O CONSUMO DAS IMAGENS ESPETACULARES E TRÁGICAS NA ERA DIGITAL SOB A PERSPECTIVA DO IMAGINÁRIO NO EPISÓDIO *WHITE BEAR* DA SÉRIE *BLACK MIRROR*[*]

Emanuelle Querino Alves de Aviz[**]

Resumo: A partir do episódio *White Bear* da série *Black Mirror* este artigo tem o objetivo de analisar o consumo das imagens espetaculares e trágicas na era digital sob a perspectiva do Imaginário. Vamos relacionar os conceitos da Sociedade do Espetáculo (Debord) e com esta sedução abrir um caminho para a compreensão do imaginário (Durand), para buscar a recorrência de mitos na pós-modernidade (Maffesoli). Identificamos relações entre o comportamento do homem romano antigo, que assistia aos gladiadores, com o homem global moderno, que dá aos combates do UFC um sucesso sem precedentes, o que indica um possível retorno do mito de Dionísio. Foi utilizada como metodologia a mitocrítica, para encontrar os mitemas presentes no episódio.

Palavras-chave: Espetáculo. Imaginário. *Black Mirror*

1 INTRODUÇÃO

A série britânica *Black Mirror*, dirigida por Charlie Brooker, estreou em 2011 na televisão, mas foi a partir de 2016 através do sistema virtual de streaming Netflix, com o lançamento da terceira temporada, que a série explodiu no mundo todo. Seu formato é composto de episódios individuais, sem uma história contínua entre si, ligada por um tema em comum: a representação do futuro baseado no comportamento humano no presente. A série mostra as consequências aterrorizantes que o mau uso, ou o uso exagerado, da tecnologia pode causar. Nosso objetivo neste artigo é analisar o consumo das imagens espetaculares e trágicas na era digital sob a perspectiva do imaginário no episódio *White Bear*.

Este episódio chamou-nos a atenção por mostrar uma mulher desmemoriada, sendo perseguida por mascarados, enquanto várias pessoas assistem aos acontecimentos e filmam com seus celulares, sem oferecer-lhe ajuda. Ao final do episódio revela-se que a personagem principal é cúmplice do assassinato de uma criança, ao qual ela assistiu e filmou

---

[*] Artigo apresentado como trabalho de conclusão de curso de pós-graduação da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista. Orientador: Prof. Lucas Pereira Damázio, Mestre em Ciências da Linguagem. Tubarão, 2017.

[**] Bacharel em Jornalismo (Unisul, 2010); Especialista em Docência no Ensino Superior (Uniasselvi, 2013); Especialista em Jornalismo para Editores (Unisul, 2015). Acadêmica do curso de Gestão de Mídias Digitais e Marketing Digital da Universidade do Sul de Santa Catarina. Equerino.jnl@gmail.com.

o crime, cometido por seu noivo. Sua pena é passar os dias revivendo o sofrimento que causou à criança dentro de um Parque de Justiça, onde as pessoas vão para filmá-la como quem faz turismo em um safári. Ao final de cada dia, um dispositivo eletrônico apaga sua memória, o que permite a encenação do espetáculo novamente, de forma que ela permaneça inconsciente de sua condição até o momento da revelação, quando é torturada psicologicamente e verbalmente.

Nosso problema está focado em compreender como funciona o consumo das imagens espetaculares e trágicas na era digital sob a perspectiva do imaginário no episódio *White Bear* da série *Black Mirror*. A justificativa baseia-se no questionamento de como o ser humano pode assistir ao sofrimento alheio e, ao invés de ajudar, colocar um celular entre si e a cena, de forma a permanecer distante dos acontecimentos. O fato de já termos registros de casos relatados em jornais de pessoas que deixaram de ajudar alguém para filmar seu sofrimento parece demonstrar que, na realidade, a série não extrapola os limites do real, mas representa o comportamento humano mediado pela tecnologia, de forma a prever um futuro que pode já estar acontecendo. Ou seja, não prevê, apenas atualiza.

Vamos discorrer sobre este comportamento e relacioná-lo aos conceitos da Sociedade do Espetáculo (DEBORD, 1997) e a partir desta sedução abrir um caminho para a compreensão do imaginário (DURAND, 1985, 2002, 2011) com a recorrência do trágico e de mitos na pós-modernidade (MAFFESOLI, 1996, 2000, 2001). Faremos um estudo de caso qualitativo e como metodologia de análise, utilizaremos a mitocrítica de Durand para identificar os mitemas presentes no episódio.

2 SOCIEDADE DO ESPETÁCULO

O Parque de Justiça *White Bear* é um local em que as pessoas vão para ver a justiça sendo feita, ou "fazer justiça com as próprias mãos", na expressão popular. É um local onde têm a oportunidade de punir uma criminosa, impondo a ela o mesmo sofrimento que infringiu a uma criança. O Parque de Justiça parece um condomínio residencial, com boas casas, ruas largas e áreas verdes. É uma área cercada, com cancelas e cobrança de ingresso, além de um anfiteatro para a recepção dos visitantes, onde é realizada a revelação diária da identidade de Victória.

Neste cenário, as personagens vivenciam o espetáculo, "uma relação social entre pessoas, mediada por imagens" (DEBORD, 1997, p. 14). Imagens estas que são produzidas

por elas mesmas, com seus celulares e filmadoras. Podemos notar famílias com crianças, amigos, idosos, todos são representados como se estivessem a assistir uma peça de teatro.

> O conceito de espetáculo unifica e explica uma grande diversidade de fenômenos aparentes. As suas diversidades e contrastes são as aparências organizadas socialmente, que devem, elas próprias, serem reconhecidas na sua verdade geral. Considerado segundo os seus próprios termos, o espetáculo é a afirmação da aparência e a afirmação de toda a vida humana, socialmente falando, como simples aparência. Mas a crítica que atinge a verdade do espetáculo descobre-o como negação visível da vida; uma negação da vida que se tornou visível (DEBORD, 1997. p. 15).

