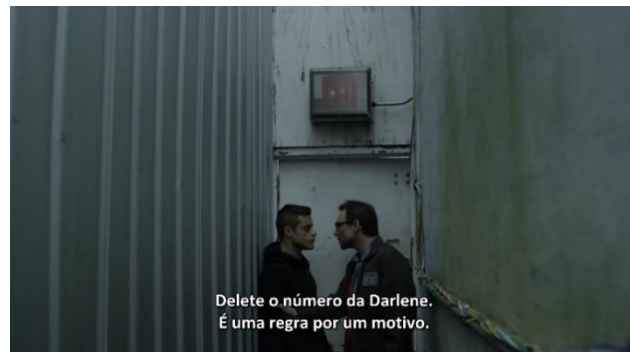


Figura 42 - 1x08, Elliot e Mr. Robot

A realização de Elliot sobre o seu passado que acontece no nono episódio da primeira temporada (27:20 - 28:35 e 32:00 - 35:12), desencadeado pelo beijo que ele dá na irmã, finaliza quando Elliot entende que Mr. Robot é uma criação da sua mente. Esta revelação se dá aos poucos, primeiro, Elliot encontra as fotografias de seu pai e percebe que a fisionomia do personagem de Mr. Robot é a do pai falecido. A princípio Esmail nos manipula a crer que Edward não morreria, pois esta é a crença de Elliot. Mr. Robot aparece em sua casa e Elliot exige respostas, então ele o leva para a antiga casa da família em Washington Township onde eles revivem o incidente da janela. Elliot de raiva empurra Mr. Robot da janela (fig. 43) pois ele não está explicando o motivo pelo qual ele o levou ali.



Figura 43 - 1x09, Elliot joga Mr. Robot da janela



Figura 44 - 1x09, Janela

Darlene preocupada com a interação anterior com o irmão, encontra Angela, e é a primeira vez que as duas personagens interagem, só neste momento que percebemos que elas têm uma relação de amizade, mais uma sábia escolha de Esmail para manipular a perspectiva do espectador. As duas vão em busca de Elliot até chegar a antiga casa da família, e ao ver a janela quebrada (fig. 44) vão até o cemitério, onde Elliot está com Mr. Robot próximo à lápide do pai (figs. 45 e 46).

Quando as duas personagens se aproximam dele, Mr. Robot desaparece e é quando Elliot observa a lápide de Edward. Ao ser questionado com quem Elliot se comunicava (fig. 47), ele percebe que Mr. Robot não está ali e que sua interação não passa de uma criação mental. Após Elliot ver a lápide do pai (figs. 48 e 49), uma ferida em sua testa aparece e ele começa a sentir dor no corpo, como resultado da queda da janela. Esta sequência ilustra como até mesmo da dor física pode ser algo anulado quando o mecanismo dissociativo está sendo usado. E como isso é representado de forma visual, visto que quem caiu da janela foi Mr. Robot e não Elliot.

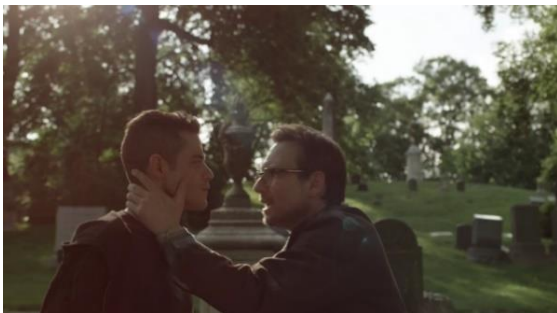


Figura 45 - 1x09, Elliot e Mr. Robot no Cemitério



Figura 46 - 1x09, Mr. Robot e a lápide

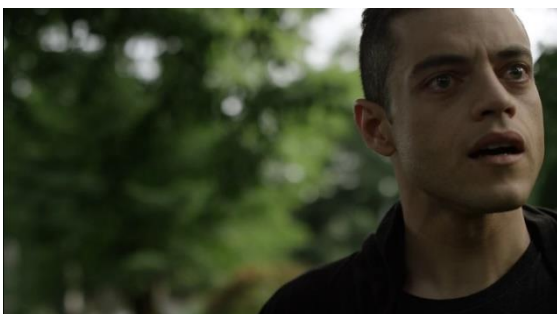


Figura 47 - 1x09, Elliot

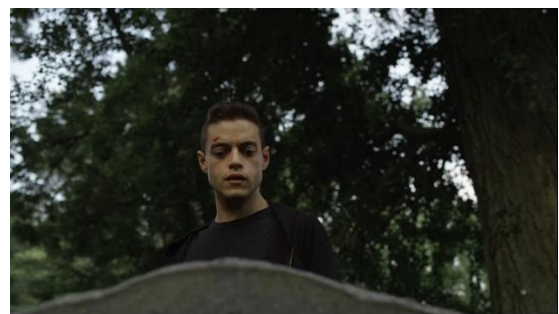


Figura 48 - 1x09, Elliot e a lápide

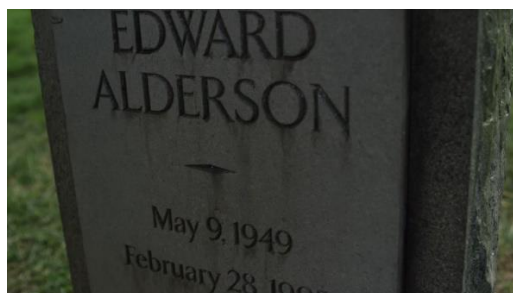


Figura 49 - 1x09, Lápide

Mais um exemplo da relação dissociativa dos dois personagens pode ser ilustrado nos dois planos do mesmo momento. Um antes e um depois de Elliot descobrir que Mr. Robot é uma criação de sua mente. No primeiro plano vê-se Elliot e Mr. Robot conversando em um píer (fig. 50), quando posteriormente este mesmo momento feito de uma gravação de um skatista amador traz o que na realidade era Elliot sozinho (fig. 51).



Figura 50 - 1x02, 42:48



Figura 51 - 1x10, 33:57

Um outro exemplo parecido é quando ele conversa com o personagem de Tyrell (um dos empresários da E-Corp), a cena se repete em dois diferentes episódios, um em que não sabemos que Mr. Robot é Elliot (fig. 52), e em outro, onde estamos cientes que Mr. Robot é *alter* de Elliot (fig. 53). O interessante em reproduzir a mesma situação de interação de personagem em dois momentos diferentes é trazer um exemplo do que seria aquele Elliot fisicamente que conhecemos, agir e se expressar da forma do *alter* de Mr. Robot, visto que os dois se diferem bastante. É importante ter um exemplo visual de como isso se dá para melhor compreender como o transtorno se manifesta no corpo do indivíduo que muda seu linguajar, entonação e trejeitos.

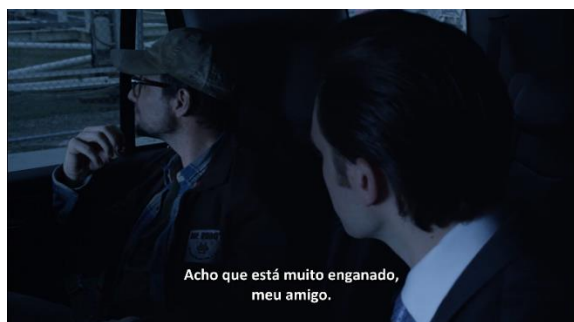


Figura 52 - 1x08, 31:26- 1x08, 31:26

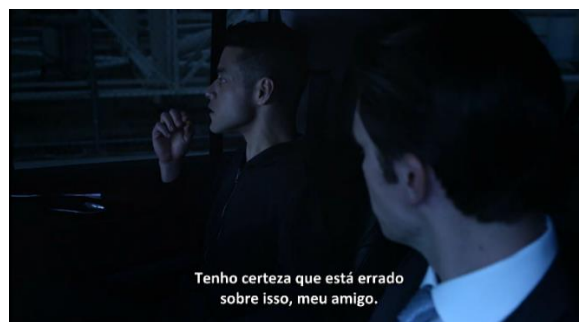


Figura 53 - 2x12, 01:11

Após a revelação de que Mr. Robot é um *alter* de Elliot, o artifício cinematográfico se difere, o que antes era a manipulação em nos fazer acreditar que os dois personagens eram duas pessoas diferentes. Agora traz a construção visual em comparação com o que é visto pelo espectador e o que é presenciado para aqueles que fazem parte da diegese da série. Neste exemplo, Elliot está sentado no sofá com Darlene e diz o quanto está cansado (fig. 54), o próximo plano já é Mr. Robot quem está sentado com Darlene (fig. 55). Essa troca de papel entre os dois traz a ambiguidade de dissociação que o lugar dos *alters* pode ocupar. O controle de quem está consciente cria esse estado ambíguo em que Elliot não está totalmente inconsciente, mas também não está no controle, ilustrada pelas cenas como essas que colocam Elliot na situação, mas que não está presente no domínio do corpo, como se fosse um espectador (fig. 56). E após se dar conta ele troca de lugar com Mr. Robot. (fig. 57 e 58)



Figura 54 - 2x09, 39:35



Figura 55 - 2x09, 40:02



Figura 56 - 2x09, 40:16



Figura 57- 2x09, 40:34

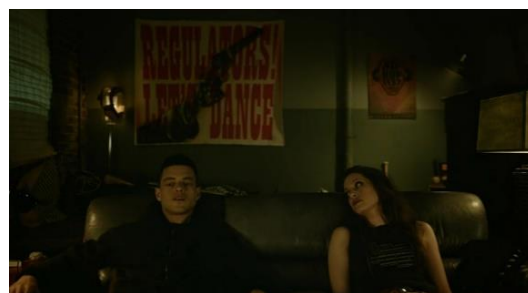


Figura 58 - 2x09, 40:36

A terceira temporada também é marcada por esta posição de Elliot que se mescla com a de Mr. Robot. Um exemplo da relação dissociada é nesta cena expressa através do movimento de câmera e a escolha dos quadros em um plano sequência. Darlene está na casa de Elliot, porém devido ao fato que ela se torna informante do FBI na terceira temporada, ela tenta hackear o computador de Elliot enquanto ele dorme. Quando Mr. Robot assume o controle e entra em um embate com ela. A forma expressa é mais sutil, quase como se estivéssemos experienciando pela perspectiva de Darlene. (3x02, 34:14 – 34:44)

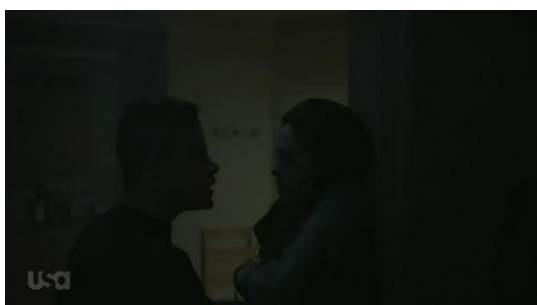


Figura 59 - 3x02, Elliot e Darlene

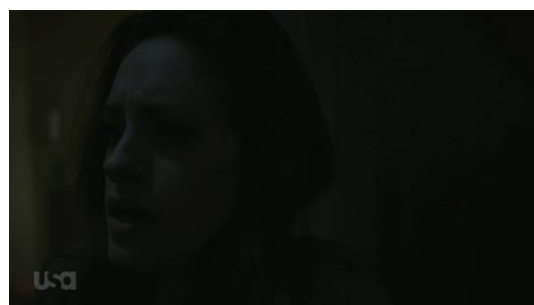


Figura 60 - 3x02, Darlene

A câmera se movimenta deste plano (fig. 59) para um mais fechado em Darlene (fig. 60), onde Elliot fica fora de plano. Quando a câmera retorna o movimento, já não é mais Elliot e sim Mr. Robot que está em cena (figs. 61 e 62).

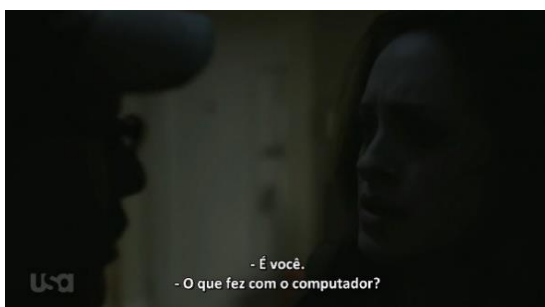


Figura 61 - 3x02, Mr. Robot

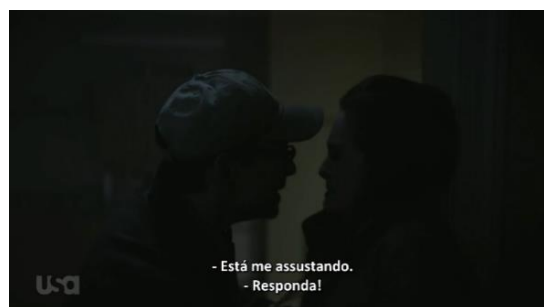


Figura 62 - 3x02, Mr. Robot e Darlene

Mr. Robot briga com Darlene que se desvencilha dele e sai da casa (fig. 63), na mesma estratégia anterior, o plano se concentra em Darlene tirando de plano Mr. Robot, para então abrir de novo e no lugar estar Elliot (fig. 64).

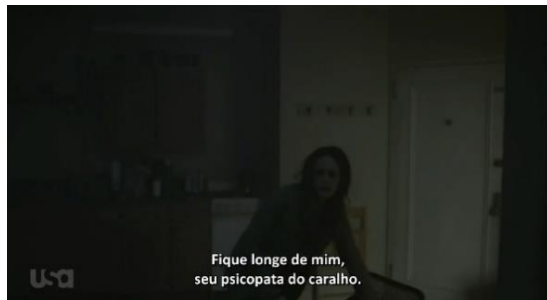


Figura 63 - 3x02, Darlene vai embora



Figura 64 - 3x02, Elliot sozinho

Na quarta temporada, algo importante para esta relação criada entre Elliot e Mr. Robot é atentar também para a relação com o Amigo Imaginário. Sendo Mr. Robot o único capaz de ouvir esta interação porque também faz parte da *psiquê* de Elliot. E que na quarta temporada, ao passo que Elliot para lidar com o luto de Angela não conversa mais com o espectador, assume a posição com o seguinte discurso:

I know we don't usually do this, but I have to fill you in if he won't. That's why you're back, isn't it, to help? You gotta be noticing it, then, too, that he's not talking to you. He doesn't talk to me that much either, not since Angela died. Darlene's right. He's shutting down, compartmentalizing the pain, living in the distraction, just like the holidays: the fake Santas, the plastic trees, the annoying Christmas carols. One big song-and-dance production to sell ourselves the theater that everything's jolly, at least for a moment. But when it's all over, Santa's gone back to his shitty day job. The trees get disassembled and thrown in a closet. The music's faded away. What then? That's why you can't go anywhere. I know he's keeping you away, but I'll let you in. Don't think I'm doing it for you, though. Let's be clear. I still don't give a shit about you, but he does. And right now, Elliot needs you more than he lets on, because when that cold, brutal reality closes in on us, we're gonna need a friend, and that's still what you are, right? (4x01, 40:20)

A forma de comunicação é muito diferente, o que nos faz entender melhor a personalidade de Mr. Robot através de sua narração. Ela é mais irônica e também mais distanciada, como um narrador de um filme. Observamos a mudança de Elliot em lidar com a dor da perda, e assim como Mr. Robot, nos preocupamos em como isso está afetando Elliot. Mais uma vez fica evidente o papel privilegiado que o espectador tem, e assim como a relação que se cria entre Elliot e espectador, Elliot e Mr. Robot, e Mr. Robot e espectador, tornando ainda mais evidente esse lugar dentro da *psiquê* do personagem que estamos inseridos e o lugar de Amigo Imaginário como personagem.

2.3. OS ALTERS E A POSIÇÃO DO AMIGO IMAGINÁRIO

Elliot narra seus pensamentos e conflitos internos através de um *voice-over* que é a forma de expressão que surge no primeiro plano da série. Este amigo ao qual ele direciona sua fala é o espectador, como se estivesse dentro da cabeça do personagem. Na primeira temporada, esta dinâmica se mantém como artifício característico, o espectador torna-se eco da *psiquê* do personagem Elliot, um sintoma da sua dissociação.



