

DIREITO E A METAFICÇÃO *BLACK MIRROR*: JUSTIÇA E VINGANÇA DE MÃOS DADAS COM O *URSO BRANCO* (*WHITE BEAR*)**LAW AND METAFICCTION IN *BLACK MIRROR*: JUSTICE AND REVENGE GO HAND IN HAND WITH THE *WHITE BEAR***

JOAQUIM HUMBERTO COELHO DE OLIVEIRA¹
SERGIO HENRIQUE FERNANDES BRAGANÇA JUNIOR²

Resumo: Um dos grandes sucessos recentes no mundo das séries é *Black Mirror*. Obra de ficção científica lançada em 2011, apresenta-se no formato de antologia. O episódio selecionado para análise intitula-se *White Bear*. O motivo da escolha deve-se à sua temática abordar a complexa associação da vingança com a justiça. Categorizada como uma metaficção, a série emprega recursos para conectar o que o espectador assiste com a sua vivência real. Sob tais efeitos, o espectador é provocado a observar as formas que modelam a percepção do seu cotidiano. Essas construções são devidamente atribuídas ao campo do imaginário social. Dentre as formas imaginadas, destaca-se a que organiza a realização da própria justiça. Acolhida pelo imaginário encontra-se a opção de alcançá-la sob a égide do Estado e do Direito. Mas, a quebra dessa expectativa é suficiente para que a vingança retorne como regra de retaliação. Desde o universo mitológico, com seus heróis e heroínas vingativas, a vingança é um tema recorrente na história da humanidade. No entanto, inovam-se os meios de promovê-la. Objetiva-se, com a metaficção *White Bear*, analisar as formas de vingança potencializadas na sociedade do espetáculo com o compartilhamento de imagens pessoais (*revenge porn*) e de linchamentos nas redes sociais.

Palavras-chave: metaficção; justiça; vingança

Abstract: One of the great recent successes in the series world is *Black Mirror*. A sci-fi work launched in 2011, is presented in an anthology format. The episode

¹ Doutor pela Pontifícia Universidade Católica (PUC/RJ). Professor de Filosofia no PPG em Humanidades, Culturas e Artes da Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO); e no Curso de Direito do Centro Universitário Serra dos Órgãos (UNIFESO). Teresópolis, Rio de Janeiro, Brasil. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9362050516585249>. E-mail: joaquim.humberto@unigranrio.edu.br

² Graduado em História pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR). Graduando em Direito no Centro Universitário Serra dos Órgãos (UNIFESO). Teresópolis, Rio de Janeiro, Brasil. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3827398004449193> E-mail: bragancasergio1@gmail.com

selected for analysis is entitled *White Bear*. The reason for the choice is due to its thematic approach to the complex association of revenge with justice. Categorized as a metafiction, the series employs resources to connect what the viewer watches with their actual experience. Under such effects, the spectator is prompted to observe the forms that shape the perception of their daily life. These constructions are properly attributed to the field of social imagery. Among the imagined forms, it stands out the form that organizes the realization of justice itself. Accepted by the imaginary is the option to reach it under the aegis of the State and the Law. But the breach of this expectation is enough for revenge to return as a rule of retaliation. Since the mythological universe, with its vengeful heroes and heroines, revenge is a recurring theme in the history of mankind. However, the means of promoting it are being innovated. It is aimed, with metafiction in *White Bear*, to analyze the forms of revenge enhanced in the society of the show with the sharing of personal images (*revenge porn*) and lynching in social networks.

Keywords: metafiction, justice, revenge

1 INTRODUÇÃO

Sucesso recente no mundo das séries, *Black Mirror* é uma obra de ficção científica, lançada em 2011, no formato de antologia. O episódio selecionado para análise intitula-se *White Bear (Urso Branco)*; o segundo, da segunda temporada. A sua escolha se justifica pela temática abordada com referências ao Direito, explicitamente, à área penal. Alguns temas merecem destaque como a forte presença no imaginário social das práticas de linchamento e vingança privada e a influência da espetacularização da sociedade na concepção de finalidade das penas.

Se os temas são capazes de atrair atenção dos estudos sobre o Direito, tão importante se mostra analisá-los a partir de uma obra de ficção científica, na forma de película televisiva. A capacidade ficcional e a imaginação são elementos que se mostram fundamentais para a compreensão da realidade. Atraídas pelas ousadias criativas e experimentais, elas exploram os limites da realidade admitida como um fato ou dado objetivo, para se tê-la como construção imaginada (Harari, 2017). E o fato de aproximar o Direito de criações identificadas como de ficção científica, é um reforço a mais na procura por cenários que confrontem modelos e relações jurídicas contemporâneos. Franqueia-se, desse modo, especular desdobramentos e sentidos para as relações humanas no mundo real.

A cultura de massas, nos últimos anos, expande-se com a popularização das séries, exibidas na *internet* e no *Netflix*, detentora dos direitos de transmissão de *Black Mirror*.