Isto nos permite comparar a situação com uma forma de "turismo, circulação humana considerada como consumo, resume-se fundamentalmente no lazer de ir ver o que se tornou banal" (DEBORD, 1997, p. 112). Neste raciocínio, visitar um "parque de justiça" é o equivalente a ir a um safári, como o próprio personagem narra ao alertar o público, que devem considerar a criminosa como uma leoa solta. Até parece que o crítico do espetáculo, Debord, assistiu ao episódio quando afirma que "desde que a arte morreu, sabe-se que é muito fácil disfarçar policiais em artistas" (1997, p. 228).

Para o autor, "aquilo que o espetáculo deixa de falar durante três dias é como se não existisse. Ele fala de outra coisa, e é isso que, a partir daí, afinal, existe. As consequências práticas, como se percebe, são imensas" (DEBORD, 1997, p. 182), pois por mais que as imagens estejam ali sendo consumidas, compartilhadas e comentadas, parece haver um distanciamento da realidade, como se o vídeo permitisse considerar a cena como algo que não é real. Esse entendimento é retomado por Maffesoli, quando afirma que

> [...] <<o que não se vê é como se não existisse>> *(L'Homme de cour).* Só é verdadeiro aquilo que se cumpre, que se realiza. [...] Fazer incidir a atenção sobre o jogo das aparências é certamente uma boa maneira de tomar conhecimento da presença deste algo que está lá <<cegando os olhos>> do observador que, no entanto, nada vê (MAFFESOLI, 2000. p.114).

Esta capacidade de ver algo está relacionada às sensações que percebemos ao observar determinados objetos ou cenários, afinal, podemos ser despertados ou não para esta estética, é necessário que exista uma motivação para esta sensibilidade. Maffesoli (1996, p. 25) vai falar de uma ética da estética, em que compreende a ética como uma motivação e a estética como a faculdade de sentir em comum (1996, p. 28) com um caráter social e uma estrutura antropológica (1996, p. 28). "A cultura do sentimento é, portanto, a conseqüência da atração. Agregamo-nos segundo as ocorrências e desejos. [...] Eis a ética da estética: o fato de

experimentar junto algo é fator da socialização" (1996, p. 37-38), desejo que nos parece, neste caso, ser o de apreciar o sofrimento alheio em coletividade. Para ele, esta maneira de estarmos uns com os outros é como uma forma profana de religião, o que faz sentido ao lembrar que chamamos a audiência on-line de seguidores e que o alcance e a interação com eles são as medidas do sucesso, que também podem ser chamadas de tribos pós-modernas.

Kauling (2017, p. 26) irá detalhar que "a ética da estética equivale à necessidade do inútil para fortalecimento do corpo social. Tudo serve para celebrar um estar-junto cujo fundamento é menos a razão universal do que a emoção compartilhada, o sentimento de fazer parte". Desta forma, localizamos o episódio exatamente nesta comunhão social, em que a motivação estética é partilha da violência do *in loco* para o virtual.

Podemos comparar este momento de coletividade no exemplo de Maffesoli (2000, p. 184) que cita os centros comerciais como não sendo apenas locais para venda, mas que são "ocasiões de comunhão" que causam "transes de consumo". *White Bear* seria um transe de consumo da vídeo-imagem, vendida pelo sistema prisional do "Parque de Justiça" um "mundo imaginal pós-moderno em que a imagem é o elemento essencial do elo social" (MAFFESOLI, 2000, p. 67). Indícios que nos mostram que podemos procurar no Imaginário Social o mito fundador parece estar no centro destes tempos trágicos.

3 IMAGINÁRIO TRÁGICO

Somos levados a questionar como seria possível compreender a recorrência desta forma de agir socialmente, buscando o prazer no sofrimento. Para Maffesoli (2001, p. 75) o imaginário "é o estado de espírito que caracteriza um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação". Ou seja, o imaginário está além da compreensão racional humana e faz parte dela, especialmente na coletividade.

Maffesoli ainda conceitua a vida como o que nos permite "compreender como é ao redor de algo <<irreal>> que, na maioria das vezes, no reunimos para sentir, experimentar [...] viver em conjunto". Para o autor, não se contabiliza coisas sem preço, as quais em certas épocas retomam sua importância, exemplificando a época de excessos e de consumo em que "inclui-se a pós-modernidade que, por muitas práticas sociais, em particular juvenis, acentua bem a afirmação da vida, sobretudo no que ela pode ter de animal, de bárbaro ou até mesmo de arcaico" (2000, p.143).

Este comportamento do retorno dos "excessos juvenis" para Maffesoli pode ser considerado o retorno de Dionísio, que é uma figura mitológica grega em que se encontram inúmeras variantes em todas as culturas, "mas igualmente as belas figuras do desporto, da música, das <<notícias>> que entretém a crônica. Sem esquecer as figuras romanescas e teatrais que servem de pano de fundo à existência do homem sem qualidades" (2000, p. 87). Ou ainda, como "Dionísio dos tempos modernos", que é a

> expressão de um arquétipo invariante. Seria necessário ver que podem ser a as suas modulações pós-modernas. Com efeito, o transe multiforme, aquilo a que se pode chamar a histeria quotidiana, está cada vez mais espalhado. [...] Tal como as bolhas do champanhe, o prazer é o indício mais seguro dessa ebulição, dessa efervescência contínua que a vida é. Existe aí como que uma espécie de <<génio>> no seu sentido mais estrito: o que caracteriza uma *gens*, um povo uma cultura. [...] Eis a lição do trágico: dar o seu lugar à alegria demoníaca de viver. (MAFFESOLI, 2000, p.88).