Figura 65 - 1x01, Primeiro Plano da Série

Neste primeiro plano da série que abre com os créditos e fundo a negro (fig. 65), Elliot em *voice-over* diz:

Hello, friend. Hello, friend? That's lame. Maybe I should give you a name. But that's a slippery slope. You're only in my head. We have to remember that. What I'm about to tell you is top secret. There's a powerful group of people out there that are secretly running the world. I'm talking about the guys, no one knows about the guys who are invisible. The top 1% of the top 1%. The guys that play God without permission. And now I think they're following me.

A imagem surge ao ilustrar os antagonistas e a premissa da história: existe um grupo de poderosos que secretamente controlam o mundo. O cenário é uma sala empresarial onde alguns homens conversam silhuetados contra uma grande janela com a vista para os altos prédios de Nova York, enquanto Elliot se comunica com o espectador e narra seus pensamentos. A primeira relação que Elliot cria é com o espectador, logo se tem uma perspectiva que o campo mental de Elliot também é cenário da história, assim como a relação criada com quem assiste.

Nesta primeira temporada, o espectador ouve e absorve a realidade pela primeira vez na perspectiva de Elliot, e tanto é impactante essa forma que no final, quando Elliot percebe que excluiu grande parte de sua memória, assimilamos junto dele o choque. Ele não nos manipula, ele só expressa a sua própria perspectiva e a potência vem em sentirmos a confusão junto dele, e a realização de toda uma identidade que ele dissociou

por algum motivo. Esta posição privilegiada do espectador é ilustrada no decorrer dos episódios de diferentes formas, mas a primeira delas é a possibilidade do espectador de ter acesso direto da *psiquê* do personagem.

A sequência do quarto episódio da primeira temporada (20:14 - 34:29), é a primeira vez que é ilustrada a *psiquê* de Elliot. Ele está passando por uma síndrome de abstinência devido ao seu vício por opioides e inicia um delírio em que a princípio achamos que o personagem vai à uma casa onde dependentes químicos fazem uso de drogas, para que na realidade se revele ser tudo uma manifestação mental para lidar com a crise. Este mesmo espaço visual volta nos dois últimos episódios da série, onde no capítulo seguinte será analisado. A forma narrativa desta sequência se faz uso de cânones do surrealismo e simbolismo. Como que uma porta aberta para o inconsciente e a associação livre. Trazendo o aspecto onírico que a mente pode adquirir, assim como a capacidade da linguagem cinematográfica de expressar este campo da imaginação como relata Hugo Münsterberg, um filósofo do cinema:

Em resumo, o cinema pode agir de forma análoga à imaginação: ele possui a mobilidade das ideias, que não estão subordinadas as exigências concretas dos acontecimentos externos, mas às leis psicológicas da associação de ideias. Dentro da mente, o passado e o futuro se entrelaçam com o presente. (Münsterberg, 1983, p. 38)

A sequência é iniciada quando Elliot entra sozinho na casa, o vozerio das pessoas é incluído para trazer a atmosfera de desconforto próprio do ambiente (tosses, sussurros e gemidos). Ao fundo também há o som da TV, marcando a presença do objeto que mais à frente será importante. Elliot dialoga com um dos homens da casa que oferece heroína e diz ser a única opção de droga. Ele aceita e no momento que a droga entra em seu corpo o som começa a ficar mais lento, a narração na TV fica mais grave dando um aspecto fantasmagórico para tudo, pode-se ouvir som de estática de mal funcionamento, como se a atitude destrutiva do personagem estivesse ilustrada ali. Em seguida a isso, dois usuários de droga brigam com um revólver e a bala perdida atinge Elliot que cai no chão, ele observa a TV que traz a meteorologia (fig. 66), esta normalidade da notícia cotidiana traz uma sensação de desconforto na experiência da cena ao passo que Elliot está morrendo. A imagem muda para um vídeo da E-Corp (fig. 67), Elliot fecha os olhos e assim entramos completamente em sua *psiquê*. É curioso que é como se entrássemos no cenário da TV,

mostrando novamente o uso da metalinguagem e a atenção para a tela, símbolo do aparato cinematográfico.



Figura 66 - 1x04, TV



Figura 67 - 1x04, F-Society na TV

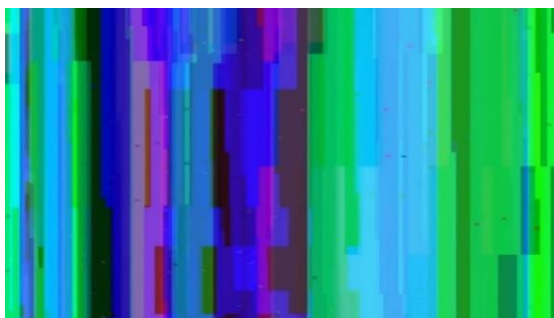


Figura 68 - 1x04, TV com erro



Figura 69 - 1x04, Câmera

Da imagem do mal funcionamento da TV (fig. 68) o plano corta para uma objetiva (fig. 69), como o portal que entramos na tela da TV para o plano mental. Expresso pela presença de Elliot que está sendo gravado ao lado daquele mascarado que apresentava o vídeo da F-Society. No plano vemos os dois principais *alters*, Elliot e Mr. Robot que usa a máscara (fig. 70). Este entrega uma chave pendurada no pescoço e a máscara a Elliot (figs. 71 e 72). Mr. Robot fala para Elliot usar a chave para encontrar seu monstro.



Figura 70 - 1x04, Elliot e F-Society



Figura 71 - 1x04, Elliot e Mr. Robot



Figura 72 - 1x04, Elliot mascarado

A máscara representa as diferentes instâncias e personalidades como um indício que Elliot também é mais uma dessas máscaras. Após este plano, vemos uma cena de um vídeo institucional da E-Corp e em seguida Elliot está no subúrbio de Washington Township onde encontra uma menina de patinete (fig. 73) que faz ele lembrar que precisa encontrar o seu monstro ao entregar a chave que ele derrubou. Como Elliot dissociou, em seu termo “deletou” seu passado, há um folheto com o erro 404²² no lugar de onde estaria a sua casa (fig. 74). A menina introduz uma questão muito importante, que a princípio não parece ter relevância, mas que ao final, com toda a questão do abuso do pai, cria-se uma profundidade para o que representa o monstro e a chave.

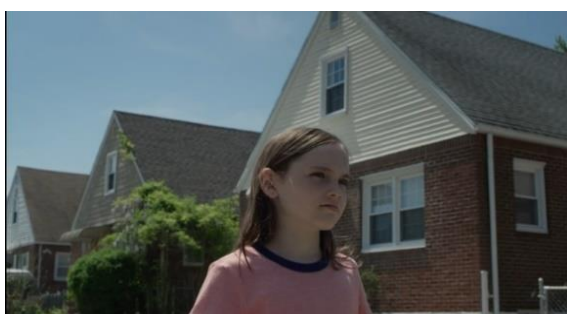


Figura 73 - 1x04, Vizinha



Figura 74 - 1x04, Erro 404

Dada a capacidade da linguagem cinematográfica de expressar a psiquê do personagem de forma imagética e sonora, o espectador consegue fazer uma leitura da mente do personagem de forma a criar os próprios significados por de trás de toda esta narrativa simbólica.

Os filmes são muito frequentemente como sonhos ou mundo de sonhos. A inconsciência é mais frequentemente caracterizada como a esfera da vida que é reprimida devido ao seu elemento predominante de sonho, desejo,

²² O erro 404 ou 4:04 é um código de resposta HTTP que indica que o cliente pôde comunicar com o servidor, mas o servidor não pôde encontrar o que foi pedido, ou foi configurado para não cumprir o pedido e não revelar a razão.

de mundo cheio de ambição, e medo, impossível de se alcançar pela realidade. (SAVERNINI, 2004, p.224)

As cenas se tornam cada vez mais *uncanny* e oníricas. Num dado momento Elliot e Angela aparecem jantando em um restaurante que traz características da fusão com o escritório da Allsafe (fig.75). Angela come de frente a Elliot que também começa a comer e sente algo rígido na comida, é a chave que se torna uma espécie de aliança para a situação, pois Angela responde como se Elliot a estivesse a pedindo em casamento.



Figura 75 - 1x04, Elliot no cubículo

Os dois se encontram no fliperama, ele e Angela usam roupas formais como se fossem se casar. E então Angela retorna ao que a vizinha anteriormente traz, o monstro. Angela dá o primeiro indício da criação do *alter* Elliot (Mastermind) dizendo que ele apenas nasceu há um mês e quase revelando o fato de ser uma identidade dissociada. Ela entrega a chave para Elliot dizendo que o objeto não cabe. Não é em Angela que Elliot tem de focar, mas sim no que aquela chave abre.

Angela: Those people in there. I just told them what they wanted to hear. You're not gonna do it, are you? Change the world. Figures. You were only born a month ago. You're afraid. Afraid of your monster. Do you even know what it is? It doesn't fit.

Elliot: Why not?

Angela: Isn't that obvious, you are not Elliot. You are the—

Outra questão importante abordada nessa sequência é o medo que Elliot tem de estar sozinho, justificando a origem da dissociação e criação dos *alters*. Após todo este devaneio, Elliot acorda na cama do hotel, levando-nos a depreender que a sequência anterior se tratou de um delírio provocado pela abstinência química e uma forma de lidar com a sua fragilidade. Elliot quando acorda, chora, no entanto, surge Mr. Robot que lhe diz que ele não está sozinho. Este medo da solidão é reforçado na sequência final do décimo episódio da primeira temporada (44:05 – 48:40). Elliot e Mr. Robot estão em conflito porque ele não se lembra do que aconteceu quando o Hack contra a E-Corp foi processado.

Nesta sequência, ocorre pela primeira vez a aparição e a comunicação simultânea de todos os *alters*, buscando fazer com que Elliot compreenda que todos são partes integrantes de uma única entidade. No entanto, Elliot continua em estado de negação, relutando em aceitar sua condição mental, enquanto os *alters* destacam a necessidade de controle dele como uma maneira de prejudicar a coesão da família mental que foi estabelecida. Diante disso, Elliot rejeita a realidade, insistindo que eles não são reais. Mr. Robot confronta essa negação, ressaltando a artificialidade do sistema ao compará-lo a um reino de mentiras. Desse modo, classificar os *alters* como irreais é identificado como uma contradição hipócrita. O diálogo culmina com Mr. Robot abraçando a mãe e a versão infantil de Elliot, afirmando que estão todos juntos nessa jornada, mesmo que isso desagrade Elliot (fig. 76). Elliot, em sua resistência, procura solidão, anulando seu entorno. Essa anulação é visualmente representada quando ele faz com que todas as pessoas que estavam se manifestando na praça desapareçam (fig. 77), simbolizando uma manifestação clara do processo de dissociação.



Figura 76 - 1x10, 46:35

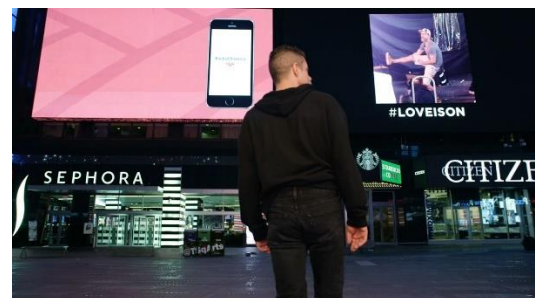


Figura 77 - 1x10, 47:10

Porém a família de *alters* retorna em um dos telões (fig. 78) e Mr. Robot o faz remeter que Elliot não queria estar sozinho ao que Elliot criança responde que eles não podem deixá-lo, os *alters* fazem parte dele e não podem ser anulados.



Figura 78 - 1x10, 47:36

O espectador começa a compreender a profundidade do transtorno dissociativo de Elliot e como as figuras dos *alters* se desenvolveram para adquirir um papel simbólico na tentativa de estruturação da mente de Elliot. O transtorno dissociativo de identidade é muito mais do que criar diferentes *alters*, mas sim uma condição de extrema complexidade que faz uso destes diversos mecanismos de defesa. Onde a criação de diferentes personalidades pode ser vista como representações das variações afetivas e emocionais do indivíduo, por tanto aquela persona traz uma carga metafórica e simbólica para a compreensão do trauma e da experiência do personagem.

O *alter* que se revela para Elliot após o abuso do pai ter sido revelado é o de Elliot criança e mostra que a criança guarda a dor do que sofrera e como Elliot fragmentou esta dor ao criar esta personalidade. Ele surge como Mr. Robot no princípio, como uma alucinação que guia Elliot até o Museu de Queens (figs. 79, 80, 81 e 82) ambiente que já apareceu em outros momentos como local de importância para Elliot. Na teaser do oitavo episódio da quarta temporada (01:00 - 03:31), Elliot e Angela fogem de casa quando crianças e vão para o museu, onde Elliot esconde uma chave dentro de um depósito (fig. 83) Ao longo deste episódio o *alter* criança mostra para Elliot que ele tentou se defender, quando revela que aquela chave escondida era a chave do quarto de Elliot numa tentativa infantil de se proteger do pai. Agora é compreendido o que a chave representa: a forma de se defender contra o monstro, o trauma.



Figura 79 - 4x08, 18:41

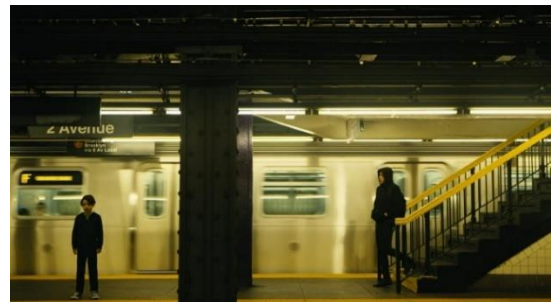


Figura 80 - 4x08, 18:54



Figura 81 - 4x08, 23:48



Figura 82 - 4x08, 26:23

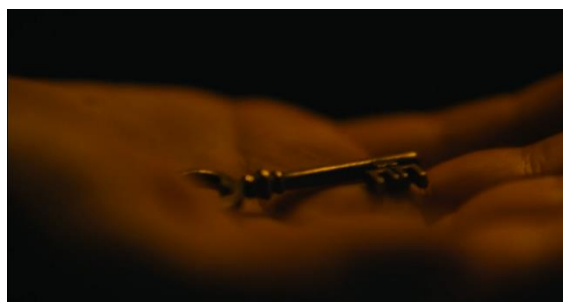


Figura 83 - 4x08, 27:20

Na segunda temporada, o objetivo do Elliot é o controle, controlar seu transtorno através da restrição e dos limites. A princípio estamos vivendo sua nova rotina onde ele se muda para a casa da mãe, mas ao final entendemos que ele estava na prisão. Portanto o *alter* da mãe traz este símbolo dessa construção estratégica de racionalização para impor limites afim de adquirir controle. A forma usada para criar este controle também se dá na manipulação do espectador em acreditar em uma mentira elaborada por Elliot. O impacto é parecida com a primeira temporada, mas desta vez o personagem faz o uso do *voice-over* para nos confundir e o autor o uso dos cenários que não condizem com a realidade da série. E esta ação de fuga mental foi uma forma evidente de expressar como o mecanismo dissociativo pode funcionar.

Acompanhamos os episódios da temporada sem saber onde Elliot realmente está, porém certos indícios podem ser percebidos, como por exemplo na forma de visita dos personagens, e nas dinâmicas que Elliot tem frequentado: o grupo religioso, as idas a partidas de basquete e principalmente Leon, um personagem que não foi nos apresentado, apenas colocado como o único amigo de Elliot nessa nova rotina. É no nono episódio da segunda temporada que temos um flashback para explicar como Elliot foi parar na prisão, e o sétimo episódio da segunda temporada (43:57 - 48:00) a revelação dos cenários anteriormente apresentados como sendo os espaços da prisão. Na coluna esquerda os planos da realidade dissociada, e na direita o espaço real.