A escolha de um episódio de uma série tão popular serve como estratégia didática para conquistar o interesse na abordagem de temas com apelo jurídico. E se não bastasse aproximar-se do Direito pela via temática, a escolha envolve considerar o seu potencial narrativo e, dessa forma, indaga-lo a partir da capacidade da linguagem criar sentidos de mundo (Streck, 2013).

2 METAFICÇÃO E USO DA IMAGEM

A *metaficção* leva o leitor ou espectador à convicção de que estão diante de uma obra ficcional. E, mesmo esse reconhecimento antes de distanciá-los, já os reaproxima com estímulos de recriar a obra de forma intelectual, imaginária e efetiva (Reichmann, 2006).

Não é incomum, atualmente, observar a utilização desse recurso nas séries de TV. Um exemplo é a série *House of Cards*, em que há uma contínua quebra da chamada “quarta parede”. Quando o personagem Frank Underwood vira para a câmera e fala diretamente com o espectador, este é capaz de transpor os limites entre a sua realidade e a ficção. Como afirma Steindorff (2015), ao falar do uso de recurso no meio audiovisual, “o espectador esquece que está sentado numa poltrona e tem a impressão que está vivenciando as situações mostradas no filme”.

As séries de TV, como *House of Cards* e também *Black Mirror*, contam, por sua vez, com um fator adicional. O tempo de exposição do espectador a uma série é maior do que o correspondente a um filme, o que lhe causa um tipo de imersão ainda mais intenso no mundo ficcional apresentado (Martínez-lucen e Sola; 2016). Mesmo que a série tenha o formato de uma antologia, com cada episódio tendo sua própria história fechada e desconectada com as dos demais, o argumento principal da narrativa permanece. Ele se constrói com o fio condutor que interroga como a tela, ou o espelho negro (*Black Mirror*), adentra a vida cotidiana, transformando e gerando problemas que projetam situações sombrias (Martinez-Lucen e Sola, 2016). E, mesmo assim, o autor da série insiste em dizer que a tecnologia “nunca é a vilã”. Se ela está presente em *Black Mirror*, para ele a série mostra as falhas e as confusões humanas que ela apenas ajudou a aumentar (Brooker, 2016).

Em *Black Mirror*, é evidente o uso do recurso da metaficção, diagnosticado, por García Martínez (2009), como um tipo de *narcisismo de televisão*. Entende, por esse

sintoma, a tentativa de retratar o que acontece na tela como pretexto para autocrítica e, menos comumente, uma forma de homenagem. Inclusive, a própria abertura da série é reveladora de uma metaficção (Martinez-Lucen e Sola, 2016). A percepção do *outro mundo* da ficção se desfaz com a cena da abertura onde se mostra a tela quebrando.

É vital, hoje, no mundo em que as novas formas de consumo de cultura se recriam e se fazem presentes na vida cotidiana, analisar o papel dessas obras no contexto social em que estão inseridas. A força da cultura popular não se limita a entreter³. Para além dessa associação com uma assistência passiva, ela interage ao ponto de organizar falas e atitudes.

Imagens organizam nossos mundos e as representações são centrais para nossas vidas. Representações moldam como pensamos sobre crime e formulam políticas públicas. Nossas crenças sobre *serial killers* e abusadores de crianças estão intimamente ligadas às imagens que a cultura popular nos bombardeia. (Brown e Rafter, 2011, p.5, tradução nossa)

Atento às representações que circulam em filmes, séries, livros e outros meios, encontram-se opiniões sobre o criminoso, a finalidade e aplicação da lei e as melhores maneiras de se combater o crime. E, não há como negar, que o uso da metaficção, como na série *Black Mirror*, questiona a difusão dessas concepções no imaginário social.

3 IMAGINÁRIO SOCIAL E JUSTIÇAMENTO POPULAR

A aproximação conceitual entre metaficção e imaginário social reforça a influência das criações imaginárias na construção da realidade. A configuração imaginária, particular de cada sociedade, reúne crenças e valores capazes de agrupar identidades. A força e sobrevida do grupo, reafirmadas nas formas como as pessoas encaram as variadas situações cotidianas, provém das visões de mundo orientadas por essas construções imaginadas.

O contexto da justiça se alinha a essas construções, implicando em valores que orientam a sua prática. Na visão de muitos brasileiros, por exemplo, a justiça deve se mostrar implacável, sem concessão de direito de defesa para o acusado. Sentimento

³ A capacidade de entreter, que atrai cada vez mais público para as séries, impõe refletir que “entretenimento nunca é algo mecânico, mas é também uma oportunidade para autorreflexão dos espectadores, que podem ser auxiliados (...) através do compartilhamento desses produtos audiovisuais” (Martínez-Lucen e Sola; 2016, p.17)

expresso nas expressões popularizadas: “se ela cometeu um crime, não merece minha consideração”. Ou, o comentário que justifica execuções no sistema prisional: “Buscou, mereceu” (Dw Brasil, 2017).