Se partirmos da premissa proposta por Silva (2003, p. 7) que nos desafia ao afirmar que "todo imaginário é real. Todo real é imaginário. O homem só existe na realidade imaginal. Não há vida simbólica fora do imaginário. [...] o ser humano é movido pelos imaginários que engendra. O homem só existe no imaginário" podemos compreender que não há como analisar qualquer objeto sem considerar esta aura indefinível que perpassa as águas da compreensão.

Alguns autores, a partir do trabalho desenvolvido por Gilbert Durand, em 1960, chegam a aproximações do que é o imaginário, como Ferreira-Santos e Almeida (2012):

> O imaginário é [...] esse trajeto formador de imagens que faz circular os dois pólos em questão, tanto dos imperativos pulsionais do sujeito (as dominantes reflexas) quanto das acomodações ao meio objetivo. O imaginário pode ser definido como "o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens* – aparece-nos como o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano. A abrangência do conceito é expressa tanto por "conjunto de imagens" e "todas as criações do pensamento humano" – que engloba a produção poética, artística, mas também a científica, filosófica, ideológica, etc. [...] o imaginário se define mais por seu aspecto dinâmico, figurativo, que por sua base estrutural. (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012, p. 38).

Assim, o imaginário pode ser identificado amplamente nos aspectos mais variáveis da vida humana, já que sua marca está situada anteriormente a nossa formação consciente e, por isso, perpassa por nossa forma de agir e criar. Para Durand (2002, p. 21) "o imaginário é a infância da consciência" e o autor cita Jung sob a visão da psicanálise para explicar que "todo pensamento repousa em imagens gerais, ou arquétipos, 'esquemas ou potencialidades funcionais' que 'determinam inconscientemente o pensamento" (2002, p. 30).

Em seu esquema da tópica sociocultural do imaginário (2011, p. 94) amplia que este inconsciente "forma-se quase que no estado de origem (tal como o gesso, adquire forma num molde) das imagens simbólicas sustentadas pelo meio ambiente, especialmente pelos papéis, *as personaes* (as máscaras) desempenhadas no jogo social". Isto pode apontar para a possibilidade de usarmos as telas dos celulares como máscaras que nos permitem ver, às vezes e especialmente, no anonimato todo tipo de conteúdo.

4 METODOLOGIA

Para dar conta da análise proposta adotaremos como metodologia o estudo de caso, qualitativo, aprofundado com a mitocrítica de Durand (1985). Rauen (2015, p. 559) explica que o método qualitativo é aplicado quando há um caso distinto, em que mesmo que existam outros semelhantes, seu "valor intrínseco implica valorizá-lo em sua unicidade e não como suporte para a generalização indutiva". Para o autor o estudo de caso qualitativo "é uma descrição intensiva e holística e uma análise de uma unidade singular" (RAUEN, 2015, p. 561), neste caso o episódio *White Bear,* da série *Black Mirror.*

Para entender as recorrências dos mitos, Durand elaborou uma forma de entender seus retornos, sendo que sua mitodologia nos permite "recensear os 'grandes mitos que presidiram a construção de todo o saber'" (LEGROS, 2014, p. 125). O mito, do grego *mythos,* aquilo que se relata, apresenta cenários surreais ou divinos, que pode ser divido em sequências ou unidades semânticas, que foram chamadas de mitemas (DURAND, 1985, p. 245), pontos fortes e que se repetem na mesma narrativa. Assim, através da mitocrítica (análise de uma obra) e da mitanálise (análise de um período de tempo em determinadas sociedades) podemos tentar encontrar as "entidades mitológicas" com seus poderes e forças, além das formas, apreendendo "os grandes mitos que orientam (ou desorientam...) os momentos históricos, os tipos de grupos e de relações sociais" (DURAND, 1985, p. 246).

Para realizar a mitocrítica proposta por Durand deve-se primeiro relacionar temas e recorrências que estruturam a sincronia mítica da obra; em seguida, examinar situações, personagens e combinações através do tempo, e por fim, localizar as diferentes lições do mito, comparando-o com outros mitos de uma época determinada, o que já abre caminho para a mitanálise (ALMEIDA, 2011, p. 25).

Mesmo inconscientes, formulamos, reformulamos e somos expostos a imagens míticas atualmente. Estas pistas estarão ora latentes, ora patentes, de forma que mais de um mito pode estar presente em um determinado período de tempo. "Podemos [...] interpretar o

imaginário colectivo europeu como um ciclo onde se sucedem, durante estes dois últimos séculos, as figuras emblemáticas de Prometeu, Dionísio e Hermes, cuja simbólica ilumina a maior parte dos factos culturais" (ARAÚJO E BAPTISTA, 2003, p. 29). Em alguns momentos um irá sobressair-se ao outro, e assim sucessivamente, sem uma ordem específica, mas de acordo com os imaginários que perpassam as sociedades.

5 *WHITE BEAR*

O episódio *White Bear* foi exibido pela primeira vez em fevereiro de 2013 e é o segundo episódio da segunda temporada de *Black Mirror*. Apresenta uma mulher que acorda sem memória, em frente a uma televisão que emite um sinal, similar a uma peça do jogo tetris. Ela vê pílulas pelo chão e seus pulsos estão enfaixados. Ao descer as escadas vê as fotos de um homem com ela, que presume ser seu namorado, e de uma criança, que ela fica em dúvida se é ou não sua filha. Esta personagem principal tem apenas flashes de memória. Então sai da casa para pedir ajuda e percebe que todos ao seu redor não fazem nada além de filmá-la o tempo todo. Em poucos instantes, começa a ser perseguida por um homem mascarado, armado com uma espingarda. As pessoas continuam filmando com seus celulares, sem oferecer nenhum tipo de socorro ou solidariedade, exceto por uma moça que, forçosamente, parece ajudá-la a fugir. Esta "amiga" explica que, por algum motivo desconhecido, ambas não foram afetadas pelo sinal de encantamento emitido pelas telas dos celulares e televisores. O sinal transformou a maioria da população em espectadores passivos que, desde então, não fazem nada além de gravar tudo ao seu redor.