Figura 84 - 2x07, 45:35



Figura 85 - 2x07, 45:41



Figura 86 - 2x01, 09:07



Figura 87 - 2x07, 46:24



Figura 88 - 2x01, 8:04



Figura 89 - 2x07, 46:39

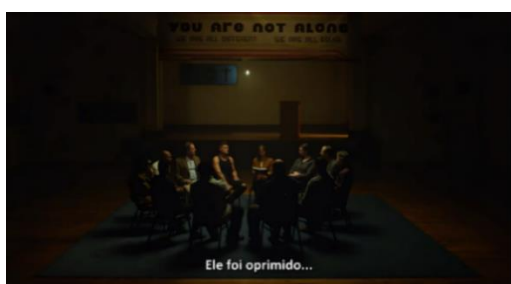


Figura 90 - 2x01, 10:30



Figura 91 - 2x01, 46:59



Figura 92 - 2x01, 07:11



Figura 93 - 2x07, 47:45



Figura 94 - 2x01, 07:08



Figura 95 - 2x07, 47:59

Elliot depois de toda a revelação da primeira temporada está desconfiado até com nós o amigo imaginário, então a necessidade de estabelecer o controle da sua *psiquê* reflete na manipulação da narrativa. Elliot controla até o que nós espectador absorvemos visualmente, expressando assim uma relação direta da construção cinematográfica da série com o artifício dissociativo de manipular o espaço diegético afim de lidar com seu estado mental.

Na terceira temporada, o espectador como o Amigo Imaginário, volta a ser o confidente de Elliot. Não há mais manipulação nem tentativa de controle através de dissociar todo um espaço. Já a quarta temporada acontece em uma linha temporal muito mais breve que as outras, mas há uma mudança drástica na relação de Elliot e o Amigo Imaginário, espectador. Ele não mais narra e se comunica com ele, quem faz isso é Mr. Robot. Com a morte de Angela logo no primeiro episódio, Elliot não usa mais do artifício de se comunicar com o espectador ao longo da temporada, pois talvez ele mesmo não queira mais deixar seus pensamentos abertos para alguém. A dor da perda muda a dinâmica de Elliot e Mr. Robot, e Elliot se torna mais agressivo em seus objetivos, e mais insensível, e Mr. Robot mais sensível e sensato. Revelando aos poucos o papel do *alter* do Mastermind.

O sistema familiar dos *alters* fica mais evidente nesta temporada por não estar a mercê do controle de Elliot, já que o espectador têm deslumbres do espaço mental do personagem em momentos de inconsciência (fig. 96). Os *alters* surgem como aluscinção um pouco antes de Elliot ficar desacordado. Já o cenário ilustrado na (fig. 97), traz um importante espaço simbólico da *psiquê* de Elliot. Esta sala empresarial é a mesma que surge no episódio piloto onde Elliot fala do 1% que controla o mundo, e que ao final da série estará os quatro *alters*, este cenário será analisado no próximo capítulo.



Figura 96 - 4x01, 58:08



Figura 97 - 4x02, 46:25

Quando ao final da série, Elliot se vê acordar em uma realidade alternativa, que se passa dentro da sua própria *psiquê*, é que ele volta a trazer o espectador para o papel

do Amigo Imaginário. Nestes dois últimos episódios é revelado que Elliot na realidade é um *alter* do Elliot verdadeiro, e quem revela isso é a Krista do mundo mental de Elliot, que fala diretamente com o espectador e usa do pronome da terceira pessoa no plural (fig. 98), algo que evidencia que todos que assistem são o Amigo Imaginário, colocando ainda mais peso ao desfecho do espectador como personagem.



Figura 98 - 4x13, 25:59

A dinâmica de interação destas partes quando em conflito traz um desequilíbrio, e como visto em toda a jornada de Elliot, é através da realização dessas diferentes instâncias, como parte divididas de um todo, que Elliot consegue integrar essas fragmentações em um estado harmônico. O principal fator da jornada é a revelação dos traumas e como aprender a lidar com eles. Sam Esmail opta por criar o *alter* do Mastermind, o Elliot que acompanhamos, como mais um pedaço dissociado do Elliot verdadeiro. E usa da narrativa da história como a jornada desta parte de Elliot para a aceitação, integração e harmonia de todas as diferentes partes. Não que seja dessa forma que podemos curar, se é que é possível, um transtorno dissociativo de identidade, mas até mesmo para os neurotípicos o trabalho terapêutico é encontrar um equilíbrio nas instâncias mentais em conflito, logo o caminho de harmonia e integração é algo saudável e uma estratégia de resolução. Atento para estes dois últimos episódios que se passam dentro da mente de Elliot, no capítulo 3, por trazer a hipótese para esta pesquisa.

CAPÍTULO 3 - O ESPECTADOR COMO PERSONAGEM

Desde o início da série, o espectador é convocado para a narrativa, não como personagem capaz de ação, mas como voyeur e observador à mercê do controle do personagem Elliot que manipula o universo que estamos absorvendo. Não só pelo fato de ser um narrador não confiável, mas também pelo mecanismo de defesa dissociativo que a mente do personagem usa. E essa dissociação é ilustrada o tempo todo, ora o som é

usado para criar esta instabilidade da mente do Elliot, ora a imagem cumpre este papel em seus planos assimétricos e desconfortáveis, ora na própria linguagem da câmera que está sempre a experimentar diferentes formas de interação cada vez mais potentes de posicionar o espectador dentro da mente do personagem. O limite dessa posição é atingido no último plano da série, quando vemos a partir dos olhos do verdadeiro Elliot. Essa perspectiva integrada do espectador com a subjetividade de Elliot é um fator importante para a catarse final, pois neste momento conseguimos entender toda a relação criada com o personagem do Amigo Imaginário inserida na narrativa.

Mas este é o limite, se o espectador fosse capaz de ter ações dentro do universo narrativo aí seria de uma outra instância a experiência. Não que isso já não tenha sido tentado, como por exemplo no episódio Bandersnatch da série “Black Mirror”, onde o espectador é capaz de fazer escolhas pelo personagem, e a narrativa se altera por conta disso. Essa estratégia diz respeito mais ao universo do videogame do que o cinematográfico. O jogo traz a imersão do espectador na experiência através da ação, enquanto o cinema, devido a incapacidade desta interação ativa, destaca a potência intrínseca da impossibilidade de intervenção na narrativa. É precisamente sobre essa impossibilidade que irei atentar.

A ausência ou o atrofiamento da participação motriz, prática ou activa (...), está estreitamente ligada à participação psíquica e afectiva. Não podendo exprimir-se por actos, a participação do espectador interioriza-se. A quinesesia do espetáculo ecoa-se na coenestesia do espetáculo, isto é, na sua subjectividade, arrastando consigo as projecções-identificações. A ausência de participação prática determina, portanto, uma participação afectiva intensa: opetam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo do écran. (Morin, 1997, p.117)

Em outras palavras, a limitação do espectador em não poder intervir diretamente na narrativa cinematográfica é justamente o que possibilita uma maior participação psíquica e afetiva na experiência do filme. A falta de participação motriz é compensada pela interiorização do espectador, que projeta suas identificações e emoções no espetáculo na tela. Essa participação afetiva intensa é uma das potências do cinema, e é algo que deve ser levado em consideração ao se explorar os limites da interatividade.

O fato de nunca termos visto o verdadeiro Elliot em sua integridade coloca em questionamento o motivo de usar este artifício. Há várias explicações que poderíamos evidenciar para esta interpretação. Mas a linha de raciocínio que eu me atento é a de transformar o espectador em um personagem. E ao fazer isso, Esmail posiciona a audiência como um dos *alters* de Elliot, e no processo de abdicar desta posição para se tornar o próprio Elliot verdadeiro.

Penso que a temática do controle muito abordada na série aponte também para este caminho. A angústia que se origina quando Elliot não pode mais confiar em seus próprios sentidos é assustadora, e o artifício que ele encontra para retomar a sua estrutura dita *sã*, é através do controle. Porém o que o personagem entende ao longo de sua jornada é que o controle não passa de uma ilusão. Assim como negar partes que ele não quer lidar de sua estrutura psíquica, seja pela dor ou mesmo por não entender certas características como parte de si, não é a solução e apenas causa ainda mais caos e conflito. Aceitar os fragmentos de si, até mesmo aqueles que são difíceis de assimilar, é a mensagem que se tem. A resolução para alcançar a integração não se dá através do controle, mas sim do aceitar todas as partes vulneráveis. Sendo assim a posição do espectador se equipara ao estado final dos *alters* de Elliot, de permitir emergir o Elliot verdadeiro no lugar do controle.

No intuito de concluir a pesquisa, separei para este último capítulo a análise dos episódios finais da série, pelo fato deles ilustrarem o raciocínio apresentado anteriormente. A série de quatro temporadas segue o enredo principal da construção do personagem de Elliot contra seus inúmeros antagonistas. Estes sendo a princípio o *alter* do Mr. Robot, como o principal símbolo da sua luta contra o seu distúrbio dissociativo. A E-Corp como o símbolo da sociedade capitalista e da injustiça de seu sistema. E White Rose e Deus Group como o símbolo daqueles poucos poderosos que vivem bem às custas do povo.

O que percebo são três níveis antagonísticos que se desdobram de diferentes formas, seja na construção do personagem, nos obstáculos dos *sub-plots* ou no enredo principal. A primeira camada a nível social com suas relações de poder e a crítica por de trás. A segunda a nível do antagonismo narrativo, aqueles personagens que agem usufruindo do poder dentro de um sistema incoerente. E a última camada a nível psicológico e subjetivo, onde se encontra o verdadeiro desfecho da série.

O principal para este embate entre protagonista e antagonista é exatamente refletir sobre a mensagem que a história quer expressar: uma reflexão profunda sobre superação de traumas, e principalmente sobre a luta afetiva de se amar e se relacionar com o outro dentro de uma sociedade fragmentada.

3.1. O PROTAGONISTA E ANTAGONISTA

No episódio que antecede os dois últimos há o conflito final com o personagem antagonista White Rose líder da Dark Army, em um diálogo que termina com o seu suicídio. Nota-se em muito que ela está sob o arquétipo da sombra, vemos as semelhanças das mesmas fantasias e desejos do protagonista Elliot, porém expressos de formas diferentes. Elliot sempre temeu as pessoas e nomeia seu grupo hacker como F-Society, “*fuck society*”, o que pode ser interpretado como um ódio pela sociedade. White Rose expressa exatamente essa questão no diálogo, e se diz o contrário disso, que todo seu esforço de construir esta máquina nuclear e levar a humanidade para uma outra realidade, é exatamente sob o princípio de amor pela sociedade.

White Rose: I had a lot of pain growing up. I wasn't born who I was meant to be, and it cost me a lot. It cost me my one true love. It cost me the life I was owed, the world I deserved. You're not answering my question. This world around us, I'm tired of it. I'm tired of the pain it causes. I'm tired of the disappointment it is, and all I've been trying to do, Elliot, all I ever wanted was to finally bring an end to that dysfunction and deliver us a better world.

Elliot: You don't want to help the world. You want to destroy it. You want to destroy it because you hate people for what they've done to you, and you can't look past that to actually see the good in it.

Elliot por sua vez acredita no contrário, que a personagem odeia o mundo e seus objetivos são destrutivos. White Rose ironicamente rebate e traz à tona a corrupção do sistema que estamos inseridos, e como ela queria através dele curar a todos. Assim como Elliot, ela traz o quão desconexo e injusto é este sistema. Porém a forma de se relacionar com ele foi diferente da de Elliot. Elliot negou o sistema e se isolou da sociedade, trazendo o lugar da solidão que ele tanto luta para sair. Já White Rose usou do sistema e suas relações de poder para manipular de acordo com suas próprias vontades.

White Rose: Elliot, please. Don't make me laugh. You think I'm the one that wants to destroy the world? I'm the one that hates people? That can't see the good in it? Look around you. Everywhere we turn, all we see is spite from our so-called fellow man. Every day we turn on the news, we're constantly told by our leaders, our scientists, our religions that our world is crumbling, and that we are the problem. We are the root of everything that is wrong, that we don't stand a chance. We are told this so much that *self-hatred* is no longer considered an anomaly, but a given, and yet you dare point the finger at me when I try to bring order to its chaos? When I have sacrificed everything to make it better? Please! Don't make me laugh. On the contrary, it is my love for people that drives me. It always has been, because I know, deep in every person's heart they are

trying to be good. They were just dealt a bad hand by a world unfit for us so please don't make me fucking laugh and accuse me of hating people when you, Elliot, wear that hate like a badge of honor! Shall I remind you of your group's name? Admit it. Hatred has been your anthem, not mine.

Porém Elliot já traz em seu discurso a principal mensagem da história: a importância do afeto na luta do amor-próprio. Elliot constantemente expressa seu ódio por si ao longo de todas as temporadas com atitudes autoflagelantes. Mas o símbolo da irmã, Darlene, nestes últimos episódios, traz o afeto como sendo o principal artifício para a capacidade de se amar. Para o personagem que não consegue se amar, o amor da irmã e das pessoas ao redor, foram capazes de sustentar a realidade de Elliot, para que ele pudesse lidar com seus traumas. Uma potente forma de construção da oposição dos personagens: Elliot ama a sociedade, mas não consegue se incluir, e fantasia constantemente por fazer parte. Já White Rose está tão incluída na sociedade e no sistema, porém se perde em seu narcisismo quando coloca seu objetivo acima de todos, mesmo que em sua visão seja para um bem maior.

Elliot: You're right. I hate people. I'm scared of them. I've been scared of them practically my whole life. People I loved people I trusted have done their absolute worst to me. And for a long time, that's all I ever knew. So, yeah, I called my group fsociety, because you know what? fuck society. Society deserves to be hated for everything you said they did and more. fuck every last one of them for what we've all been through. But then there are some people out there And it doesn't happen a lot. It's rare. But they refuse to let you hate them. In fact, they care about you in spite of it. And the really special ones, they're relentless at it. Doesn't matter what you do to them. They take it and care about you anyway. They don't abandon you, no matter how many reasons you give them. No matter how much you're practically begging them to leave. And you wanna know why? Because they feel something for me that I can't. They love me. And for all the pain I've been through, that heals me. Maybe not instantly. Maybe not even for a long time, but it heals. And, yeah, there are setbacks. We do fucked up things to each other. And we hurt each other, and it gets messy, but that's just us, in any world you're in. And, yeah, you're right. We're all told we don't stand a chance, and yet we stand. We break, but we keep going, and that is not a flaw. That's what makes us. So, no, I will not give up on this world. And if you can't see why, then I speak for everyone when I say, fuck you! (4x11, 18:57 - 28:25)

Elliot traz em seu discurso a carga de transformação de toda a jornada que passou ao longo das temporadas. O que ele pôde perceber sobre a ruptura social, a injustiça do sistema e das suas próprias questões psicológicas, é que apesar de sermos a falha em nosso mundo, somos também a solução. É a nossa capacidade de nos conectarmos que faz com que toda a relação de poder seja possível logo assim a viabilidade de existir o espaço de manipulação e controle. Porém, é da mesma capacidade de nos relacionar que se abre espaço para transformações, revoluções, mudanças. Não é através da total destruição da realidade e fazer nascer uma nova que se tem a verdadeira transformação,

mas a compreensão de nossas falhas, e a capacidade que nós temos em lidar com elas e mesmo assim criar afeto, amar um ao outro, e sendo assim, amar a nós mesmos.