No imaginário, acumulam-se as concepções de mundo. Ele cumpre o papel que antigamente era próprio dos mitos; o de estabilizar a sociedade ao narrar a vitória da ordem na luta contra o caos (Martinez-Lucen e Sola, 2016). Na reedição da proposta mítica de delimitar a ordem do caos, o imaginário inova com a separação entre “monstro” e sociedade. Amealhado pela ordem jurídica, típica do poder soberano moderno, o monstro é percebido como transgressão a leis naturais (Foucault, 2010). Os monstros humanos figuram, assim, a forma mais extrema de oposição à norma, ao se identificarem com o “indivíduo a ser corrigido, o anormal e o desviante sexual” (Foucault, 2010, p.47).

O monstro é um construto cultural, e circula como “forma discursiva, no campo das representações” (Milanez e Prates, 2013, p.6). Presta-se, com a sua exibição, ao papel pedagógico de ensinar a norma. Ao servir para operar a separação entre o normal e o anormal, o monstro se presta como uma “alma ou corpo de sacrifício”, que se doa para reestabelecer a ordem social, com funções de corretivo para o comportamento desviante do sujeito. (Milanez e Prates, 2013, p.6)

O espaço acusatório, que caracteriza as redes sociais, revive o dispositivo imaginário do monstro. A acusação de um indivíduo pelo *tribunal das redes sociais*, o torna automaticamente culpado perante toda a sociedade, sem direito à defesa. Anulado o tempo de réplica, as acusações que circulam com extrema velocidade nas redes e aplicativos de mensagens mostram-se suficientes para erguer culpados e jogá-los à margem do convívio social.

O imaginário social opera com mecanismos próprios para alcançar a justiça. A busca do justo não é uma exclusividade histórica, mas se apresenta como característica do convívio dos seres humanos em sociedades, estabilizadas de forma pacífica e ordeira. Os valores e as formas de alcançar essa meta podem variar de acordo com o lugar, o tempo e até mesmo o indivíduo. E, no caso, do Estado falhar no seu controle, recorrem-se a formas alternativas do imaginário social. Ou seja, clama-se pela justiça pelas próprias mãos, como o retorno recalcado da ideia de justiça que circula nas vias do imaginário, e que teima em responder como vingança.

O justicamento popular se desenrolar num plano complexo. Há nele evidências da força do inconsciente coletivo e do que estou chamando aqui de estruturas sociais profundas, as quais permanecem como que adormecidas sob as referências de conduta atuais e de algum modo presentes também no comportamento individual (...) São estruturas supletivas de regeneração social, que se tomam visivelmente ativas quando a sociedade é ameaçada ou entra em crise e não dispõe de outra referência (...) para se reconstituir, fenômeno que se expressa nos linchamentos. (Martins, 2015, p. 9)

4 VINGANÇA E LINCHAMENTO

A vingança ressurgue com força, numa antiga forma de se eliminar aquele que é visto como alguém *monstruoso* e fora da sociedade: o linchamento. Atualmente, o que essa prática apresenta de diferente é a sua forma de execução. Se à moda antiga exigia castigos físicos, hoje adapta-se aos meios virtuais.

O termo linchamento deriva do inglês *lynching*. Essa expressão provém da figura de William Lynch, que no século XIX, celebrou um acordo com o estado da Virgínia, nos EUA (*Lynch Law*), autorizando-o a aplicar, na falta de juízes, as penas sob forma de coerção direta, sem uso dos meios legais. A partir de então, é comum associar tanto a *Lei de Lynch* quanto a prática do linchamento a situações onde se ausenta a própria justiça (Martini, 2008). Mobilizado pelo sentimento de injustiça, os justicamentos populares surgem, em algumas situações, como a única forma de combater o mal percebido pelo imaginário corrente.

Com a sensação de impunidade para os crimes que ocorrem diariamente, ressurgue o *Estado de anomia*, diagnosticado por Durkheim (2000) como ausência (ou sensação de ausência) de qualquer tipo de lei e aplicação das mesmas. Circunstância que acentua a sensação de desregramento e, em decorrência, dificulta discernir o que é e o que não é justo (Durkheim, 2000). Aproveitando-se desse clima de instabilidade, o fervor popular é incentivado para tomar as rédeas da situação e aplicar o que se considera como justiça de acordo com o momento vivido.

Por conta de sua natureza extraordinária, pública e extremamente visual, o linchamento adquire um grande poder simbólico (Wood, 2009). Poder que lhe concede persistir mesmo findado o ato em si, com a representação da sua prática violenta em fotos, canções, notícias e narrativas. Atualmente, com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, o linchamento tomou proporções ainda maiores. Hoje,

grande parte da população, com o advento dos *smartphones*, possui uma câmera e um gravador no bolso, e muitas vezes com acesso à *internet* móvel.