A personagem principal é perseguida e aterrorizada ao longo do episódio por pessoas mascaradas e armadas. Tem apenas flashes de memória com imagens uma menina, a qual pensa ser sua filha, e de seu possível namorado. Orientada pela nova colega, segue, com resistência, para a estação "*White Bear*" onde a moça diz poder desligar o sinal para fazer as pessoas voltarem ao normal. De acordo com a explicação, nove em cada dez pessoas tornaram-se expectadores que não ligam para o que acontece. As que não foram afetadas se tornaram caçadores, pareciam normais até notarem que poderiam fazer o que quisessem e agora têm audiência. Ela diz acreditar que no fundo todos sempre foram assim, só esperaram as regras mudarem. Em um certo momento, chegam a uma floresta, a princípio segura, porém tornam-se reféns novamente, em um campo de crucificação, em que a tortura só termina quando a colega mata o homem que as enganou. Após uma longa jornada, ao chegar na estação, quando enfim consegue roubar uma arma, dispara o gatilho, mas em vez de uma bala,

que mataria seu algoz, saem confetes brilhantes. Abre-se uma cortina e ela é colocada em um palco, amarrada a uma cadeira, com dezenas de pessoas rindo e aplaudindo.

Um *showman*, acompanhado das pessoas que a perseguiram e a moça que a ajudou, revela que ela é Victoria Skillane uma criminosa que com seu noivo Iain Rannoch, portador de uma tatuagem igual ao símbolo emitido como sinal, raptaram a menina Jemima Sykes. Victoria filmou enquanto Iain torturou, assassinou e queimou a menina. O casal foi pego após encontrarem as fotos no celular de Victoria. Iain cometeu suicídio antes do julgamento, o que o público considerou uma fuga da justiça. Ela admitiu ter filmado sob pressão do noivo e disse que estava sob o encanto dele. A sentença de Victoria seria sofrer dia após dia, sendo filmada.

Ao fim do show, é levada de volta para a casa onde acordou, ainda amarrada à cadeira, mas agora em um automóvel com uma caixa de vidro, em exposição pública, enquanto as pessoas jogam tomates contra ela. O homem do show incita o público a agredi-la dizendo que este é o clímax do dia, para tirarem muitas fotos e que o mais importante é que gritem muito para que a criminosa saiba que estão ali. A memória de Victoria é apagada com um dispositivo eletrônico que causa muita dor e durante o processo ela continua amarrada à cadeira assistindo às imagens que lhe servem de memória, como a menina brincando com um urso e a tatuagem de Iain, que é o símbolo utilizado como o "sinal" que transforma as pessoas em expectadores. Em seguida a casa é arrumada para todo o espetáculo recomeçar no dia seguinte.

Nas cenas dos créditos, descobrimos que tudo se passa no "Parque de Justiça *White Bear*", um local onde as pessoas vão, entre família e amigos, para assistir e filmar a perseguição com seus celulares. *White Bear* era o urso que Jemima tinha e tornou-se o símbolo por sua procura. Ao final do episódio, é possível ver pessoas de todas as idades no anfiteatro do parque para fazer o passeio. Os atores explicam as medidas de segurança: a primeira é não falar nem com Victoria, nem entre si, para que ela ache que o público está encantado, e as pessoas riem. A regra dois é manter distância, para que a considerem como uma leoa solta, de modo que se precisarem os profissionais estão equipados com armas de choque, porém se o uso for necessário o dia será perdido. E por último, a regra mais importante é que se divirtam e aproveitem o dia. "Vamos fazer esse show acontecer".

6 ANÁLISE

Podemos começar a entender o episódio *White Bear* de *Black Mirror* se observarmos que "o crime tem sua beleza, pelo facto de lembrar, [...] que a vida só vale se a situarmos na perspectiva da morte (MAFFESOLI, 2000, p. 137). A obra pode nos dar indícios da recorrência do mito de Dionísio: podemos identificar como mitemas a histeria cotidiana, os constrangimentos e a busca da vida no prazer e pelo excesso, ao observar os espectadores na plateia rindo do medo da criminosa, gritando e xingando, jogando tomates e até mesmo nos sorrisos que são apresentados na expectativa do começo de uma apresentação para assistir e filmar uma exibição de perseguição e tortura.

Todos os ingredientes do trágico espetáculo apontando para o cenário do comportamento recorrente do mito dionisíaco, numa experiência coletiva e tribal, falsa moralista. Até mesmo a expressão "Parque de Justiça" nos remete às arenas romanas e aos ringues espetaculares que se tornaram as arenas de lutas esportivas atuais, outra recorrência em uma diferente época, podendo hoje ser comparada as lutas de artes marciais mistas.

O homem é atraído por este formato de entretenimento desde a Grécia Antiga. Se observarmos que pouco depois do surgimento das Olimpíadas (776 a.C) em 440 a.C já se competia em homenagem a Zeus com uma modalidade chamada pugilato, uma luta similar ao boxe moderno, mas com regras diferentes e mais sangrento; e também com o esporte chamado de pancrácio que era ainda mais cruel, misturando o pugilato com a luta livre (FERNANDES, 2017); isso nos leva a imaginar que os gregos antigos consideravam que Zeus ficaria feliz assistindo a este espetáculo de sangue.