Evidentemente White Rose se toca com o discurso, mas sua jornada chegara ao fim, todo o grupo e o poder que ela criou através da Dark Army, sem o dinheiro que Elliot tirou dela e deu para o povo, não existe, e sendo assim o delírio de ir para uma outra realidade é o que resta, assim ela usa um revólver para atirar na própria cabeça. Antes de se matar, ela dá a Elliot o poder da escolha através de um jogo, escolha esta de parar a máquina que ela ativou e que provavelmente causará um acidente nuclear. Sendo assim, Elliot joga o jogo no intuito de parar a explosão. (4x11, 30:00 – 32:29)



Figura 99 - 4x11, Fase 1 Jogo

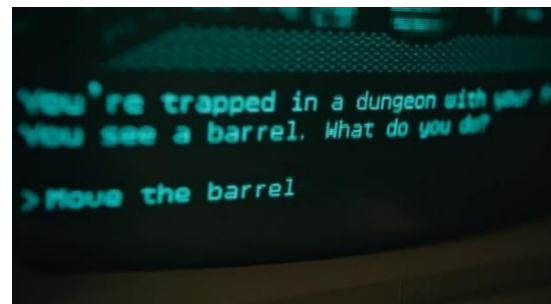


Figura 100 - 4x11, Fase 1 Jogo Resposta



Figura 101 - 4x11, Fase 2 Jogo

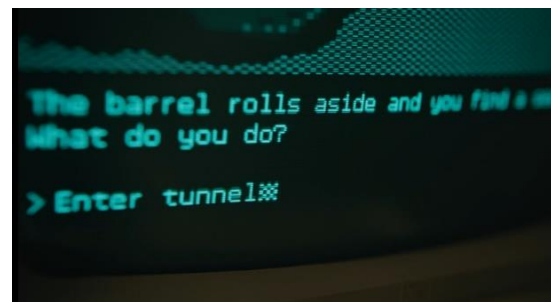


Figura 102 - 4x11, Fase 2 Jogo Resposta

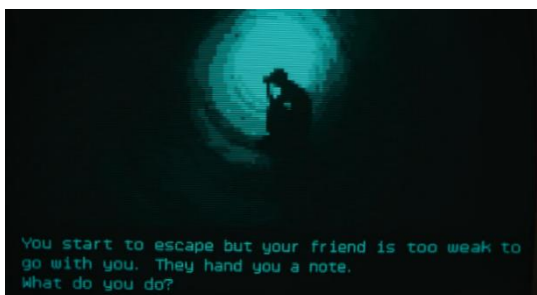


Figura 103 - 4x11, Fase 3 Jogo

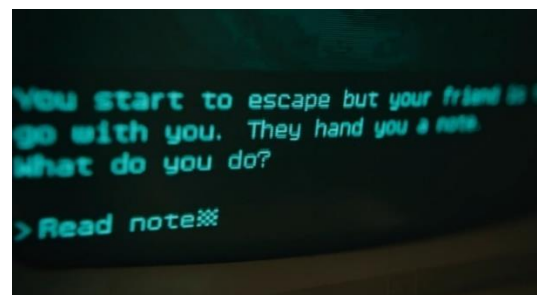


Figura 104 - 4x11, Fase 3 Jogo Resposta



Figura 105 - 4x11, Fase 4 Jogo

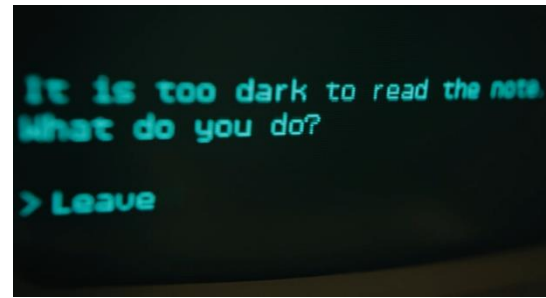


Figura 106 - 4x11, Fase 4 Jogo Resposta



Figura 107 - 4x11, Fase 5 Jogo



Figura 108 - 4x11, Fase 6 Jogo

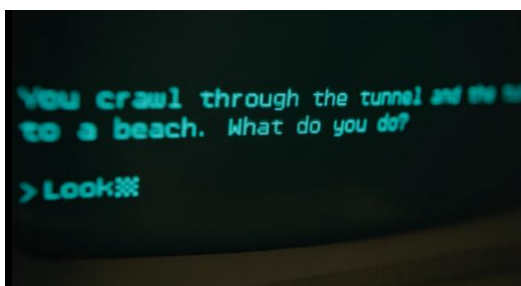


Figura 109 - 4x11, Fase 5 Jogo Resposta

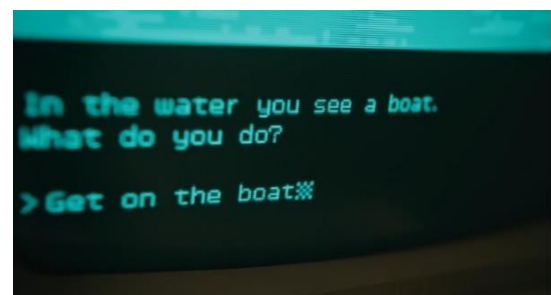


Figura 110 - 4x11, Fase 6 Jogo Resposta



Figura 111 - 4x11, Fim do Jogo

A estética de jogo traz a ligação com o mundo tecnológico e virtual, algo que é recorrente durante a série, principalmente pelos títulos dos episódios que trazem uma linguagem de programação em relação com a temática da história do episódio que se dará, assim como a reflexão filosófica por de trás. Nesta cena, ao terminar o jogo, a mensagem que se tem é que o jogador está indo para um novo mundo, alusão ao plano de White Rose

para a destruição deste e a utilização da máquina para ir a uma nova realidade. Elliot constata que não está percebendo algo na mensagem que White Rose quer passar. Segundo Elliot, ela queria que ele conseguisse desativar a máquina. E assim ele começa novamente o jogo para desvendar o que White Rose queria ao criar aquele cenário.

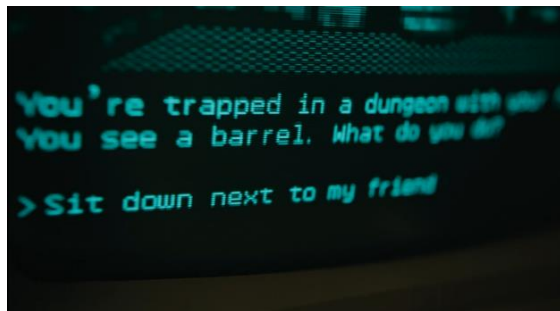


Figura 112 - 4x11, Fase 1 Jogo Segunda Resposta



Figura 113 - 4x11, Fase 2 Jogo Segunda

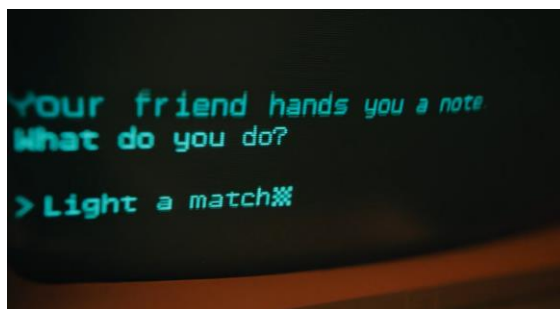


Figura 114 - 4x11, Fase 1 Jogo Segunda Resposta



Figura 115 - 4x11, Fase 3 Jogo Segunda

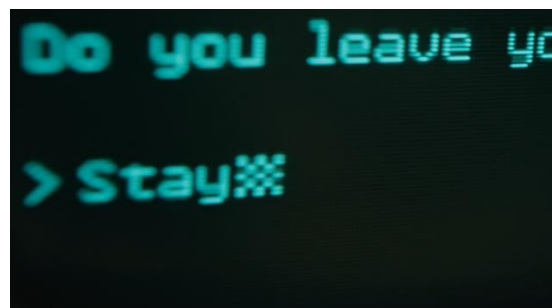


Figura 116 - 4x11, Fase 3 Jogo Segunda Resposta

Curioso é ver que por de trás de todo o discurso insano da White Rose, e da tentativa de usar do sistema e do dinheiro na execução de um projeto para criar uma possibilidade de universo paralelo, ela traz o afeto novamente como temática. O mesmo lugar de afeto sobre o qual Elliot discursa. White Rose cria a resolução do jogo que desativa sua máquina como a atitude de não deixar o seu amigo para trás. O que reforça o discurso da relação com o outro para a mensagem principal da narrativa. Não é seguindo seu objetivo em um caminho feliz para a entrada de um novo mundo, mas sim na escolha

em ficar no escuro ao lado do seu companheiro. Refletir sobre isso abre espaço para diversas interpretações, mas é claro que a essência de tudo é trazer a importância da relação afetiva para a realidade do mundo contemporâneo.

Apesar de Elliot desvendar o jogo da White Rose, a máquina já está para explodir, nesse momento final de aceitação da morte, Elliot e Mr. Robot se encaram e Elliot diz que o ama ao que ele responde que o ama também. É interessante esta troca de afeto, pois podemos pensar como Elliot dizendo para si que se ama através da forma dissociada. Mesmo que sejam duas personalidades separadas, ainda assim é uma forma de se criar a constatação do amor-próprio que Elliot tanto tem dificuldade em ter. A imagem fica vermelha e há uma transição para o plano de um celular a despertar.

Como o objetivo de White Rose foi criar uma máquina capaz de ligar aquele mundo a um mundo paralelo, a partir deste ponto o episódio ilude o espectador a acreditar que Elliot está em uma nova realidade para que ao final se revele como sendo em sua mente. Porém a forma que foi construída quase nos leva a questionar a verossimilhança da série, que nunca trouxe o gênero sci-fi, mas que por um momento nos enganamos por sentirmos que este é o caminho que Esmail está nos levando. Quando tudo não passa de artifício narrativo para potencializar o sentimento da conclusão. Parte do motivo pelo qual nós queremos acreditar naquele mundo paralelo é pelo fato desta realidade apresentada ser tudo aquilo que Elliot sempre fantasiou: uma família estruturada sem traumas, onde ele se casaria com Angela e viveria uma vida denominada “normal”.

Elliot recorre a nós, o Amigo Imaginário, para expressar seu verdadeiro eu, mesmo contradizendo suas palavras perante os outros. Como espectadores, temos conhecimento dessa contradição, o que nos proporciona uma compreensão mais profunda de sua indignação para com a sociedade. Essa quebra da quarta parede não apenas nos permite desenvolver uma empatia profunda, mas também nos confere o privilégio de ocupar um lugar especial na trama. Essa dinâmica cria uma instância ambígua que flerta entre o voyeurismo e a participação ativa na história, e é sobre essa ambiguidade que agora irei aprofundar.

3.2. O PROTAGONISTA COMO ESPECTADOR

A primeira parte do último episódio da série se dá após o embate de Elliot e White Rose onde há a explosão da planta nuclear. Após a explosão, Esmail opta por nos mostrar o mundo comum do verdadeiro Elliot que se encontra em uma realidade paralela.

Realidade esta que nos é revelada sendo uma criação da *psiquê* de Elliot ao longo do último episódio, mas que neste momento brinca com o questionamento da possibilidade do plano de White Rose ter sido concretizado. (4x11, 34:56 – 51:40) A experiência do espectador é a princípio de confusão e de uma sensação de ruptura na verossimilhança, visto que em nenhum momento da série as regras do universo são quebradas. Mas que nesta sequência final aparenta ser possível estar em uma realidade paralela. E dessa forma, somos transportados a fundo no *looping* que a mente de Elliot criou. Então empatizamos e torcemos por este Elliot verdadeiro, que vive uma vida onde os traumas não existiram, onde sua capacidade social não é prejudicada e principalmente onde a personagem de Angela ainda está viva.

Na narrativa, Elliot é mais sociável, tem uma posição de importância na empresa Allsafe que ainda existe, E-Corp (F-Corp) é uma empresa que presa a sociedade, e a personagem da White Rose é uma mulher filantrópica. Ele está prestes a se casar com Angela, seu pai e sua mãe estão vivos. Assim como a mãe de Angela não morreu e vive com o pai, que na outra realidade era CEO da E-Corp, e nessa é apenas um pai de família aposentado. A sequência termina com Elliot verdadeiro voltando para casa à noite e se deparando com o seu duplo, Elliot da realidade que conhecemos.

O décimo segundo episódio da quarta temporada se inicia de onde paramos anteriormente, a partir da explosão da planta nuclear. Em um paralelo com o plano inicial da série, o plano é todo em vermelho e nos traz novamente o *voice-over* em que Elliot conversa com o Amigo Imaginário (fig. 117).

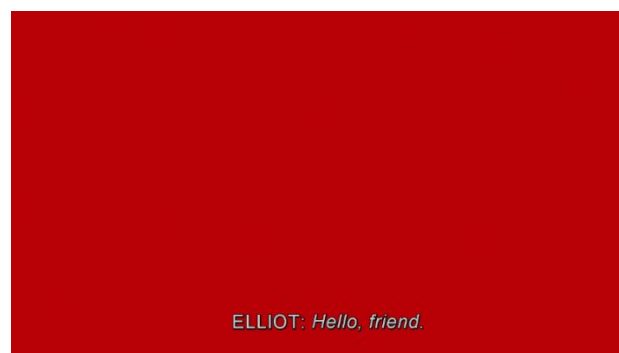


Figura 117 - 4x12, 01:43

Ele questiona se está vivo, mas o fato de estar se comunicando com o espectador faz com que ele perceba que está e se pergunta onde está o Mr. Robot. Como colocado anteriormente, este é o momento que Elliot volta a ter o espectador como confidente, pois ao longo da quarta temporada é Mr. Robot que cria esta relação direta. A justificativa de Elliot é que ele estava tão focado no hack que pensava que tínhamos ido embora. O

próximo plano então é Elliot deitado no asfalto onde anteriormente era a planta nuclear, mas que nesta realidade paralela não existe. O artifício de colocar novamente o *voice-over* nos liga intimamente à Elliot e na experiência de fazer sentido daquele novo universo.

O primeiro ponto importante que Elliot repara na diferença das duas realidades é a loja que Edward comprou para comercializar computadores, loja esta que foi vendida quando Edward morreu. Elliot quase tem um encontro com o pai vivo, mas sai dali antes de acontecer. Algo interessante é que Elliot se refere ao pai como o monstro, “meu monstro ainda está vivo”. E o símbolo criado na sequência do quarto episódio da primeira temporada é retomado. Trazendo o pai de Elliot como o monstro, a sombra do abuso que sofrera. Ele segue o pai até sua antiga casa onde nota a relação saudável familiar, e algo curioso é que a organização dos aposentos é diferente, o quarto que o incidente da janela aconteceu não existe. Elliot se depara com o quarto de um jovem que foi bem-sucedido, com diversos troféus como que tivesse tido uma infância saudável. Porém algo significativo para toda a criação simbólica deste espaço é o fato de que ele é filho único, Darlene não existe nesta realidade. Um vislumbre para a compreensão que aquilo tudo não é real, e para a importância da irmã no que diz respeito a trazer o verdadeiro Elliot para a superfície da *psiquê*.

Ao longo do episódio, Elliot interage com os pais de Angela, e descobre o fato de que vai se casar e a possibilidade de existir um outro Elliot. Quando ele vai a sua casa investigar quem seria este Elliot verdadeiro, ele analisa o espaço e vê que ele tem uma identidade ativa nas redes sociais, diferente do Elliot da realidade que conhecemos, traz novamente esta pessoa socialmente saudável. Porém, Elliot sempre diz que todos escondem algo, e é desta constatação que ele usa da engenharia social e consegue descobrir uma parte do disco rígido protegida por uma senha. Ao abrir o disco, Elliot encontra diversas imagens de ilustração de uma história em quadrinho onde todos os personagens da realidade que acompanhamos existem. Elliot Alderson, Darlene, os personagens da F-Society, Dark Army, tudo como uma expressão artística do Elliot verdadeiro. Abaixo podemos analisar a fala de Elliot que descreve essa percepção da diferença entre os dois Elliots, e a imagem das ilustrações que trazem a realidade que acompanhamos.

Elliot: I saw *myself* in those pictures. That was me, wasn't it? Or no, was it him? So are there two of me? I didn't think about that before, but that's possible, isn't it? Price, my dad, my mom... Me.

But if this world isn't mine... Then whose is it? This guy is definitely not me. And I am definitely not him. I need to find out exactly who he is. Shit, the boot drive is encrypted. Maybe he's more like me than I thought. Based on this, he doesn't have crippling social anxiety or paranoia. He looks like he's fun at parties, makes a good living, has lots of friends. Everything in his life seems perfect. But nobody is as perfect as they seem. Come on, come on, come on. I know I'll find something. He can't be this happy. No one is. Haven't you been paying attention? Everyone has a secret. People are always hiding something: Their vulnerabilities, their fears, their shame. I don't care how happy he looks. Everyone has a monster. The question is, what's his? And there it is, a hidden partition, a drive full of files he doesn't want anyone to see. These are images... Of me... My life. How does he know about me? Did he somehow hack... my world? Am I... his monster?