Viabiliza-se, assim, a publicação do linchamento por meio de fotos e vídeos, momentos após a realização do mesmo, existindo até mesmo a possibilidade de transmiti-lo ao vivo. O efeito da sua prática é potencializado com o compartilhamento dessas publicações: em poucos momentos toda a comunidade e círculos sociais (quando não se alcança proporções maiores) poderão assistir. O linchamento recebe alcance amplificado e acelerado, e é cena comum receber ou conhecer quem tenha recebido fotos e vídeos divulgando a sua prática.

As novas tecnologias de comunicação não só permitiram que os linchamentos físicos fossem compartilhados de forma veloz, mas modelaram um novo tipo de linchamento: o linchamento virtual. Com destaque, nessa modalidade, para as redes sociais.

Nos linchamentos, físico e virtual, as regras são mantidas: não há um tribunal; não há direito ao contraditório e ampla defesa e nem o direito de recorrer. Ao contrário, se o *júri* da *internet* declarar alguém culpado de cometer qualquer infração, seja contra lei ou até mesmo contra a moral, o acusado será martirizado por todo o público sem descanso e sem perdão. O que afeta o indivíduo o atinge de forma extremamente negativa em todas as suas esferas de vida - passando por seu isolamento social até sua demissão no emprego -, visto que nas sociedades da informação é difícil separar a identidade real da virtual. À *internet* cabe matar, ainda que nas redes e de maneira virtual, o *monstro* da vez.

A diferença, a se salientar, é que as pessoas não agridem a vítima de forma direta e física, ao menos em um primeiro momento. O que não deixa de ser um incentivo para o uso cada vez maior desse tipo de prática. Afinal, é mais fácil e com menos chance de consequências linchar alguém pela *internet* do que fisicamente (Folha, 2017).

As novas tecnologias também interferem diretamente na imagem do criminoso. Mesmo que em termos de punição, nada seja alterado - o réu pode ser tanto sentenciado a pagar uma multa ou ser recluso -, a sua divulgação nas mídias de comunicação altera o seu significado social (Martinez- Lucen e Sola, 2016).

Há diversos exemplos de como, recentemente, essa percepção tem mudado ao redor do mundo e no Brasil. Com a cobertura midiática, um suspeito de assassinato levado em custódia deixa de ser parte de um evento privado - no qual a polícia iria até a

casa do sujeito e o levaria para a delegacia -, para transformar-se em um espetáculo midiático, com diversas câmeras, jornalistas, transmissão ao vivo e até interrupção na programação.

Mais uma vez, os meios de comunicação cumprem papel determinante na forma da sociedade tratar o crime e o criminoso, influenciando a reação contra o agente delituoso. O linchamento agora está a um clique de distância.

5 LINCHAMENTO E SOCIEDADE DO ESPETÁCULO

O linchamento, nos dias atuais, é um espetáculo digno das dimensões proporcionadas pelas novas tecnologias da comunicação. E se há um tema que permeia a narrativa de *Black Mirror*, comum aos seus episódios isolados, além da relação dos humanos com a tecnologia (especialmente as tecnologias de tela), é o do espetáculo. No episódio *Urso Branco*, por exemplo, a punição atrai massa de espectadores para o *Parque de Justiça*, transformando o sistema judiciário em um grande espetáculo.

O espetáculo não é apenas, como acreditado no senso comum, um *show* de fogos de artifício; uma performance artística ou um jogo esportivo. Na verdade, é qualquer representação visual convincente. Isto é, a *TV*, a *internet*, os *videogames*, e até mesmo a vida real podem proporcionar atuações espetaculares.

Mas, com o advento das tecnologias de tela, esse espaço se tornou o mais capacitado para transformar em espetáculo eventos da vida social e privada. Na série *Black Mirror*, esse é o motivo principal para se tematizar a relação entre o espectador e a tela; sejam as das televisões, dos computadores, dos celulares ou até mesmo a das lentes de contato, que prestam essa função. Mesmo sendo tecnologias criadas após o aparecimento da denominação *sociedade do espetáculo*, cunhada por Guy Debord - no lançamento de seu livro de mesmo nome, nos anos 1960 -, a expressão ainda é atual e contempla essas inovações.

Na sua formulação original, a *sociedade do espetáculo* é um termo capaz de designar não apenas um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens (Debord, 1997). Nada mais atual, pois com a popularização de *smartphones* e da *internet* móvel, a relação entre o consumidor e a tecnologia atravessa a relação dos indivíduos entre si. Os *emojis* e os *memes* são exemplos da relação social entre pessoas mediada por imagens.

As práticas punitivas não ficaram imunes às influências da sociedade do espetáculo. A punição reservada aos *indigentes* no imaginário social confirma a sua participação: não é mais suficiente punir o agente; é necessário presenciar a punição. É preciso vivenciá-la por meio do seu registro em imagem. Além do mais, a punição deve ter componentes atrativos, igualando-a a um espetáculo.