Nesse período, surgem também os primeiros registros dos Gladiadores na Roma Antiga. Homens que eram prisioneiros, criminosos ou traidores, lutavam entre si até a morte, mas recebiam treinamento e alimentação especial, tendo uma condição melhor do que um escravo comum. Se massacrassem o opositor poderiam ficar famosos e ganhar dinheiro para comprar sua liberdade. "No dia das lutas, os gladiadores eram conduzidos de carro com toda a pompa até o Coliseu. Davam uma volta pela arena em ordem militar, vestidos com mantos tingidos de púrpura e bordados com ouro" (GRECCO, 2002). A diferença é que no Coliseu o público podia influenciar na decisão do imperador sobre qual escravo deveria morrer, quando eles não padeciam em combate. As lutas de gladiadores só terminaram em 325 d.C com a ascensão do cristianismo e, mesmo assim, continuaram acontecendo na ilegalidade ainda por um século. Desde 1994 o Istituto Ars Dimicandi, na Itália, mantém viva a tradição das lutas de Gladiadores, seguem as mesmas regras e usam as mesmas armas, porém sem derramar sangue. (GRECCO, 2002).

Assim, não é difícil encontrar evidências de que este espetáculo sangrento foi transformando-se ao longo da história, com a evolução das olimpíadas, o sucesso histórico das lutas de boxe (antigo pugilato), talvez comprovada pela massificação cinematográfica do icônico personagem ficcional Rocky Balboa - e segue até os dias de hoje transformando-se e inserindo novas tecnologias ao espetáculo esportivo.

Em 26 de agosto de 2017, a luta de boxe entre os atletas Floyd Mayweather e Conor McGregor movimentou aproximadamente R$ 1,9 bilhão, dos quais R$ 248 milhões arrecadados apenas em bilheteria. Entre ingressos, patrocínios e *pay-per-view*, o vencedor, Mayweather, lucrou algo perto de US$ 320 milhões, enquanto o rival lucrou aproximadamente US$ 100 milhões. Os servidores de *pay-per-view* da Califórnia travaram devido ao grande número de acessos simultâneos (GLOBO, 2017).

Em 2016, o evento UFC (Ultimate Fighting Championchip) de lutas de artes marciais mistas (MMA, na sigla em inglês para Mixed Martial Arts, que antigamente era chamada luta livre), foi vendido por R$ 13 bilhões, atingindo a marca de franquia esportiva mais cara da história (GLOBO, 2017). O UFC é um campeonato de MMA que em seu próprio site apresenta-se como a "organização esportiva que cresce mais rápido no mundo" e que tem "revolucionado os negócios de lutas" e ainda que "hoje se destaca como o principal promotor de MMA do mundo, oferecendo a série principal de eventos esportivos de MMA que lotou algumas das maiores arenas e estádios de todo o mundo". Descreve-se assim:

> A organização UFC segue uma rica história e tradição de MMA competitivo que remonta aos Jogos Olímpicos de Atenas. Cerca de 80 anos atrás, uma forma brasileira de MMA conhecida como Vale Tudo despertou interesse local no esporte. Hoje, o UFC evoluiu para uma organização em que os atletas híbridos são obrigados a conhecer várias disciplinas para competir em um nível de elite em um ambiente regulado onde a segurança é primordial [*Tradução da autora*] (UFC, 2017).

As arenas lotadas, repletas de luzes que se movem e piscam, música alta e envolvente, mulheres bonitas de biquíni passando de um lado para o outro, preparam o espetáculo de MMA promovido pelo UFC. Os lutadores entram, cada um em sua vez, ao som de suas músicas preferidas, vestindo as marcas que os patrocinam (quando não são suas próprias marcas) e são recebidos por aplausos e gritos de uma plateia sedenta pela batalha. Um narrador apresenta detalhes de cada lutador e, até ele, tem sua chance neste espetáculo quando grita o bordão: "*It's time*!".

Quando pensamos no comportamento de assistir ao sofrimento do outro e somamos a reação de filmar este momento, seja para guardar ou compartilhar com outrem, o

cenário da soma é o trágico. Maffesoli (2000, p. 42) afirma que a valorização da imagem de herói na mídia tradicional desperta em nós "o desejo de um destino intenso" de forma que este fascínio sugere que "o trágico regressa à ordem do dia e que a sociedade assepsiada que, pouco a pouco, se impôs, talvez não seja tão sólida como parece" e são essas ruínas que *White Bear* representa, e encontramos referências em nossa sociedade, atual e antigamente, como exposto acima. Ou seja, é a mesma ética da estética que perpassa por todos estes cenários apresentados: o consumo espetacular da violência.

Ao olhar por esta perspectiva, vivemos estes momentos em que o trágico está em nosso cotidiano. A intensidade que as personagens de *White Bear* vão até o parque de justiça, para estar perto de uma criminosa e cometer o mesmo crime que ela, é, de fato, uma aventura intensa. Mesmo que pareçam sob efeito do "sinal" que os deixa como zumbis-espectadores há um ritual, praticamente selvagem. Maffesoli (2000, p. 140) afirma que "a característica essencial da modernidade foi certamente a de ter <<domesticado>> o homem, de ter racionalizado a vida em sociedade" tornando-se uma "sociedade sem risco, perdendo a sede de viver e perdendo também a capacidade de lutar contra esse risco maior que é o tédio".