Figura 118 - 4x12, 30:53

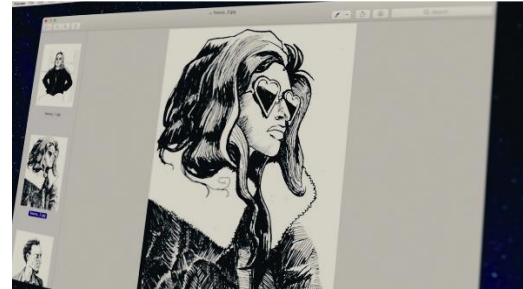


Figura 119 - 4x12, 31:02



Figura 120 - 4x12, 31:07



Figura 121 - 4x12, 31:08

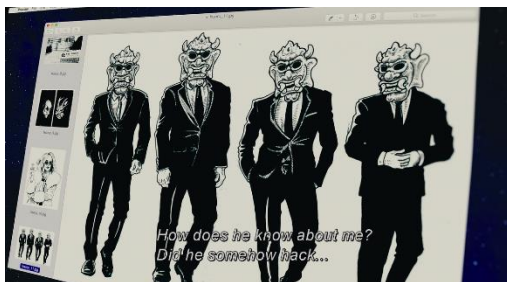


Figura 122 - 4x12, 31:09 1

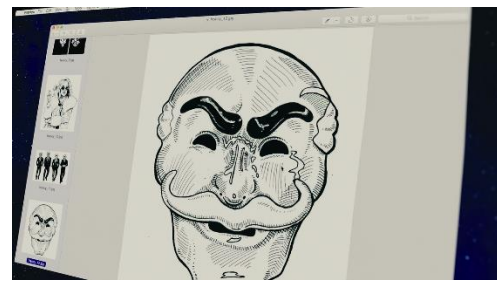


Figura 123 - 4x12, 31:09 2

Algo que acredito ser potencialmente simbólico é como a realidade da série que acompanhamos se mescla a realidade do verdadeiro Elliot como manifestações criativas de sua mente. Um artifício de metalinguagem bastante ilustrativo para a temática. Como se a manifestação do desejo de mudar o mundo e ir contra a sociedade se sublimasse na criação de personagens dentro de uma narrativa em quadrinhos. Se analisarmos a manifestação simbólica que isso traz, se evidencia a quebra com duas diferentes quarta paredes. O Elliot verdadeiro na sua realidade perfeita cria o Elliot num personagem de

vigilante hacker, como se este se colocasse no lugar de Sam Esmail, mesmo que seja outra forma artística, ainda traz esta dinâmica de relação entre as diferentes mídias. Como que trazendo a capacidade artística em expressar as pulsões inconscientes. Quando ao final da fala ele traz o questionamento dele ser o monstro do Elliot verdadeiro, podemos aprofundar neste simbolismo trazido na narrativa.

Como visto no subcapítulo 2.3, Elliot busca encontrar seu monstro, o que nos leva a crer na resolução do sétimo episódio da quarta temporada que o monstro de Elliot é seu pai e o trauma do abuso. Para o Elliot verdadeiro o Elliot Mastermind é o monstro. E o que podemos entender deste fato é um primeiro indício para compreendermos que o personagem que acompanhamos ao longo da série tem uma relação antagônica com o Elliot verdadeiro. Segundo Marco Antonio Coutinho Jorge, em *A Clínica da Fantasia*: “O desejo de ser Outro é uma das versões do desejo de despertar, mas se o despertar absoluto é impossível, o desejo de ser radicalmente Outro contém em seu horizonte a destruição” (Jorge, 2014, p. 218). A temática do duplo é enunciada, e aos poucos percebe-se que Elliot, antes relutante com o Elliot verdadeiro e a nova realidade, quer ocupar o lugar de seu duplo.

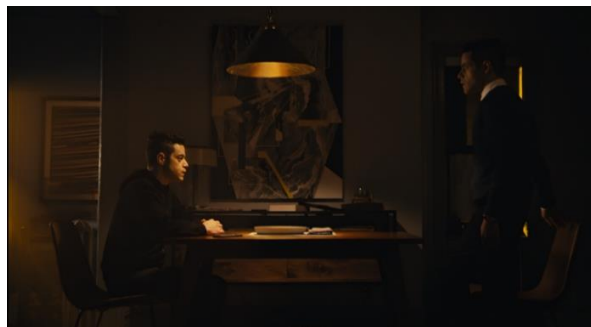


Figura 124 - 4x12, 34:18

Na cena do encontro, os dois conversam e tentam fazer sentido daquela experiência, os planos se mantêm fechados, em plano e contra plano dos dois sentados à mesa (figs. 124, 125 e 126).

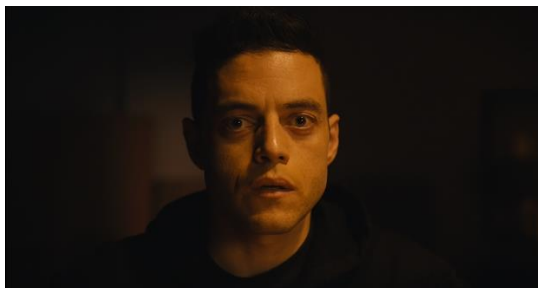


Figura 125 - 4x12, Elliot Mastermind

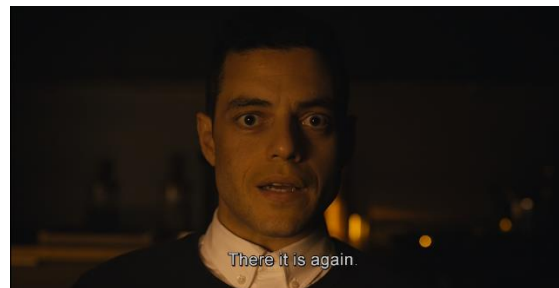


Figura 126 - 4x12, Elliot Verdadeiro

Elliot: The files on your hidden partition...What are they?

Elliot Verdadeiro: Sometimes when I get bored, I create people in my head... Like him. You know, someone with a more exciting life. Like a superhero, except his power would be computers. He'd a cybersecurity engineer by day, vigilante hacker by night. Is that what you are?

Elliot: What about the girl with the brown hair?

Elliot Verdadeiro: She's just sort of like his partner in crime.

Elliot: And fsociety?

Elliot Verdadeiro: That's just a dumb name I came up with for a hacker group. You know... fuck society? I figured that's... what an anarchist hacker would come up with. This is you, isn't it?

Elliot: Why did you create this person?

Elliot Verdadeiro: I guess... Sometimes I fantasize about being him.

Elliot: So you want to be him?

Elliot Verdadeiro: No, not really. Look at him. He's angry. He has no life. He's alone. He's not normal. Oh, shit, man. I'm sorry. He shouldn't be.

Elliot: (Voice-over) He's right. I'm not normal, and I never will be, no matter what world I'm in.

Elliot Verdadeiro: What is that? Did you hear that?

Elliot: What?

Elliot Verdadeiro: It sounded like you were talking to someone.

Elliot: Shit, he can hear us.

Ao analisar o diálogo percebe-se que o Elliot verdadeiro cria a narrativa de Elliot Mastermind como uma fuga, uma fantasia de ser um herói anarquista. Mas ao ponto que Elliot o questiona sobre o desejo de ser este herói, ele aponta as falhas do personagem: Ele tem raiva, não tem vida, é sozinho, não é normal. E Elliot concorda com esta constatação ao direcionar sua fala para o Amigo Imaginário. Esta é sua vida, com todos os traumas e todas as dificuldades, a concepção que Elliot tem de ser normal seria uma vida onde ele faz parte deste mundo social, aceita a narrativa capitalista. Mas Elliot nega essa vida, ele nunca será essa pessoa.

Elliot percebe ter sido um erro encontrar seu duplo quando este é capaz de ouvir o diálogo que ele tem com o espectador. A relação mais íntima de sua manifestação mental é exposta, essa vulnerabilidade o assusta e ele tenta sair dali realizando que ele não pertence àquele universo. Porém, quando os dois se tocam um terremoto acontece, como que para aquela realidade a união dos dois não fosse possível. Com o tremor, o verdadeiro Elliot cai e bate a cabeça. O seu celular toca e Elliot atende, é Angela, e este pequeno diálogo faz com que o Elliot Mastermind mude de ideia, ele quer aquela vida, quer o afeto e a conexão que por diversas circunstâncias em sua vida traumática foram prejudicadas. E principalmente, ele não quer aceitar a morte de Angela. E a partir deste momento Elliot escolhe tomar o lugar do duplo e o mata.

É importante aprofundar este simbolismo do duplo, temática que está presente no universo fantástico social em diversos textos literários e cinematográficos, citando Freud no ensaio “O Inquietante”:

No Eu forma-se lentamente uma instância especial, que pode contrapor-se ao resto do Eu, que serve à auto-observação e à autocrítica, que faz o trabalho da censura psíquica e torna-se familiar à nossa consciência [Bewußtsein] como “consciência” [Gewissen]. No caso patológico do delírio de estar sendo observado, ela torna-se isolada, dissociada do Eu. [...] O fato de que exista uma instância assim, que pode tratar o restante do Eu como um objeto, isto é, de que o ser humano seja capaz de auto-observação, torna possível dotar de um novo teor a velha concepção do duplo e atribuir-lhe várias coisas, principalmente aquilo que a autocrítica vê como pertencente ao superado narcisismo dos primórdios. (Freud, 1919, p. 264)

Na cena, Elliot Mastermind sente esta auto-observação e autocrítica quando o Elliot verdadeiro é capaz de ouvir o diálogo que ele tem com o espectador. Podemos evidenciar o que Freud coloca como familiar à nossa consciência com a possibilidade do Elliot verdadeiro fazer parte da própria consciência do Elliot Mastermind. E esta posição de observação de si retoma a sensação de observar o próprio reflexo.

Podemos voltar ao conceito do estádio do espelho e da criação imagética de nós mesmos. Ao observar nosso reflexo, é como se também estivéssemos observando nosso duplo, porque é apenas através do campo da imagem que podemos nos observar por inteiro. Mas sempre será este outro fora, a auto-observação coloca o sujeito em lugar de objeto, porém é quando nos entendemos como forma que nos entendemos como ser capaz de ação, sendo assim sujeito. Ao nos colocarmos em posição do outro, do objeto, nos compreendemos também como sujeito. E esta ambiguidade do papel sujeito/objeto pode ser associada com a relação de identificação na experiência cinematográfica.

Quando os prestígios da sombra e do duplo se fundem no écran branco de uma sala noturna, perante o espectador, enfiado no seu alvéolo, mónada fechada a tudo, excepto ao écran, envolvido na placenta dupla de uma comunidade anónima de obscuridade, quando os canais da acção se fecham, abrem-se então as comportas do mito, do sonho e da magia. (Morin, 1997, p.117)

Elliot se vê como espectador daquela vida criada por Elliot verdadeiro, neste universo, um mero personagem fruto da imaginação deste Elliot. Temos uma espécie de

papel em que Elliot Mastermind é colocado como personagem, curioso é que o entendemos como um personagem, mas no universo criado, ele se torna de fato um personagem, um ser não real. E assim como nós que estamos fazendo sentido daquele universo ao observá-lo, Elliot também está nesta mesma posição de espectador dessa nova realidade. Espectador de uma vida que ele tanto quer, que ele mesmo fantasia.

Não apenas esse conteúdo repugnante para a crítica do Eu pode ser incorporado ao duplo, mas também todas as possibilidades não realizadas de configuração do destino, a que a fantasia ainda se apegas, e todas as tendências do Eu que não puderam se impor devido a circunstâncias desfavoráveis, assim como todas as decisões volitivas coartadas, que suscitaram a ilusão do livre-arbítrio. No entanto, após assim considerar a motivação manifesta da figura do duplo, somos obrigados a admitir que nada disso nos torna mais compreensível o elevado grau de inquietante estranheza que lhe é próprio, e nosso conhecimento dos processos psíquicos patológicos nos leva a acrescentar que nada, nesse material, poderia explicar o esforço defensivo que o projeta para fora do Eu como algo estranho. (Freud, 1919, p. 264)

Freud refere-se à figura do duplo como mais um dos elementos que desencadeiam a sensação do inquietante, mas não consegue encontrar de fato a explicação do motivo de sentirmos tamanha estranheza ao nos depararmos com experiências como o duplo a ponto de querermos anulá-lo. Porém, acredito que a experiência do estágio do espelho consiga trazer luz para esse questionamento. Essa sensação inquietante de nos vermos como objeto traz a sensação do familiar/infamiliar devido ao fato de nos colocar em duas posições ao mesmo tempo, daquele que observa e do que é observado. Logo esta colocação ambígua de sujeito/objeto pode ser o que nos traz a sensação do inquietante. Algo que Freud levanta ao analisar a etimologia da palavra *unheimliche* do alemão é o caráter dual, ele descreve uma grande linha de definições que a partir de um certo ponto se mesclam com o seu antônimo, sendo assim *unheimliche* começa a ser definido como *heimliche* e vice-versa. Trazendo o aspecto duplo do conceito da palavra familiar/infamiliar. Assim como se tem a ambiguidade do espectador em ser capaz de se colocar como sujeito/objeto.

Neste ponto devemos atentar principalmente à construção também ambígua do sujeito a partir do estágio do espelho, onde o momento de integração formal se dá a partir

da observação de si como objeto. Logo a associação de que o reflexo traz também o conceito do duplo reforça a ideia de que o duplo está presente na construção que temos de nós mesmos, Merleau-Ponty desenvolve ainda mais essa noção.

In short, he must displace the mirror image, bringing it from the apparent or virtual place it occupies in the depth of the mirror back to *himself*, whom he identifies at a distance with his introceptive body. Consequently, in the case of the image of his own body, we must admit, says Wallon, that the child begins by seeing the specular image as a sort of double of the real body—much more so indeed than in the case of the image of the other's body. (Merleau-Ponty, 1964a, 1964b, p. 149)

Sendo assim, a imagem especular que se cria no ato de olhar o próprio reflexo traz a sensação do duplo mais do que a interação com o outro semelhante. Porém ele traz a importância da interação com o duplo, pois a partir deste ponto também desenvolvemos integralmente a identificação com o outro.

This magic belief, which at first gives the specular image the value not of a simple reflection, of an "image" in the proper sense, but rather of a "double" of *oneself*—this belief never totally disappears. It re-forms *itself* in the emotional make-up of the adult. For this reduction to be possible, the "reduction" of the image must be not so much an irreversible progression of the understanding as a restructuration of our entire manner of being continually exposed to the accidents of emotional experience. If the comprehension of the specular image were solely a matter of cognition, then once the phenomenon was understood its past would be completely reassimilated. Once the purely physical character of the reflection or of the phenomenon of the image was understood, there would remain nothing of the "presence" of the person reflected in his image. Since this is not the case, since the image-reflection is unstable, the operations that constitute it involve not only the intelligence proper but, rather, all the individual's relations with others. Moreover, what distinguishes the psychoanalysts' remarks concerning the specular image is that they relate the specular image to identification with others. (Merleau-Ponty, 1964a, 1964b, p. 158)

Essa identificação com o outro é o que torna a experiência cinematográfica possível, e o que faz do espetáculo de imagem em movimento se equiparar com a

experiência especular do estádio do espelho. Sendo assim o próprio personagem poderia ser também o nosso duplo?

O conflito entre os dois Elliots que Esmail optou por colocar neste episódio traz metaforicamente o papel de personagem-espectador. O protagonista está agora no lugar do espectador, e quando ele se depara com a própria vida nesta perspectiva é quando ele decide ocupar o lugar do duplo, sair do lugar do espectador que fantasia e tomar posse daquela vida que ele não teve. Em um determinado momento o espectador está no mesmo espaço que Elliot Mastermind, mas a partir do ponto que ele decide eliminar o verdadeiro Elliot para ocupar seu lugar, ele entra na dinâmica de ação, ou na ilusão de que ele pode agir dentro daquele universo que não lhe pertence.