A ideia de transformar um fora da lei em fonte de diversão e espetáculo, no entanto, não é inédita aos tempos modernos. Morris (2015) narra um caso em que cidadãos de uma cidade belga, na Idade Média, quando ficavam entediados, compravam um ladrão de uma cidade vizinha (visto que não tinham criminosos na própria cidade), para então amarrar um cavalo em cada um de seus tornozelos e pulsos para despedaçá-lo, causando euforia na plateia. O único problema levantado era o alto valor cobrado pelo criminoso. Há também o clássico exemplo, descrito por Foucault (1987), da execução em praça pública, de Damians. Como parte do espetáculo, a execução cumpre um ritual repleto de crueldades.

Inibidas a partir da instauração do modelo punitivo prisional, típico dos dispositivos disciplinares que isolam o criminoso em vez de expô-lo à visão do público (Foucault, 1987), essas práticas punitivas são revividas no noticiário brasileiro (El País, 2017a).

Ao se tornar corrente como prática punitiva, em território brasileiro combina-se o modelo punitivo que segrega o indivíduo como membro da sociedade com o do linchamento, que promove a espetacularização de todo o processo. Sem o acionamento do Estado, o espetáculo punitivo promove a reação popular de forma completamente desproporcional. De modo semelhante ao que acontece no episódio de *Black Mirror*, ao destacar um círculo de espectadores filmando com seus celulares o linchamento/vingança.

Fenômeno que se enquadra perfeitamente nas considerações traçadas por Debord (1997, p.18) para o mundo espetáculo: “onde o mundo real se converte em simples imagens, estas simples imagens tornam-se seres reais e motivações típicas de um comportamento hipnótico”.

Casos concretos da vida cotidiana revelam a dimensão espetacular da punição, ao se tornarem notórios pela imprensa: o do menino acusado de cometer furto e amarrado no poste após ter sido linchado (Extra, 2017), e o do rapaz flagrado roubando uma

bicicleta, e tatuado na testa com os dizeres “sou ladrão e vacilão” (G1 Globo, 2017a). Em ambos, o linchamento e a vingança privada recebem o tratamento de espetáculos. O caso da tatuagem na testa, revela para a socióloga Ariadne Natal que “eles não queriam apenas torturar. Eles queriam humilhar publicamente, e para isso utilizaram o recurso do compartilhamento do vídeo na *internet* [...] a tortura do jovem foi feita para ser consumida, seja para a crítica ou para endossar a atitude deles” (El País 2017b).

Na vida real como na ficção de *White Bear*, a vítima do linchamento é filmada. A vingança inclui a exposição e degradação completa da sua imagem. Sob os olhares de quem a pratica, ela é tão justa que merece ser compartilhada em redes sociais, para satisfazer o sentimento de vingança da sua audiência, que a aprova e curte.

6 USOS DA PUNIÇÃO

As diferentes maneiras de punir e suas finalidades têm destaque nas teorias penais. Abordá-las, mesmo de forma genérica, presta-se para dimensionar as práticas punitivas veiculadas no episódio da ficção e as presenciadas nas cenas cotidianas já retratadas.

Dentre os diversos posicionamentos teóricos sobre a finalidade da pena, merecem destaques os defendidos pelas teorias retributiva e preventiva, ou mista. A teoria retributiva concebe a pena como uma maneira do Estado contrapesar o criminoso pelo possível mal causado a indivíduos ou à sociedade. O objetivo da pena, para essa definição, não é ressocializar ou reeducar, ou até mesmo reparar o dano causado, mas sim castigar o infrator pelos seus atos contrários ao previsto em normas positivadas. Ao se apenar um ato, procura-se aplicar a quem o praticou o sofrimento causado, sem, no entanto, se desviar de aplicar o mal justo, previsto no ordenamento jurídico. A punição vista nesse sentido, é baseada na ideia do punir porque é pecado (*punitur quia peccatum est*) e objetiva tão somente a punição do agente, sem estender a preocupação para outros aspectos. (Capez, 2012; Grokskreutz, 2010).

A outra teoria, a da prevenção, diferencia-se da retributiva ao impor como fim prático para a pena a prevenção geral ou especial do crime. Especial, pois, a pena cumpre com o objetivo de readaptação, justificando a segregação social do criminoso como própria para impedir a reincidência. Com a prevenção geral, a pena visa intimidar o ambiente social, provocando o medo como forma de coibir novos atos delinquentes. Punir, para essa teoria, cumpre o caráter utilitário de evitar que os agentes voltem a

cometer crimes, sem nenhum objetivo em si de aplicar uma punição na tentativa de manter o equilíbrio social. (Capez, 2012; Grokskreutz, 2010).

Para a teoria mista, a pena deve ser uma combinação das duas teorias já citadas, ou seja, a pena deve ser uma retribuição pelo mal causado, mas também deve objetivar a prevenção especial e geral de cometimento de novos crimes. Atinge-se, desse modo, a consolidação do punir pelo pecado e para não pecar (*punitur peccatum est et ne peccetur*). A mescla entre essas posições são encampadas na maioria dos entendimentos atuais. (Capez, 2012; Grokskreutz, 2010).