Também identificamos claramente como um dos principais elementos do episódio, o sinal que encanta as demais personagens, deixando-as em estado de torpor perante a violência. Em *White Bear* "sob o encanto do noivo" Victória filmou a tortura e o assassinato de uma menina de seis anos, ao invés de impedir o crime, e como punição foi condenada a ser filmada por outras pessoas enquanto era torturada. Perdeu sua potência e tornou-se controlada, tendo sua vida espetacularizada como consequência. Afinal, Dionísio reflete este delírio mágico, que contagiava as mênades e as mulheres por onde passava, levando-as para seu mundo de luxúria e embriaguez. Assim como o grupo do deus, que andava em horda, as pessoas que seguem Victória estão sempre juntas. Isto pode ser interpretado como uma forma de proteção, mas após a revelação do sentido da narrativa, podemos compreender que é um gesto de opressão.

Fica claro que a história do episódio é uma capitalização espetacular do sistema penitenciário, a justiça como mercadoria, representada e reapresentada dia após dia, como se estivesse em cartaz. Leva-nos a pensar que o sucesso deste modelo só pode ser possível por sua coesão com o contexto em que está inserido: uma sociedade mediada por imagens, que são multiplicadas pela tecnologia, em que o ser humano parece blindado, ou encantado, pela tela, enquanto paga para assistir às mais diversas violências.

Assim, percebemos que o consumo exacerbado das imagens espetaculares não garante que as pessoas estejam, de fato, conscientes da realidade e das consequências da

capitalização da imagem espetacularizada. Esta "relação de pessoas mediada por imagens" nos torna cada vez mais passivos. A partir do momento em que, neste mundo possível criado em *White Bear,* a trama desenvolve-se em torno da contemplação do sofrimento e a inação perante ele, precisamos considerar a sério esta sedução pelo "espelho negro" que nos reflete como sociedade.

Uma sociedade em que a mediação das imagens torna-se cada vez mais intensa, ao ponto de já não nos bastar viver, é preciso registrar em foto e vídeo, para as mais diversas plataformas, em seus mais diversos formatos, o trágico e o cômico, o banal e o surreal, como comprovação de nossa existência no meio social virtual. É curioso constatar que os aplicativos de interação social no meio virtual, são chamados simplesmente de "redes sociais", como um sinônimo para Facebook, por exemplo, independentemente de serem on-line ou off-line. Porém, sabemos que as "redes sociais" já existiam muito antes da invenção da internet, se considerarmos a família e a escola, citando como reflexão, exemplos das primeiras "redes sociais" nas quais somos inseridos. Adicionalmente, até este convívio hoje encontra-se parcial ou completamente on-line, mediado pelo uso das mais diversas tecnologias.

O amplo acesso à internet tem nos levado a uma nova forma de interagir socialmente. Os meios digitais, especialmente através dos sites e aplicativos de relacionamento, nos dão a sensação de estarmos em novo ambiente, com novas possibilidades e oportunidades, porém temos apenas reproduzido nossos comportamentos em um meio virtual, por exemplo, utilizando-o para encontrar um novo relacionamento, falar com os amigos nos chats, mostrar as fotos de nossas viagens, festas, dizer os restaurantes que conhecemos, a hora em que acordamos e nossos parentes que morreram: fazemos um espetáculo de nós mesmos.

O espetáculo criado para entreter os habitantes do mundo possível onde está inserido o parque de justiça *White Bear* é verossímil, pois faz parte, de certo modo, do mundo real. A sociedade em que vivemos consome filmes, notícias, séries e jogos que explicitam a violência. O próprio episódio *White Bear* traz uma história violenta.

Com a crescente popularização dos dispositivos de acesso à mídia, especialmente a Internet, a afirmação que "o homem domina a tecnologia que o domina" (SILVA, 2003, p. 32) está cada vez mais palpável. *Black Mirror* veio para escancarar esta premissa na forma de série, um dos produtos da Indústria Cultural. Se observarmos que o ser humano é acostumado a receber mensagens de massa, de um para muitos, da Igreja, do Governo, das autoridades, da grande mídia, e que agora ele pode ser o produtor do conteúdo que será veiculado para os

outros, é natural que haja um encantamento neste poder, na capacidade de utilizar a tecnologia para satisfazer este desejo, explorando a sua própria potência como mídia.

E se "a tecnologia é um instrumento de 'coesão social', um dispositivo capaz de produzir controle pela manipulação de mentes" (SILVA, 2003, p. 31) o episódio *White Bear* é uma representação clara deste controle, afinal a sociedade anseia por controle e rigor. Podemos identificar tanto no episódio quanto na sociedade que:

> Tudo é controle. Tudo serviria para aliviar as tensões, aplacar as contradições, formatar imaginários dóceis e gerar almas cordatas. O emissor é forte; o receptor, passivo. A emissão tudo pode; a recepção não passa de um alvo fácil e incapaz de reação, de refração, de dispersão, de neutralização ou de reversão. Adorno e Horkheimer condensam esta visão apocalíptica numa frase célebre: "Divertir-se significa sempre não pensar em nada, esquecer o sofrimento até onde mesmo ele é mostrado" (SILVA, 2003. p.31).

É esta visão de fim do mundo e cegueira coletiva que é representada em *White Bear*. Coloca o comportamento de filmar o sofrimento do outro como uma diversão e uma forma capitalista do sistema penitenciário, podemos interpretar que é um exagero do que pode vir a acontecer no futuro. Porém é justamente esta a conduta do homem contemporâneo. Este jeito quase obsessivo de registrar o seu próprio ponto de vista dos acontecimentos mais banais do cotidiano, que, em outra época, ficariam restritos à vida privada, e compartilha-los com o maior número de pessoas, ou ainda se lembrarmos das imagens virais que mostram eventos em que a plateia, em sua maioria, registra a apresentação em seus celulares, nos leva a buscar uma explicação para este comportamento coletivo, e nos parece estar na recorrência do mito dionisíaco.