O final da parte 1 termina com a decisão de Elliot de ocupar a vida deste universo paralelo. Logo o que se desenvolve na parte 2 é a revelação do que é aquele universo: uma ilusão da *psiquê* de Elliot. E o episódio volta ao espaço mental em que já esteve quando Elliot tem a experiência da abstinência referida no subcapítulo 2.3. E agora podemos criar a ligação entre esses dois momentos.

Elliot se prepara para se casar com Angela após se livrar do corpo do seu duplo. Neste momento Mr. Robot volta, no intuito de fazer Elliot desistir daquela ideia, aos poucos ele tenta revelar que todo aquele universo paralelo não passa de uma prisão mental criada por ele mesmo para deixar o Elliot verdadeiro fora do controle da *psiquê*. Porém, Elliot quer acreditar naquela ilusão, ele volta a colocar que a máquina da White Rose funcionou. O conflito de Elliot e Mr. Robot é retomado a partir do momento que ele antagoniza o desejo de Elliot de estar naquela realidade e em se casar com Angela. A ilusão começa a dissolver quando Elliot vai ao altar e nota os convidados mascarados (figs. 127 e 128).



Figura 127 - 4x12, 12:04



Figura 128 - 4x12, 12:06

Mr. Robot revela que o mundo em que estão é uma criação de Elliot, um insight que remonta ao quarto episódio da primeira temporada. Os espaços familiares se repetem,

como se esses episódios fossem complementares, revelando agora a resposta que, na época, Elliot não estava pronto para aceitar: ele não é o verdadeiro Elliot. No entanto, ele rejeita essa revelação, pois isso levanta a questão de quem ele realmente é. Enquanto persegue Angela, ele é conduzido de volta ao fliperama, revivendo a cena do quarto episódio da primeira temporada.



Figura 129 - 4x12, 17:21

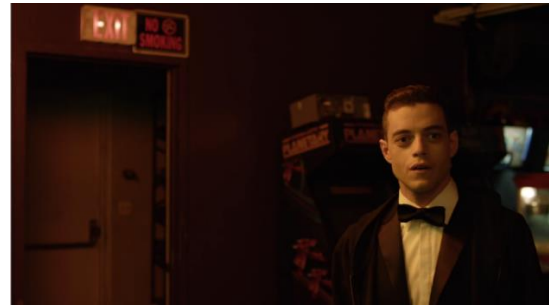


Figura 130 - 1x04, 31:29

As duas cenas têm os mesmos planos (figs. 129 e 130), e é quase uma o espelho da outra, porém o diálogo se difere. Antes, Angela o questiona sobre sua incapacidade de mudar o mundo já que ele fora criado há apenas um mês, e que tem medo do seu monstro. Algo que já trazia indícios da compreensão de que Elliot não é o verdadeiro, e da figura do abuso do pai como o monstro que ele haveria de superar para poder concretizar sua jornada. Neste episódio, Angela não traz mais o questionamento, pois Elliot já se deparou como monstro e com o fato de não ser o verdadeiro Elliot, o que Angela traz é a revelação de que Elliot é o Mastermind. A partir desse momento todo o universo criado se deteriora como que tentando aniquilar Elliot daquele espaço. E em decorrência disso, Elliot se vê no consultório de Krista, e é nesse momento que ele compreende, assim como espectador, quem ele realmente é.

Elliot: What is this? What am I doing here?

Krista: You don't recognize this place?

Elliot: This is your office. But you're not really Krista.

Krista: No. Of course not. But since you trusted Krista so much, the others thought it would be better if she spoke to you.

Elliot: Why would I trust any of you? You've been trying to kill me.

Krista: We've been trying to show you the truth, and you've been resisting.

Elliot: Not this again. I can't talk to you. I need to talk to Darlene.

Krista: She's not here.

Elliot: Where is she?

Krista: She's out there... in the real world.

Elliot: But I heard her voice.

Krista: Yes. She's trying to wake you. Elliot's connection to her is quite strong. So strong, she's become his only link to reality. In fact, it was by design she was removed from this fantasy. Without Darlene, it was your best chance at trapping him here.

Elliot: I'm not listening to this. Listen to me. I don't want to be in this nightmare anymore. I want to wake up. I want my life back!

Krista: I understand why you're confused. I can explain everything if you let me. In order for you to fully hear the truth, first we need to discuss. Elliot's dissociative identity disorder. The first personality was created the day Elliot jumped out the window... The protector personality... The one Elliot created to replace his father... To protect him from intolerable situations... Mr. Robot. Later in life, Elliot created the mother personality... The persecutor... Blaming Elliot for the abuse... Insisting that he needed to pay for it. Not long after her came Elliot's younger *self*... Who emerged to handle the abuse he couldn't tolerate. And with that... he'd created his own family... of sorts.

Elliot (voiceover): I guess she doesn't know about you.

Krista: I know all about them too, the voyeurs who think they aren't a part of this despite being here for all of it. And for a while, we thought we had identified all of Elliot's personalities. But there's another one. Who came about not too long ago.

Elliot: I don't want to hear this again.

Krista: The truth about who you are? I think it's time. Even they agree with me.

Elliot: I know where you're going with this. It's not true.

Krista: It's okay. I know why you did it. Your heart was in the right place. You wanted to shelter him, which is why you changed his past.

Elliot: I wasn't changing anything. That's... What I thought happened.

Krista: But it was his future you really wanted to protect, wasn't it? That's why you went to such great lengths to take down all the evil that surrounded him in the real world. So you formed fsociety. You loved him so much, you wanted to save the entire world so you could make it better for him, no matter the cost. That's why you hid him here, turning his harsh reality into a fantasy... Trapping him in an endless loop... The personality created to carry Elliot's rage... The vigilante hacker... Elliot always imagined being the one that sought vengeance... The personality that had gained so much control... He forgot he was only just another personality. And now it's time for you to give that control back to the host... The real Elliot.

Mesmo depois da revelação de Krista, Elliot nega a realização de que ele é mais um *alter* do que seria o verdadeiro Elliot. Porém, o ponto chave de entender o afeto como canal de integração de todas as partes que Elliot dividiu, é o fato de Darlene não estar presente nessa realidade criada. Darlene é o símbolo do afeto e sendo assim, da anulação do *alter* de Elliot Mastermind.

Também podemos ver neste diálogo o papel do Amigo Imaginário. Elliot se comunica conosco ao dizer que Krista, depois de trazer todas as diferentes personalidades de Elliot, não coloca o Amigo Imaginário como tal. Porém ela rompe o limiar da quarta parede e nos direciona a palavra revelando que sim, nós espectadores fazemos parte destas divisões, os observadores que acreditam que não fazem parte, na realidade fazem. Este ato faz com que a compreensão do nosso papel voyeur se expanda para o desfecho final da assimilação e integração de Elliot. Assim como a necessidade de se criar diferentes *alters* para lidar com aspectos de sua vida, o Amigo Imaginário, e toda a história da série criada é também uma manifestação de Elliot. É claro que isso é apenas um artifício narrativo, porém nesta quebra da quarta parede, Esmail nos coloca num papel interessante, pois a revelação de tudo é direcionada para Elliot e para nós.

Esmail optou por usar dessas técnicas e conseguiu trazer uma catarse muito potente que coloca o mecanismo do cinema, da câmera, e de toda a articulação de identificação, para o cenário da dissociação e da *psiqué* de Elliot. E a mesma sensação que Elliot tem de perder o controle, de deixar-se partir, é próxima da nossa sensação como espectadores ao finalizarmos o visionamento da série. E numa última tentativa de se manter nesta posição ele acorda ainda no controle da mente do verdadeiro Elliot.

E é através do diálogo que ele tem com Darlene ao despertar, que Elliot entende que precisa aceitar seu lugar de espectador. O primeiro plano escolhido é um POV de Elliot no hospital, a câmera se move em uma intercalação de montagem com o plano próximo de Elliot deitado na cama. Aos poucos ele faz sentido de que finalmente despertou e vê sua irmã. Elliot ainda atordoado com toda a revelação que teve no espaço mental, dá a mão para irmã, como forma de conexão e necessidade de sentir que aquele universo é o real. Mas neste diálogo, Darlene revela que também sabia que este Elliot, qual ela interagiu durante todo esse tempo, não era o seu irmão verdadeiro, mas apenas uma parte. Porém, visto que a jornada de Darlene em se reconectar com o irmão era essa busca afetiva por não ter conseguido estar presente ou ajudar Elliot quando ele mais precisava, expressa uma culpa. E toda a jornada ao lado do irmão fez a relação dos dois se resignificar, e para ela isso foi suficiente. A transformação do personagem de Elliot se dá através dessa conexão afetiva, ele compreende que o Elliot verdadeiro não tem Darlene e por isso não pode ocupar seu lugar. E é a partir deste momento que Elliot Mastermind percebe que de fato tem que ceder o controle.

Darlene: That was part of the reason why I came back. I wanted to fix things. But he was gone, and you were here instead. Is he okay?

Elliot: I made a safe place for him. It's got everything he ever wanted.

Darlene: Good. He deserves that. You know, even though I bailed on him, there's not a day that goes by that I don't think about him. I really miss him.

Elliot: Darlene. I'm wrong. He doesn't have everything. And even though I'm only a part of him... I want you to know I love you.

Elliot criou um universo em que o seu Eu verdadeiro tinha tudo, todas as fantasias de uma realidade que não foi prejudicada por nenhum trauma ou pela realidade social em que ele habita. Tudo foi anulado para servir à um estado de homeostase, em que ele não tem que lidar com nenhuma dor. Mesmo assim, o Elliot verdadeiro fantasiava com seu monstro, com o Elliot Mastermind, aquele que poderia ser a pulsão de morte. Esta pulsão que sabe que a realidade que habita não é real e que mesmo tudo sendo perfeito não é

suficiente. Há a necessidade da integração, de fazer manifestar todas as partes dissociadas e em aceitar a vida como ela é, com todas as dores e traumas.

3.3. O ESPECTADOR COMO PROTAGONISTA

Nesta parte me atento a sequência final da série, após o diálogo com Darlene, Elliot volta para dentro de sua *psiquê* junto dos outros *alters*. O plano que temos que se difere com o primeiro negro, e o outro em vermelho, agora é azul.

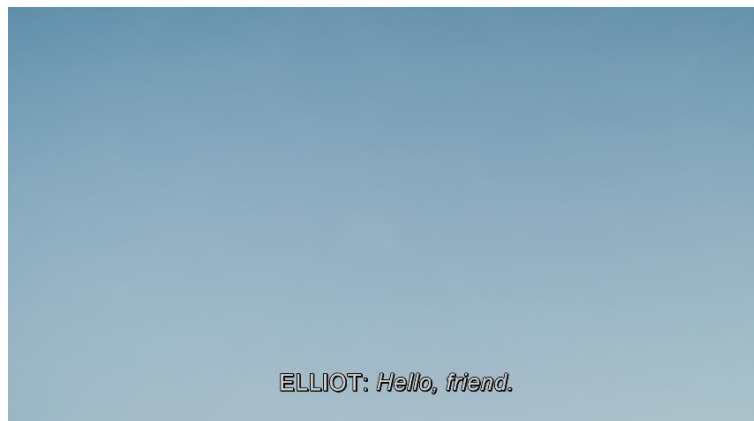


Figura 131 - 4x13, 43:44

Percebe-se que é o plano do céu da cidade de Nova York visto da perspectiva da janela de uma sala empresarial. Esta mesma sala que no primeiro episódio da série traz a visão dos grandes empresários antagonistas, e em que reaparece como espaço de dentro da *psiquê* de Elliot onde os *alters* se comunicam (figs. 132 e 133).



Figura 132 - 1x01, 00:38



Figura 133 - 4x13, 44:22

Ao compararmos as duas cenas, podemos criar a ligação que Esmail trouxe para a reflexão de Elliot. Ele que entende finalmente que tem que abdicar do controle, traz a associação do controle que as figuras antagônicas possuíam. Elliot também agiu da mesma forma tentando controlar todas as suas partes e anulando o Elliot verdadeiro. E este paralelo se enfatiza na fala:

Hello, friend. God, that has always been lame, hasn't it? Sorry I never came up with a better name for you. Then again, I don't even have a name. Just a guy trying to play God without permission.

Pode-se notar que ele se posiciona como aquele que tentou brincar de Deus sem permissão. Uma associação interessante à luta pelo controle que para este personagem foi o de retomar sua própria sanidade, mas que neste momento adquire uma nova interpretação, não é através dele que Elliot atingirá sua integração subjetiva. E dessa forma, podemos relacionar o sistema social com o sistema mental ou a luta de Elliot contra o sistema capitalista, como a luta contra ele mesmo.

Elliot: This whole time I thought changing the world was something you did, an act you performed, something you fought for. I don't know if that's true anymore. What if changing the world was just about being here, by showing up no matter how many times we get told we don't belong, by staying true even when we're shamed into being false, by believing in ourselves even when we're told we're too different? And if we all held on to that, if we refuse to budge and fall in line, if we stood our ground for long enough, just maybe... The world can't help but change around us. Even though we'll be gone, it's like Mr. Robot said. We'll always be a part of Elliot Alderson. And we'll be the best part, because we're the part that always showed up. We're the part that stayed. We're the part that changed him. And who wouldn't be proud of that?

Ao final desse trecho pode-se notar que Esmail usa o diálogo para falar diretamente com o espectador, ao agradecer por permanecermos neste papel de observador no percurso de Elliot e da série. E mais uma vez, de forma inovadora a quarta parede se quebra em um diálogo que brinca com a diegese da série e a realidade, para uma espécie de reflexão filosófica. A verdadeira jornada de Elliot é do amor-próprio, como evidenciado no diálogo com White Rose, o personagem não é capaz de sentir amor por si, mas é a partir do momento que percebe a relação de afeto que os outros têm por ele, Elliot começa a aceitar o seu lugar no mundo. Ele inicia a jornada atrás de um senso de propósito, ele quer fazer parte de algo especial. Este sentimento diz respeito ao pertencimento, o desejo humano de não estar sozinho. Por isso, a relação que se cria com o espectador é tão profunda, pois o desejo humano de se amar é fácil empatizar. E assim se constrói um espaço reflexivo para a compreensão de todas as falhas, todas as faltas e a questão da saúde mental para o entendimento maior da conexão/dissociação social que estamos inseridos.

Elliot tem este discurso ao lado de todos os *alters* fitando a vista da janela desta sala empresarial. Aos poucos os *alters* passam por uma porta deixando Elliot e Mr. Robot sozinhos. Elliot questiona sobre a posição que agora ele estará, como se fosse o vazio, o nada. Ao que Mr. Robot responde que ele sempre será uma parte de Elliot. Se colocar no lugar de não mais ocupar o controle da mente é o que permite a integração da

subjetividade do Elliot verdadeiro, este que não existiu na diegese da história, mas apenas como uma sombra, uma presença. O que parece agora é que a integração de Elliot é o fim da história, é o momento que o espectador passa a tomar lugar do protagonista, e o único lugar de ação proposto é o de volta a realidade ao fim da experiência cinematográfica que a série proporcionou.

A posição do verdadeiro Elliot se transforma em algo a ser ocupado, mas isso só pode ser sugerido porque não podemos fazer parte da história de forma ativa. A catarse proposta na direção sugere que nossa posição de ação é com relação ao mundo real após a experiência que a série proporcionou. Talvez seja por isso que o verdadeiro Elliot não tenha feito parte da história. No episódio, Elliot acompanha os outros *alters* e segue por um longo corredor com a indicação de “Saída” (fig. 134), convidando-nos a deixar essa posição de controle e nos permitir partir, pois segundo ele, isso só vai funcionar se também abdicarmos desta posição.

Elliot: Come on. This only works if you let go too.