Não se pode, contudo, deixar de salientar que, além dessas ideias, a pena primitivamente cumpriu a função de vingança privada, e assim perdurou até a tomada do *jus puniendi* pelo Estado, a partir do início da Baixa Idade Média (Shecaira, 2012), autorizando-se que a punição extrapolasse até mesmo o dano causado. A ideia de retaliação pelo mal cometido é consagrada desde a Lei de Talião, e claramente expressa no Código de Hamurabi.

7 FICÇÃO E REALIDADE

No episódio de *Black Mirror*, a personagem principal, Victoria, acorda sentada na cadeira. A sua confusão, sem saber o que de fato aconteceu e o motivo dos curativos nos seus pulsos, assemelha-se à da casa, desarrumada, com pílulas jogadas no chão. À sua frente, uma televisão ligada transmite o símbolo com o formato de um *garfo* invertido.

Atordoada, ela inicia a sua fuga, desce as escadas e se depara com uma outra sala tão ou mais desarrumada do que a anterior, também com uma TV emitindo o mesmo símbolo. Nesse ambiente, ela descobre fotografias com a sua imagem e as de um homem e uma menina, o que a faz presumir tratar-se da sua família, com paradeiro que ela desconhece.

Victoria continua a sua fuga, e ao deixar a casa avista ruas semelhantes às de um típico condomínio suburbano. Sem movimento e vazias, aos poucos as ruas são ocupadas por pessoas. Portando celulares, elas se preocupam em apenas filmar os movimentos de Victoria, sem esboçarem a mínima reação às suas investidas.

Na sequência, a cena apresenta um homem mascarado desembarcando de um carro preto. Sem motivos aparente, ele começa a atirar contra Victoria, que, desesperadamente, foge para se proteger. Após alguns minutos, ela encontra outras

peessoas que também parecem estar em fuga, com as quais consegue, finalmente, se comunicar. Elas lhe explicam que um sinal (o mesmo sinal visto no começo do episódio) foi responsável por transformar as pessoas em uma espécie de *zumbis tecnológicos*. Outros que restaram e não foram afetados pelo sinal tentam matar essas pessoas em fuga. E são eles que surgem após a tentativa de Victoria se comunicar com os que a filmam com os seus celulares, e passam a persegui-la com a intenção de matá-la.

O cenário da ação é repleto de sinais prontos para serem decodificado, e o episódio já se inicia com a personagem enfrentando uma atmosfera misteriosa e tensa, o que de imediato lhe faz angariar a simpatia do espectador.

O episódio transcorre nesse clima e ritmo por cerca de vinte e sete minutos. Victoria reúne-se com as pessoas que conheceu durante sua fuga para uma estação de TV, cujo nome é *White Bear*, com a missão de desligar o sinal responsável por hipnotizar as pessoas e trazê-las de volta. Ao chegar à estação, ela se depara com os mesmos *vilões* que a perseguiram no início do episódio. Na luta que se inicia contra eles, Victoria retoma a espingarda da mão de um deles, e no momento de disparo do tiro revela-se o *plot twist* do episódio: da arma, em vez de balas, são lançados confetes. Imediatamente, o ambiente mostra-se um cenário com um auditório oculto, sinais que transformam a obra em metaficção para o espectador. Somente nesse momento, ele se certifica de estar assistindo uma ficção dentro da própria ficção, forçando-o a reinterpretar retroativamente a história.

Tudo o que se viu até então, passa a ser compreendido como parte de uma encenação/punição sadista. Victoria, diariamente, se submete a uma operação de apagamento da sua memória, e ao encenar a mesma história repete o seu sofrimento, como uma espécie de tortura contínua. Além desse ritual punitivo, quando o cenário se abre por trás de Victoria, inicia-se o seu linchamento, que a força a passar por um veículo semelhante ao *papamóvel*, numa espécie de menção à ideia da separação entre o monstro e as pessoas normais.

Nos créditos finais do episódio, é revelado mais um aspecto sobre o *Parque de Justiça*, que faz referência às regras do local para os visitantes do dia. Além das regras que recomendam *não falar e manter a distância*, a última é *Divirta-se (Enjoy yourself)*, numa mensagem clara que entreter-se com o sofrimento de uma criminosa faz parte da

sua condenação. Os que, por acaso, não se entretém com o espetáculo, igualam-se à criminosa.

A concepção de pena defendida pelo *Parque da Justiça* opõe-se aos princípios do Direito, como a sua proporcionalidade e humanidade. A justiça assume de forma inequívoca um caráter de pena vingativa contra Victoria, que só toma conhecimento do que de fato acontece nos momentos finais do espetáculo.

A espetacularização da aplicação do Direito Penal, transformando a punição numa espécie de *reality show*, reforça com os elementos ficcionais as práticas de linchamentos virtuais promovidas nas redes sociais. A punição da personagem alcança seus mais altos índices de crueldade ao se obrigá-la a assistir todas as noites o crime que ela mesma filmou.