O culto a Dionísio deu origem ao teatro e a um de seus símbolos mais fortes, as máscaras. A personagem principal é perseguida por caçadores mascarados ao longo de todo o episódio, e no desfecho descobrimos que tudo foi coreografado, como em uma peça. Esta tribo urbana, em que seus membros controlam virtualmente uns aos outros pelas câmeras de vigilância e dos dispositivos individuais, cria uma troca de posições a todo momento, pois cada um pode ter o controle ou ser controlado, temos o panóptico em nossas mãos e parece que assistimos à vida, como quem espera o desfecho da encenação teatral, e que vença nossa personagem preferida.

Em janeiro de 2017, encontramos no portal O Globo o registro de um imigrante africano morrendo afogado na Itália, sob a seguinte chamada: "Em Veneza, turistas filmam refugiado africano se afogando e não fazem nada". O jovem de 22 anos aparece em vários vídeos morrendo no Grande Canal de Veneza. Apesar de três boias terem sido jogadas na

água, o que deixou a suspeita de suicídio, ninguém pulou para ajudar, sendo que vários barcos estavam no local. De acordo com a matéria, no vídeo é possível ouvir as seguintes frases: “Deixe-o morrer”; “Estúpido” e “Vá em frente, volte para casa” (GLOBO, 2017).

Em abril de 2017 o portal da Revista Veja publicou a seguinte manchete: “Mulher filma empregada caindo da janela e não ajuda”. O caso ocorrido no Kuwait, nos emirados árabes, termina com uma senhora etíope, que trabalhava como doméstica, com um braço quebrado e alguns ferimentos. A empregadora foi presa por omissão de socorro. A justificativa da dona da casa foi que filmou a queda para proteger-se de um possível processo de homicídio (VEJA, 2017).

E qual a diferença entre assistir a uma pessoa morrendo afogada ou caindo da janela, de ir a um parque de justiça filmar uma criminosa ser perseguida por atores? Qual a diferença estre estes e os romanos em suas arenas torcendo por gladiadores lutarem até a morte ou dos que pagam pelo espetáculo de uma luta livre globalmente televisionada? É como se este comportamento espectador sádico do sofrimento alheio estivesse arraigado em nós de maneira profunda e cíclica. Mudamos apenas a nossa forma de saciar esta vontade, criando produtos e esportes recreativos novos para o mesmo fim. Mantemos e perpetuamos uma mesma ética da estética.

É como se dramatizar a punição de Victoria fosse um ritual em que enquanto para ela o tempo está parado, retornando todos os dias, para o espetáculo é apenas um rito diário de execução, como nas Arenas. No episódio, quase todos são encantados pelo sinal que é emitido pelas telas de celulares, computadores e televisores, assim como em nossa sociedade muitos ficamos inebriados com psicotrópicos, álcool, músicas *techno*, que nos deixam em estado similar de selvageria e excessos. Os que não são afetados são os que descobriram que podem fazer tudo de ilícito que não serão impedidos ou punidos, apenas filmados como estrelas: estes utilizam máscaras para não serem reconhecidos e todos em grupo fazem o espetáculo do trágico.

O comportamento de filmar o trágico representado em *White Bear*, como a oportunidade de filmar um acidente, uma morte, ou ainda de colocar uma tela entre si e o drama dá a oportunidade de gravar, dar replay, colocar filtro e criar novos significados para um fato. Observamos que isso só faz sentido a partir do momento em que estamos conectados com outras pessoas, vivenciando experiências coletivas de troca, exibição ou compartilhamento. Momentos de êxtase ou transe que existem também fora do mundo digital e em diferentes momentos históricos. “Durand afirma que há continuidade entre as antigas mitologias e os relatos culturais modernos, como literatura, artes, ideologia, história. Tal

constatação resgata a importância do mito na forma como engendramos e compreendemos a realidade" (ALMEIDA, 2011, p. 15). Este comportamento coletivo parece ser cíclico e isso nos leva a possibilidade de uma origem em algo mais profundo, o que indica a recorrência de um mito: o de Dionísio, neste caso.

White Bear representa a sociedade do espetáculo mostrando um sistema penitenciário moderno, que ao invés de levar os bandidos para as arenas, comete contra a criminosa o mesmo crime que ela cometeu com o auxílio da tecnologia e da sede do vídeo. Como se o ritual fosse o necessário para puni-la, o "olho por olho". E sob a vigilância de tantos olhos o trágico torna-se cada vez mais perceptível e menos sensível aos humanos desumanos, ou espectadores. A presença de câmeras nas ruas e nos mais variados dispositivos além de celulares, como carros, canetas, relógios, óculos, etc., somada aos registros da televisão, filmes, séries, novelas, programas, criam tantas horas de vídeo que nesta profusão de informação e conteúdo não somos capazes de consumir nem boa parte deles.

Durand (2011, p.118) alerta que a explosão do vídeo é fruto de um efeito perverso que está "prenhe de outros 'efeitos perversos' e perigosos que ameaçam a humanidade do *Sapiens"* e que ao impor seu sentido criam um espectador passivo sem criatividade e imaginação. É como se quiséssemos ser heróis justiceiros sendo na verdade vilões tendo a Internet como potencializadora de nossas ações, já que a mídia tradicional só dá espaço aos anônimos quando lhe interessa ou não é mais possível deixar de notar o fato. Por isso, aproveitamos a oportunidade de termos a nossa própria forma de impactar o mundo sendo mídia, através das redes sociais e das câmeras dos celulares, e filmamos todos os passos de nossos dias. Conscientes ou encantados por Dionísio.