Figura 134 - 4x13, 47:20

Junto de Elliot, o espectador acompanha a experiência deste de se colocar agora no lugar de espectador, porém mesmo que ele fale para nós também permitirmos sair desta posição de protagonismo e nos colocarmos na posição dele de espectador, é quando o embate do lugar verdadeiro que o espectador ocupa começa a se solidificar. Passamos a série inteira na posição de voyeur, do observador. Mesmo que ele diga para nós e para ele mesmo que ele tem que se permitir abdicar da posição de protagonista, o próximo plano nos coloca ainda como espectador do próprio lugar de espectador de Elliot e dos *alters*, e a metáfora que Esmail escolhe usar é da sala de cinema, uma representação literal deste espaço de correlação do eu e do outro, do personagem e espectador (fig. 135).



Figura 135 - 4x13, 48:15

A câmera se aproxima de Elliot que assiste a tela de cinema emocionado, aos poucos a objetiva nos direciona para a luz do projetor do cinema (fig. 136) e nos transportamos em um cenário que pode se equiparar ao de “2001: A Space Odyssey”, onde vemos imagens da vida de Elliot passar, momentos da história de toda a série que acompanhamos (fig. 137). Até que a luz ao fundo se expande se tornando um olho (fig. 138), o olho do Elliot verdadeiro em grande plano (figs. 139 e 140). O plano seguinte, e último plano da série, é o POV do Elliot verdadeiro ao olhar a irmã que diz: “Hello, Elliot.” (fig. 141).



Figura 136 - 4x13, Projetor



Figura 137 - 4x13, Imagens da Vida de Elliot



Figura 138 - 4x13, Projetor se torna Olho



Figura 139 - 4x13, Olho



Figura 140 - 4x13, Olho do Elliot



Figura 141 - 4x13, Último Plano da Série

O primeiro episódio da série tem o nome de “Hello, Friend”, uma brincadeira da linguagem de programação²³, mas também uma fala direta para nós, o Amigo Imaginário espectador, e o último episódio tem o título: “Hello, Elliot”, entramos na história como espectador, e finalizamos como o verdadeiro Elliot.

A possibilidade de uma reflexão existencial que o cinema proporciona se dá na capacidade do efeito de interseção entre realidade e ficção. Precisamente na construção de todo o universo fílmico e em sua linguagem que é capaz de influir na construção mental daquele que assiste. As barreiras ou relações simbólicas que a nossa realidade social faz existir, podem ser quebradas ou questionadas através deste meio de comunicação. Principalmente as barreiras que dizem respeito às diferenças. Nas experiências humanas de desejo e fantasia, o cinema é capaz de evidenciar este papel sujeito/objeto e sendo assim trazer uma reflexão existencial desta posição. O que vejo da construção final na obra de Esmail com o uso recorrente da quebra de quarta parede é ajudar o espectador a se desvencilhar do papel de passividade. O confronto criado na incapacidade de agir na história oferece a possibilidade de se identificar com o objeto, e sendo assim finalizar a narrativa sem a existência do verdadeiro Elliot traz uma resolução de ação que vai além do objeto cinematográfico, propondo que o espectador seja o verdadeiro Elliot.

O desfecho que todos os *alters* tiveram é de estar na plateia do verdadeiro Elliot, e deixar que ele, nós, ocupemos o lugar de ação. Lugar de ação este que vai além do objeto cinematográfico, pois este termina. E é como uma homenagem ao cinema e a sua capacidade de projeção e identificação. E uma espécie de reflexão sobre este lugar que ocupamos, da transformação daquele que observa para adquirir o lugar de sujeito. O

²³ "Hello, World!" é um programa de computador extremamente simples que é usado tradicionalmente para introduzir a sintaxe básica de uma linguagem de programação. O programa exibe a frase "Hello, World!" na tela do computador.

conceito do *gaze* está ali no símbolo do olhar e do olho de Elliot, e sobre esta reflexão podemos trazer Lacan novamente e o que ele fala da posição do eu e do outro.

O olhar de que se trata é mesmo presença de outrem enquanto tal. Mas é de se dizer que, originalmente, é na relação de sujeito a sujeito, na função da existência de outrem como me olhando, que percebemos o de que se trata no olhar? Não estará claro que o olhar só intervém na medida em que não é o sujeito nadificante, correlativo do mundo da objetividade, que se sente surpreendido [pelo olhar do outro], mas um sujeito se sustentando numa função de desejo? Não será justamente porque o desejo se instaura aqui no domínio da voyura que podemos escamoteá-lo? (Lacan, 1973/1985a, p.84; 1973b, p.98)

Responder à pergunta se de fato nos tornamos protagonista desta história no lugar de espectador seria talvez admitir que a nova posição sugerida é ambígua e indefinida. Porém indo além disso seria dizer que o outro, o objeto, pode se apropriar do lugar de sujeito e vice-versa. Nesse caso, esta posição do espectador que assiste ao filme, em uma posição consciente e reflexiva, se transporta para o lugar do objeto. A incidência do *gaze* que transforma sujeito em objeto coloca a posição deste em um lugar indefinível, como se ocupasse o todo. E esta posição que se encontra sujeito e objeto ao mesmo tempo nos faz perder a capacidade consciente de nosso lugar estático no mundo. Talvez esta posição de dissociação que traz a sensação de perdermo-nos de nós mesmos.

São as necessidades de todo o imaginário, de todo o devaneio, de toda a magia, de toda a estética: aquelas que a vida prática não pode satisfazer.... Necessidade de fugirmos a nós próprios, isto é, de nos perdermos algures, de esquecermos os nossos limites, de melhor participarmos do mundo... ou seja, no fim de contas fugirmo-nos para nos reencontrarmos. Necessidade de nos reencontrarmos, de sermos mais nós próprios, de nos elevarmos à imagem desse duplo que o imaginário projeta em mil e uma vidas extraordinárias. (Morin, 1983, p.170)

O conceito de experiência cinematográfica abordado por Morin se alinha à sensação de catarse que Esmail busca transmitir. É quase como ocupar uma posição dupla de espectador: adentramos a perspectiva de observador e nos projetamos no objeto cinematográfico, criando um transe ilusório que nos leva a perder a noção de nós mesmos, apenas para nos reencontrarmos. Nesse sentido, o ato de se perder ao longo da série pode

ser considerado o meio pelo qual, por meio da catarse final, encontramos uma nova posição.

Qual é, pois, esse outro a quem sou mais apegado do que a mim, já que, no seio mais consentido de minha identidade comigo mesmo, é ele que me agita? Sua presença só pode ser compreendida num grau secundário da alteridade, que já o situa, a ele mesmo, numa posição de mediação em relação a meu próprio desdobramento de mim comigo mesmo como também com o semelhante. Se eu disse que o inconsciente é o discurso do Outro com maiúscula, foi para apontar o para-além em que se ata o reconhecimento do desejo ao desejo de reconhecimento. Em outras palavras, esse outro é o Outro invocado até mesmo por minha mentira como garante da verdade em que ela subsiste. Nisso se observa que é com o aparecimento da linguagem que emerge a dimensão da verdade. [...] Para que a própria questão venha à luz (e sabemos que Freud chegou a ela no Para-além do princípio do prazer), é preciso que haja linguagem. (Lacan, 1998, p. 528-29).

Qual seria esta dimensão da verdade a que Lacan se refere? Sabemos que é através da linguagem que podemos alcançá-la. E essa posição pela qual somos atravessados pela linguagem é o que dita nosso lugar de sujeito no mundo. Porém este lugar de sujeito está integralmente dependente do lugar que o outro tem perante a nós. E não só isso, também o lugar de projeção de nosso eu através de um outro. O duplo que nos deparamos no espelho, a nossa forma física, nada mais é que um símbolo no campo da imagem. E dessa configuração de mim mesmo dissociado, o eu que é fora de mim e estranho a mim, criamos este espaço de sujeito/objeto. Da mesma forma que o espectador envolvido pela regência do *gaze*, projeta-se nas diferentes formas que a narrativa cinematográfica é capaz de expressar. O lugar de familiar/infamiliar, lugar que nos colocamos inseridos no mundo real tal como no mundo simbólico, reflete no papel de projeção imagética que nos colocamos como sujeito/objeto. A catarse final da série evidencia estas reflexões filosóficas do posicionamento de nós em relação ao mundo.

O aparato cinematográfico traz o poder daquilo que é capaz de abolir as distâncias em que ao mesmo tempo articula o lugar do Eu que depende de uma referência externa a si, trazendo o conceito de estar no mundo e fora dele ao mesmo tempo.

Num momento originário, em que os olhos não são ainda órgãos da visão, mas apenas de recepção passiva da luz, esse outro será o agente de um olhar que

buscará um olhar ainda inexistente. Este olhar perscrutador, que incide sobre os olhos do bebê, está fadado a ser imitado, para ser, então, imediatamente perdido como olhar para aquele que passa, assim, a ver. Mas o que o bebê agora vê são os olhos se destacando na face, forma que se torna assim fundamental por se instituir como um resto morfológico do objeto que só é visível quando ainda não há um eu, quando ainda não se sabe ver: o olhar originário cujo brilho fugidio torna-se assim passível de ser refletido em todas as coisas, transformando-as em videntes potenciais, marcando-as com a transcendência da voyeur. (Ribeiro, 2012, p. 298)

Essa transcendência da posição de voyeur para uma espécie de posição de sujeito é o que marca para mim a expressão final da série. E portanto o que me fez querer refletir e fazer evidente este objeto cinematográfico como objeto de análise. Imagino que além desta posição catártica, as formas apresentadas da dissociação, e a capacidade da linguagem audiovisual em trazer essa experiência mental para uma representação artística, traz a potência que o cinema tem em nos fazer refletir sobre nossa posição no mundo. Além disso, coloca as manifestações dissociativas da mente, e como isso impacta a percepção, de uma forma a atingirmos uma compreensão de um estado de transtorno mental. Mas mesmo que possamos empatizar com esta posição, também compreendemos estes estados alterados da consciência como mecanismos naturais da mente.

A compreensão da saúde mental engloba entender nosso lugar agente no mundo, porém refletir sobre o estado de sanidade e loucura traz ainda mais material para aprofundar na complexidade que estes conceitos carregam. O que pode colocar a posição do doente mental como mais uma manifestação de expressão social que faz parte também da construção do nosso mundo. O ato de marginalizar estas perspectivas só anulam o lugar social destes, e assim como Elliot conseguiu compreender em sua jornada que anular ou negar estas formas de expressão só trazem mais caos e sofrimento, podemos também concluir o mesmo. Aceitar todas estas manifestações dos pedaços que separamos de nós, pedaços estes que negamos, é o que adoce a sociedade. A conexão talvez esteja aí, em aceitar todas as partes, assim como o aceitar da voz da loucura, como manifestação humana de um lugar a ocupar no mundo.

CONCLUSÃO

"Mr. Robot" é uma série televisiva que aborda de maneira realista a cultura hacker, reflexo do atual contexto social em que o cenário digital desempenha um papel crucial nas relações sociais, expressões políticas e ativismo. A narrativa destaca tanto os efeitos positivos quanto negativos da conectividade digital, utilizando o protagonista Elliot como uma representação das complexidades enfrentadas pelas pessoas na busca por conexões autênticas em um mundo cada vez mais interconectado, mas paradoxalmente desconectado. A série utiliza a relação entre o personagem principal e o espectador como uma ferramenta para explorar temas como saúde mental, controle, identidade e participação afetiva. Ao abordar questões como a desconexão nas relações humanas causada pela tecnologia e a busca por controle em um mundo instável, a narrativa convida ativamente o espectador a se envolver emocionalmente, projetando suas próprias identificações e emoções no personagem. A utilização de recursos cinematográficos, como sons e imagens assimétricas, cria uma experiência imersiva que consegue aproximar o espectador da mente de Elliot, estabelecendo uma conexão intensa entre a audiência e o universo simbólico da série.

Esta pesquisa focou principalmente na relação entre a série "Mr. Robot" e o espectador, considerando a narrativa construída em torno do personagem Elliot Alderson, que sofre de transtorno dissociativo de identidade. A série utiliza essa condição como uma ferramenta de comunicação entre o personagem e o espectador, já que Elliot se comunica mais consigo mesmo do que com outros personagens. E tenta transformar o espectador em um personagem dentro da narrativa, colocando-o na posição de observador e personagem, explorando os limites desta interatividade. O espectador se torna um eco da psiquê de Elliot, refletindo sua dissociação e uma testemunha privilegiada de sua jornada. E dessa forma é evidente a complexidade do transtorno dissociativo de identidade de Elliot e como os diferentes *alters* têm um papel simbólico na estruturação de sua mente sendo assim de importância para uma melhor compreensão do conceito da dissociação. Cada personalidade representa uma variação afetiva e emocional do indivíduo, trazendo uma carga metafórica e simbólica para a compreensão de seu trauma e experiência.

Essa dissociação reflete a capacidade da mente humana de se desligar de sua identidade principal e assumir diferentes perspectivas, criando uma sensação de

desorientação e perda de si mesmo. Esta sensação pode se equiparar com a sensação do inquietante que também está presente na experiência cinematográfica, em que o espectador é confrontado com esta posição de sujeito e objeto ao mesmo tempo. Essa sensação desperta o questionamento e a reflexão sobre nossa própria identidade e realidade, levando-nos a enfrentar o estranho e o desconhecido em nós mesmos. O estádio do espelho evidencia a projeção imagética que ocorre quando nos deparamos com nossa própria imagem refletida. A imagem no espelho se torna um símbolo no campo da imagem que cria uma relação de identificação e estranhamento, refletindo a formação do sujeito e sua relação com o outro. O que por sua vez reflete na relação entre personagem e espectador que é explorada ao discutir o papel do gaze, ou olhar, na experiência cinematográfica. O espectador se projeta nas diferentes formas narrativas do cinema, assumindo o papel de sujeito/objeto e envolvendo-se na narrativa como uma forma de se perder e se encontrar.

A associação entre o plano final da série, em que Elliot está em uma sala empresarial observando o céu da cidade de Nova York junto aos *alters*, e a primeira cena do primeiro episódio, que também ocorre nessa sala e apresenta a visão dos grandes empresários antagonistas, sugere a evolução do personagem e sua luta contra o sistema capitalista, que pode ser interpretada como uma luta contra si mesmo. A importância do amor-próprio na jornada de Elliot e como a relação com o espectador se aprofunda nesse sentido.

O espectador é colocado no limite da posição de observador ao sair da narrativa, permitindo a integração de todas as divisões psíquicas de Elliot. A escolha do último plano traz a potência da catarse, explorando os limites interativos e enfatizando a mensagem de aceitar todas as partes vulneráveis de si mesmo. O cinema é um sistema que tende a integrar o espectador no fluxo do filme e vice-versa. A posição do espectador se equipara ao estado final dos *alters* de Elliot, permitindo que o verdadeiro eu do protagonista emergja no lugar do controle.

A escolha dessa catarse final nos convida a refletir sobre diversas questões, evocando as palavras da filósofa irlandesa Iris Murdoch: "We live in a fantasy world, a world of illusion. The great task in life is to find reality." Essa dinâmica entre o real e o imaginário na sociedade contemporânea parece se entrelaçar de maneira complexa. Não

apenas no âmbito da criatividade e da fantasia, mas também na organização sistemática da sociedade, onde estamos imersos em um mundo estruturado por um sistema virtual.

Nessa realidade, a representação imagética e espectral ganha uma importância significativa, equiparando-se, em alguns aspectos, ou até mesmo superando, o valor atribuído ao tangível e ao real. A reflexão proposta não se limita apenas ao domínio da imaginação e devaneio, mas estende-se ao tecido social organizado em torno de uma realidade muitas vezes virtual. O que acredito é que esta reflexão - que espero que gere ainda mais reflexões - é uma forma de colocar a experiência cinematográfica como mecanismo através do qual se torna possível expressar essas manifestações contemporâneas, assim como evidenciar suas problemáticas.