A punição é conduzida de tal forma, que a sua vítima é posta à margem da sociedade, assumindo-se como uma espécie de *monstro*. O seu castigo deve ser ininterrupto e sem descanso, dia após dia. Esse tempo contínuo da punição é representado nos momentos finais do episódio, com um calendário marcando os dias em que Victoria foi punida. Como efeito último desse dispositivo punitivo, Victoria é desumanizada, pelo abandono de qualquer finalidade da pena; o da retribuição e o da prevenção.

A transformação dos acusados em *monstros* abre precedentes perigosos e distorções no sistema penal (Martínez-Lucen e Sola, 2016). Identificados com essa aparência, os acusados são excluídos da esfera pública. Se no sentido etimológico, monstro se aplica a criaturas para mostrar e servir de advertência, neste caso essa imagem desperta o risco de transformar a punição em um linchamento midiático desproporcional, sem qualquer chance de esquecimento do passado.

Há alguns casos reais e famosos que se aproximam da série, confundindo os limites entre realidade e ficção. Casos como o de Dolores Vázquez (El País, 2017c), com grande repercussão midiática na Espanha. Acusada de crime e condenada pelo júri espanhol, essa história ganhou grande repercussão midiática na Espanha. Mesmo após a sua definitiva absolvição, a sua imagem ainda era associada com a de criminosa, o que a obrigou a se mudar para a Inglaterra, e tentar ficar longe dos holofotes e das reações agressivas.

No Brasil, em 2014, circula na *internet* o retrato falado de uma mulher que sequestrava crianças para serem sacrificadas em rituais de magia negra. A dona de casa, moradora da cidade de Santos, confundida com a mulher do retrato falado, foi espancada até a morte (G1.Globo, 2017b). Aos olhos do tribunal das redes sociais, a semelhança entre as imagens foi suficiente para julgar e punir o crime praticado. O linchamento, como é lugar comum nos dias de hoje, foi filmado pelos espectadores que o assistiram ao vivo e o postaram nas redes sociais, atestando que a vida imita a arte e vice-versa.

A *internet* produz efeitos que, pela facilidade de armazenamento de informações, seja a informação verídica ou não, impõem ao acusado punições que se aplicam indefinidamente, ou fatalmente. Outro aspecto a salientar, é que a conversão em espetáculo do crime e do seu julgamento é capaz de redirecionar vidas pessoais. Martínez-Lucen e Sola (2016) citam, para ilustrar esse aspecto, o caso do fotógrafo Kevin Carter. Após receber o prêmio Pulitzer pela icônica fotografia do frágil menino abatido pela fome, observado atentamente por um abutre, o fotógrafo sul-africano não resistiu ao seu julgamento midiático, condenando-o por preferir a vida em benefício da fama, e se suicidou. Isso, em uma época que ainda não sofria com as influências das redes sociais.

São notórios casos semelhantes ocorridos no Brasil. Os casos do goleiro Bruno e o de Isabela Nardoni, foram assuntos recorrentes nas programações das TVs, com *flashes* até mesmo durante a programação normal para mostrar o andamento do caso para o público. A mídia local agiu nesses casos como a internacional, ao abordar os suspeitos de crime como o *monstro de Cleveland* e o *monstro de Amstettem*. Uma pesquisa rápida nos mecanismos de busca da *internet* revela Bruno e os Nardoni como alvos da mesma alcunha.

Ao se retomar esses casos, dentre tantos outros possíveis, junto com o episódio ficcional, percebe-se como as medidas punitivas contam com o apoio incontestável do sentimento de vingança, presente no imaginário social como fator corretivo da desordem e como ideia do que deve ser a punição adequada para quem infringe as leis.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A forma do espetáculo modela as sociedades ocidentais, mostrando-se presente nas relações e práticas cotidianas. A cultura centrada na imagem articula-se de maneira global consolidando a sua massificação. As artes aderem ao impulso do entretenimento

e diluem fronteiras valorativas entre o erudito e o popular. A diversão surge como critério abrangente para qualificar as atividades humanas em suas variadas frentes.

Um estilo de vida, portanto, que periga se impor como homogêneo, e é criticado por suas consequências. Os alertas voltam-se para os riscos do espetáculo se tornar o padrão a ser alcançado. As regras do mercado ditam o que é a cultura, que se banaliza para ser palatável ao consumo. No domínio das informações, a mesma influência produz um noticiário orientado para escândalos e bisbilhotices (LLOSA, 2013).

Os efeitos da banalização da cultura e da generalização da frivolidade também são visíveis na percepção da violência. A violência, como alternativa aos princípios de justiça e à devida aplicação da lei, é um tema rentável que recebe cada vez mais espaço nas diversas mídias. Nesse contexto histórico-social, o privilégio do espetáculo como modo de vida é um gatilho que justifica a quebra dos princípios do Direito como necessária e correta, além de ser atrativo material para a indústria do entretenimento. A quebra desses precedentes ainda é mais preocupante, quando se encontra com um imaginário social predisposto à vingança e linchamento.