7 CONCLUSÃO

Podemos concluir, com base na leitura dos autores citados e dos fatos narrados, que a sociedade tem mantido seus rituais de punição e prazer, adaptando-os apenas às novas tecnologias disponíveis para tal, atualizando e perpetuando a ética da estética de contemplação da violência. Os dispositivos móveis de interação social parecem ter transformado cada usuário em um juiz pronto para proferir em *streaming* sua sentença, seja baseado em sua ideologia ou natureza humana. E que o material de registro do trágico produzido por cada um em seu celular realimenta este comportamento recorrente de assistir ao sofrimento do outro, sem lhe ser solidário, pela distância oferecida pela tela.

Entendemos que os dispositivos tecnológicos não pioraram o comportamento humano em relação ao trágico, apenas lhe servem como uma nova ferramenta que, por sua vez, é ideal para o consumo na Sociedade do Espetáculo. Essa necessidade da hiper-realidade mostra-se cada vez mais inerente às mais variadas formas de entretenimento, chegando ao ponto de uma morte poder ser interpretada da mesma forma, desde que mediada por um aparelho.

Mostramos indícios de que este comportamento que nos parece cíclico, pode ser justificado como o retorno do mito de Dionísio na pós-modernidade, observando os mitemas, através da mitocrítica, baseada na Teoria do Imaginário. Acreditamos que os sentidos e sentimentos despertados nos casos reais que provam a existência do consumo da imagem trágica, passam pelo imaginário coletivo, representado no episódio *White Bear,* de modo que tentamos identificar observando comparativamente a vida e a arte. Esperamos que este artigo seja importante para refletir sobre o imaginário social e que ele possa ser expandido dentro da mitocrítica e da mitanálise, provendo mais dados para pesquisas futuras.

THE CONSUMPTION OF THE SPECTACULAR AND TRAGIC IMAGES IN THE DIGITAL AGE FROM THE PERSPECTIVE OF THE IMAGINARY IN THE EPISODE WHITE BEAR OF THE SERIES BLACK MIRROR

Abstract: From the episode White Bear of the series Black Mirror this article aims to analyze the consumption of spectacular and tragic images in the digital age from the perspective of the Imaginary. Let us relate the concepts of the Society of the Spectacle (Debord) and with this seduction to open a way for the understanding of the imaginary (Durand), to search for the recurrence of myths in postmodernity (Maffesoli). We have identified relationships between the behavior of ancient Roman man, who watched gladiators, with the modern global man, who gives the UFC combats an unprecedented success, indicating a possible return of the Dionysian myth. The “mitanálise” was used as methodology, to find the “mitemas” in the episode.

Keywords: Spectacle. Imaginary. *Black Mirror*.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rogério de. Mitocrítica e Mitanálise no Campo da Hermenêutica Simbólica. In: GOMES, Eunice Simões Lins (Org.). **Em busca do mito: a mitocrítica como método de investigação do imaginário**. João Pessoa: UFPB, 2011.

ARAÚJO, Alberto Filipe; BAPTISTA, Fernando Paulo (coord). **Variações sobre o imaginário**. Instituto Piaget: Portugal, 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contrapoonto, 1997.

DURAND, Gilbert. **A exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, mitanálise, mitocrítica**. In: Revista da Faculdade de Educação, [S.l.], v. 11, n. 1-2, p. 244-256. 1985.

_____. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. **O imaginário.** Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 5ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

FERNANDES, Cláudio. **Origem dos Jogos Olímpicos.** Disponível em: <https://historiadomundo.uol.com.br/grega/origem-dos-jogos-olimpicos.htm>. Aceso em: 15 ago. 2017.

FERREIRA-SANTOS, Marcos; ALMEIDA, Rogério de. **Aproximações ao Imaginário: bússola de investigação poética.** São Paulo: Képos, 2012.

GLOBO. **Luta com McGregor arrecadou US$ 80 mi**. Disponível em: http://sportv.globo.com/site/combate/may-mac/noticia/2017/08/luta-com-mcgregor-arrecadou-us80mi.html>. Acesso em: 25 ago. 2017.

_____. **UFC é vendido por mais de 13 bilhões de reais**. Disponível em: <http://blogs.oglobo.globo.com/mma/post/ufc-e-vendido-por-mais-de-13-bilhoes-de-reais.html>. Acesso em: 25 ago. 2017.

GLOBO, O. **Em Veneza, turistas filmam refugiado africano se afogando e não fazem nada**. Disponível em: < https://oglobo.globo.com/mundo/em-veneza-turistas-filmam-refugiado-africano-se-afogando-nao-fazem-nada-20829012>. Acesso em: 26 ago. 2017.

GRECCO, Dante. **Por que lutavam os gladiadores.** Disponível em: <http://galileu.globo.com/edic/108/con_hist1.htm>. Acesso em: 15 set. 2017.

KAULING, Graziela Brunhari. **As redes sociais como dispositivos do imaginário e potencializadoras simbólicas de novas formas de criação de moda**. Tese (Mestrado em Ciências da Linguagem)-Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2017.

LEGROS, Patrick et al. Sociologia do imaginário. 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2014.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências.** Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **O Eterno Instante**. O retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. Lisboa, Instituto Piaget: 2000.

_____. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 15, p.74-82, agosto. 2001.

SILVA, Juremir Machado. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Diferença e descobrimento o que é o imaginário:** a hipótese do excedente de significação. Porto Alegre: Sulina, 2017.

RAUEN, Fábio José. **Roteiros de iniciação científica: os primeiros passos da pesquisa científica desde a concepção até a produção e apresentação.** Palhoça: Unisul, 2015.

UFC. **The UFC.** Disponível em: <http://www.ufc.com/discover/ufc/index>. Acesso em 15 set. 2017.

VEJA. **Mulher filma empregada caindo da janela e não ajuda**. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/mundo/mulher-filma-empregada-caindo-da-janela-e-nao-ajuda/pagina-comentarios-1/#comments>. Acesso em: 26 ago. 2017.