Ao finalizar esta exploração da complexidade presente em "Mr. Robot" e sua relação intrínseca com o espectador, emergem reflexões profundas sobre a interseção entre realidade e fantasia na sociedade contemporânea. A série, ao abordar a cultura hacker e as nuances da conectividade digital, não apenas desafia as fronteiras entre o tangível e o imaginário, mas também mergulha nas complexidades da mente humana, personificadas no protagonista Elliot e seu transtorno dissociativo de identidade. Isso nos leva também a compreender o quanto este mundo e esta forma em que estamos vivendo influenciam drasticamente nossas relações afetivas, nossa subjetividade, nossas relações sociais e nossa interação com o mundo e o outro. Se consegui concluir se a questão de estarmos tão dissociados, mesmo em um mundo conectado, é uma problemática individual ou estrutural, eu não sei. Contudo, talvez seja ambos; um influencia o outro, assim como essa percepção de macro e micro. Então acredito que ao passo que nos atentarmos ao quanto a sociedade influencia a saúde mental do indivíduo, poderemos também tentar agir de forma a melhorar o que está ao redor, para também reestruturar o que está em nosso interior.

BIBLIOGRAFIA

- Altmann, J., Greene, R.L. & Robison-Greene, R. (2017) **Mr. Robot and Philosophy: Beyond Good and Evil Corp.** Open Court
- Alvarado, C. S., et al. (2007) **Perspectivas Históricas Da Influência Da Mediunidade Na Construção De Ideias Psicológicas E Psiquiátricas.** Revista de Psiquiatria Clínica. Vol. 34, suplemento 01, p. 42-53.
- Aracena, Y. (2012) **Psychosis in Films: An Analysis of Stigma and the Portrayal in Feature Films.** Yancy CUNY City College
- Bauman, Z. (1999) **Globalização: As Consequências Humanas.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Bazin, A. (1991) **A ontologia da imagem fotográfica” in O cinema.** Ensaios. Ed. Brasiliense, São Paulo.
- Beachum, L. (2010) **The Psychopathology of Cinema: How Mental Illness and Psychotherapy are Portrayed in Film** Honors Projects. 56.
<https://scholarworks.gvsu.edu/honorsprojects/56>
- Bento, G. da R. (2008). **O Espectador E Os Efeitos Da Experiência Cinematográfica.** Ciências & Cognição, 13(2), 235-242. Recuperado de <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/231>
- Black, J. (2020) **Mr. Robot – Part One: ‘Our Democracy has been hacked’ – Critiquing Mr. Robot.** Critical Studies in Television Online
<https://cstonline.net/mr-robot-part-one-our-democracy-has-beenhacked-critiquing-mr-robot-by-jack-black/>
- Black, J. (2020) **Mr. Robot – Part Three: ‘...the voyeurs who think they aren’t a part of this...’: Mr. Robot and the Subject.** Critical Studies in Television Online
<https://cstonline.net/mr-robot-part-three-the-voyeurswho- think-they-arent-a-part-of-this-mr-robot-and-the-subject-by-jack-black/>
- Black, J. (2020) **From Fight Club to Gaze – Making Sense of Sam Esmail’s Mr. Robot, An Introduction.** Critical Studies in Television Online
https://www.researchgate.net/publication/339102803_From_Fight_Club_to_Gaze_-_Making_Sense_of_Sam_Esmail's_Mr_Robot_An_Introduction
- Boer, J.A, Haaksma J, Korf J., Nijenhuis E.R, Paans A.M, Quak J, Reinders, A.A & Willemsen A.T & (2006) **Psychobiological Characteristics of Dissociative Identity Disorder: A Symptom Provocation Study.** Biol Psychiatry. 60:730–740.
- Bolea, S. (2015) **The Phantasm of Revolution from Fight Club to Mr. Robot.** Caietele Echinox, Utopia, Dystopia, Film 29(314-121)
https://www.researchgate.net/publication/309717420_The_Phantasm_of_Revolution_from_Fight_Club_to_Mr_Robot

Booth, W. C. (1982) **The Rhetoric of Fiction**. Editora, The University of Chicago Press.

Browne, N. (2005) **O Espectador-no-texto: A Retórica No tempo das Diligências**. In: Fernão Ramos (Org.) Teoria Contemporânea do Cinema Vol. II – Documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005, pp. 229-249.

Brait, B. (1985) **A Personagem**. Editora Ática S.A.

Camargo, S. de A., & Ferreira, N. P. (2018). **O Estranho E O Duplo Em O Passageiro – Profissão: repórter**. Revista De Psicologia, 9(2), 137-143. Recuperado de <http://www.periodicos.ufc.br/psicologiaufc/article/view/31235>

Castells, M. (2012) **Redes de Indignação e Esperança Movimentos Sociais na Era da Internet**. Editora Zahar. (1996). Esboço de psicanálise. In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud (J. Salomão, trad., Vol. 23). Rio de Janeiro: Imago.)

Collider Interviews, 27 de Jan. de 2021, **Mr. Robot Creator Sam Esmail Breaks Down the Making of His Series in Deep Dive Interview** (Video Youtube)
<<https://www.youtube.com/watch?v=gwSpDTwbdeI&list=PLuJDR6u9qEduoolK9TB5MTIHPCTcD0LHl&index=4&t=518s>>

Coutinho Jorge, M.A. (2014) **Fundamentos da Psicanálise de Freud a. Lacan, v.1: As Bases Conceituais**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2

Deleuze, G. (1990). **A Imagem Movimento**. Editora Brasiliense S.A.

Deleuze, G. (1990). **A Imagem Tempo**. Editora Brasiliense S.A.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1972) **O Anti-Édipo - Capitalismo E Esquizofrenia**. Assírio & Alvim.

Dias, M. K. & Santos, J.L. (2006) **Dissociação, Experiência e narrativa – Um estudo de caso**. Revista Latino Americana de Psicopatologia Fundamental ano IX , n. 4, dez /2006.

Dias, N. S. & Oliveira, R. C. (2018, Setembro, 2-8). **Para Além Dos Limites Da Ilusão: Uma Análise Da Estética Neobarroca Presente Na Série Mr. Robot**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC

Epstein, J. (1955) **A Lógica das Imagens**. Articiencia

Esmail, S. & Looney, C. (2016) **MR. ROBOT: Red Wheelbarrow: eps1.91_redwheelbarr0w.txt** Editora: Harry N. Abrams; 1ª edição

Filho, P. (2018) **A Construção Do Conceito De Dissociação E Sua Relevância Para A Psicologia**. [Dissertação de Mestrado, Instituto de Psicologia Universidade de São Paulo]. Repositório da USP. DOI: 10.11606/D.47.2018.tde-06072018-103938

Foucault, M. (1975) **Vigiar e Punir**. Editora Vozes

Freud, S. (1919) **O Inquietante**. Imago

Freud, S. (1996). **Esboço de Psicanálise**. In: *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (J. Salomão, trad., Vol. 23). Rio de Janeiro: Imago.)

Gomes, P. (2016) **Her, Mr. Robot: As Representações Da Subjetividade E Da Tecnologia No Audiovisual Contemporâneo**. Com Ciência, 1(120)
<http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=120&id=1449>

Gross, T. (2019) **'Mr. Robot' Creator Says His Own Anxiety And Hacking Helped Inspire The Show**. National Public Radio. October 30, 2019 3:20 PM.
<https://www.npr.org/2019/10/30/774691659/mr-robot-creator-says-his-own-anxiety-and-hacking-helped-inspire-the-show?t=1648126471273>

Hacking, I. (1995) **Rewriting the Soul: Multiple Personality and the Sciences of Memory**. Princeton University Press

Hanley, E. (2015) **Perception of Mental Illness Based Upon its Portrayal in Film**. University of Central Florida. HIM 1990-2015. 609.
<https://stars.library.ucf.edu/honorstheses1990-2015/609>

Jagodzinski, J. (2016) **Mr. Robot Schizophrenia, Paranoia and Corporate Greed**. Medien Padagogik, 26(61-77) 1424-3636
<https://doi.org/10.21240/mpaed/26/2016.11.07.X>

Jung, C. G. **O Eu e o Inconsciente**. Obras Completas de Carl Gustav Jung, vol.7/2. Petrópolis: Vozes, 2011.

Kihlstrom, J. F., Glisky, M. L., & Angiulo, M. J. (1994). **Dissociative Tendencies and Dissociative Disorders**. *Journal of Abnormal Psychology*, 103(1), 117–124. <https://doi.org/10.1037/0021-843X.103.1.117>

Kittleson, K. MedCircle, 8 de jul. de 2018, **Como é a vida de quem vive com o Transtorno Dissociativo de Identidade (TDI)** (Video Youtube)
<<https://www.youtube.com/watch?v=A0kLjsY4JIU>>

Krippner, S. (2007). **Anomalous Experiences and Dreams**. In D. Barrett & P. McNamara (Eds.), *The new science of dreaming: Vol. 2. Content, recall, and personality correlates* (pp. 285–306). Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.

Lacan, J. (1997-1998). **Seminário: A Angústia** Publicação interna da Associação Freudiana Internacional. (Original publicado em 1962-1963)

Lacan, J. (1973/1985a) **O seminário, livro 11, Os Quatro Conceitos fundamentais da Psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar

Landeira-Fernandez, J. & Cheniaux F. (2010) **Cinema e Loucura - Conhecendo os Transtornos Mentais Através dos Filmes**. Artmed

Levy, S. (1984) **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**. Editora: Anchor Press/Doubleday

Lewis, R. W. B. (1960) **The Picaresque Saint : Representative Figures in Contemporary Fiction**. Editora: Victor Gollancz LTD.

Liotti, G. (2009). **Attachment and Dissociation**. In P. F. Dell & J. A. O'Neil (Eds.), *Dissociation and the dissociative disorders: DSM-V and beyond* (pp. 53–65). Routledge/Taylor & Francis Group.

López, C. D. (2016) **La función estructural y narrativa de los puntos de giro en las series de televisión: Mr. Robot y The Leftovers**. [Tese de graduação, Universidad Politécnica De Valencia]. Repositório Insitucional UPV.
<http://hdl.handle.net/10251/72592>

Mannheimer, V., Ituassu, A. & Capone, L. (2019) **Da Guerra Ao Iraque À Primavera Árabe: Mídias Digitais E Ativismo Transnacional**. Contracampo v. 38 n. 3 (2019): Temáticas Livres
<https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i0.27239>

Maraldi, E. O. (2014) **Dissociação, Crença E Identidade: Uma Perspectiva Psicossocial** [Tese de doutoramento, Universidade de São Paulo] Repositório Biblioteca Nacional USP 10.11606/T.47.2014.tde-18032015-105415

Maraldi, E. O. & Zangari, W. (2012). **Funções projetivas e terapêuticas das práticas dissociativas em contexto religioso**. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 32(83),424-452.

Martin, M. (2005) **A Linguagem Cinematográfica**. Dinalivro

Maziero MB & Oliveira LA. (2016) **Nomofobia: Uma Revisão Bibliográfica**. Unoesc & Ciência – ACBS. 2016 jul/dez; 8(1):73-80

McGowan, T. (2007) **Real Gaze, The: Film Theory after Lacan**. State University of New York Press.

Mikhaylova, G. (2014) **The “Anonymous” Movement: Hacktivism As An Emerging Form Of Political Participation** [Tese não publicada] Texas State University.
<https://digital.library.txstate.edu/handle/10877/5378>

Merleau-Ponty, M. (1964). **The Primacy of Perception**. Evanston, IL: Northwestern University Press.

Metz, C. (1968) **A Significação do Cinema**. Editora Perspectiva S.A.

- Metz, C. (1980) **O Significante Imaginário**. Livros Horizonte
- Morin, E. (1958) **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Editora do Minuit
- Morin, E. (2011) **Cultura de Massas no Século XX**. Volume 1: Neurose. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 2011
- Morin, E. (1983) **A Alma do Cinema**. In Xavier, I. A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal, Embrafilme,
- Moromizato, M.S. et al. (2017) **O Uso de Internet e Redes Sociais e a Relação com Índícios de Ansiedade e Depressão em Estudantes de Medicina**. Revista Brasileira de Educação Médica, v. 41, n. 4, pp 497-504
- Morris, R. (2014). **The Image of Mental Illness In Mainstream Cinema**. Bachelors Final Year Project, Dublin Business School.
- Münsterberg, Hugo. **A memória e a imaginação**. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal / Embrafilme, 1983, pp. 36-45.
- Mulvey, L. **Prazer Visual E Cinema Narrativo**. In: XAVIER, Ismail(org). A Experiência do Cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 1983. p.437-453.
- Myers, F. W. H. (1903) **Human Personality and Its Survival of Bodily Death. Vol I**. New York: Longmans, Green, and CO.
- Nunes, C. O. (2017) **Ativismos Antiausteridade: Protestos Nacionais Em Transformação?** [Tese de doutoramento em sociologia] Instituto Universitário De Lisboa. Repositório ISCTE
- Pereira, M. (2008) **Pierre Janet E Os Atos Psíquicos Inconscientes Revelados Pelo Automatismo Psíquico Das Histéricas**. Rev. Latinoam. Psicopat. Fund., São Paulo, v. 11, n. 2, p. 301-309
- Prince, M. (1906) **The Dissociation Of A Personality A Biographical Study In Abnormal Psychology**. Longmans, Green, And CO.
- Ribeiro, P.C. (2012) **A metafísica do olhar: Breve interlocução com Sartre, Merleau-Ponty e Lacan**. Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1516-14982012000200006>
- Ross, C. (1989) **Multiple Personality Disorder: Diagnosis, Clinical Features and Treatment**. New York: John Willey and Sons.
- Santos, M. (2007) **O Cinema Em Transe: A Percepção Cinematográfica À Luz Das Metáforas Do Autômato E Dos Fenômenos Da Dissociação**. [Tese de doutoramento, Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro Instituto De Letras] Repositório Biblioteca

Digital de Teses e Dissertações Universidade do estado do Rio de Janeiro
<http://www.bdttd.uerj.br/handle/1/6010>

Silva, L. F. (2017) **Dissociação Na Perspectiva De Psicanalistas E Psiquiatras**
[Monografia de graduação, Universidade de Ribeirão Preto]

Silva, P. A. (2018) **A Construção Do Conceito De Dissociação E Sua Relevância Para Psicologia**. [Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo - Instituto de Psicologia] 10.11606/D.47.2018.tde-06072018-103938

Simons, J. (2004) **Contemporary Critical Theorists: From Lacan to Said**
Edinburgh University Press; 1st edition

Smith, A. N. (2018) **Pursuing “Generation Snowflake”: Mr. Robot and the USA Network’s Mission for Millennials**. Sage Journals 20-5(443-459)
<https://doi.org/10.1177/1527476418789896>

Stout, P., ViUegas, J. & Jennings, N. (2004) **Images of Mental Illness in the Media: Identifying Gaps in the Research by – Schizophrenia**. Bulletin Vol 30 N 3

Tart, C.T. (1983) **States of Consciousness**. Lincoln, Authors Guild Backprint.com
Edition, 2000

Van der Hart, O. & Horst, R. (1989) **The Dissociation Theory of Pierre Janet** Journal
of Traumatic Stress Vol 2 N 4

Van de Velde, T. (2017) **Mr. Robot’s Elliot Alderson – The Hacker as a Vigilante Superhero for the 21st Century - Characterization Through the Myth of the Superhero**. [Tese de mestrado, Universiteit Gent]. Repositório Universiteits
Bibliotheek Gent.

Vieira, V. (2016) **Os Efeitos Da Comunicação Digital Na Dinâmica Do Ativismo Transnacional Contemporâneo: Um Estudo Sobre Al-Qaeda, Wikileaks E Primavera Árabe**. [Tese de doutoramento da Universidade De Brasília Instituto De
Relações Internacionais] Repositório da UNB

Volmar, D. (2017) **Far from the Lonely Crowd - The Trenchant Techno-Cynicism of Mr. Robot**. Science Center 371, Endeavour Vol. 41 No. 4
https://libstore.ugent.be/fulltxt/RUG01/002/349/268/RUG01002349268_2017_0001_AC.pdf

Wahl, O. (2003) **News Media Portrayal of Mental Illness - Implications for Public Policy**. George Mason University Repositório Sage Journals
<https://doi.org/10.1177/0002764203254615>

Xavier, I. (1983) **A Experiência do Cinema Antologia**. Graal