Recorrer à pura violência para exercer a punição, exige refletir sobre relativizar os limites da justiça, e sobre a identificação do ato de punir com o ato que se pune. As respostas comumente dadas a esses questionamentos, considerando o cenário brasileiro, apontam para cenários preocupantes e ameaças ao Estado de Direito, e suas importantes garantias penais.

As obras de ficção científica, mais do que especularem sobre o que virá num futuro distante, apontam possibilidades oferecidas no presente. Mais do que preditivas, mostram-se críticas da atualidade, autorizando-as, em muitos casos, a anteciparem o que de fato virá a acontecer. Por isso, a ideia de um *Parque de Justiça*, aos moldes de *White Bear* não é tão absurda ou mesmo distante da realidade. As críticas e desconfianças lançadas contra as séries, como distrações da indústria cultural, podem ser compensadas com momentos que, como esse, exigem a participação autorreflexiva dos espectadores.

REFERÊNCIAS

BROWN, Michelle; RAFTER, Nicole. *Criminology goes to the movies: Crime theory and popular culture*. Nova Iorque: New York University Press, 2011. 227p

CAPEZ, Fernando. *Curso de Direito Penal*, volume 1, Parte Geral; 16 ed. São Paulo: Saraiva, 2012.653p.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 238p.

DURKHEIM, Émile. *O Suicídio*. Trad. Mônica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2000. 552p.

DW BRASIL. Entrevista com o sociólogo Sérgio Adorno. “No Brasil muitos preferem vingança à aplicação de justiça. Disponível em: <<http://www.dw.com/pt-br/no-brasil-muitos-preferem-vinganca-a-aplicacao-de-justica/a-37064186>>. Acesso em: 12 nov.2017.

EL PAÍS. Brasil tem um linchamento por dia, não é nada excepcional. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2015/07/09/politica/1436398636_252670.html>. Acesso em: 12 nov. 2017a

EL PAÍS. Tortura de jovem tatuado na testa foi feita para ser consumida nas redes. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/13/politica/1497374163_459335.html> Acesso em 12 nov. 2017b.

EL PAÍS. No hay perdón para Dolores Vázquez. Disponível em: <https://politica.elpais.com/politica/2013/06/02/actualidad/1370190300_472322.html> Acesso em: 12 nov. 2017c

EXTRA. Adolescente atacado por grupo de “justiceiros” é preso a um poste por uma trava de bicicleta, no Flamengo. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/rio/adolescente-atacado-por-grupo-de-justiceiros-preso-um-poste-por-uma-trava-de-bicicleta-no-flamengo-11485258.html>>. Acesso em 12 nov. 2017

FOLHA. Redes sociais empoderam indivíduos, mas viram nova praça de linchamento. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2015/04/1620518-redes-sociais-empoderam-individuos-mas-viram-nova-praca-de-linchamento.shtml>> Acesso em: 11 nov. 2017

FOUCAULT, Michel. *Os anormais*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 344p.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*; tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

GARCIA MARTÍNEZ, Alberto Nahum. El Espejo Roto: la metaficción en las series anglosajonas. *Revista Latina de Comunicación Social*, n. 64, p. 654-667, 2009

G1. GLOBO. Adolescente que teve testa tatuada é encontrado por amigos caminhando perto de casa, no ABC. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/adolescente-que-teve-testa-tatuada-e-encontrado-por-amigos-caminhando-perto-de-casa-no-abc.ghtml>> Acesso em: 12 nov.2017a.

G1. GLOBO. Mulher espancada após boatos em rede social morre em Guarujá, SP. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2014/05/mulher-espancada-apos-boatos-em-rede-social-morre-em-guaruja-sp.html>>. Acesso em: 12 nov. 2017b.

GROKSKREUTZ, Hugo Rogerio. Das teorias da pena no Ordenamento Jurídico brasileiro.. In: *Âmbito Jurídico*, Rio Grande, XIII, n. 77, jul 2010. Disponível em: <http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?artigo_id=7815&n_link=revista_artigos_leitura>. Acesso em 12 ago. 2017.

HARARI, Yuval Noah. *Sapiens*. Uma breve história da humanidade. 23. ed. Porto Alegre: RS; L&PM, 2017. 464p.

MARTÍNEZ-LUCENA, Jorge; SOLA, Javier Cigüela. *Screen Technologies and the imaginary of punishment: A reading of Black Mirror's "White Bear"*, *Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication*, 7:1, 2016, pp. 3-22, doi: 10.1386/ejpc.7.1.3_1

MARTINI, Siro M. A. De (Comp.). *Em Defesa Del Derecho Penal*. Buenos Aires: Educa, 2008.292p.

PRATES, Ciro ; MILANEZ, Nilton . *O estereótipo do monstro: uma discussão sobre a monstruosidade e sua representação social*. In: X Colóquio Nacional e III Colóquio Internacional do Museu Pedagógico, 2013, Vitória da Conquista. Produção do Conhecimento no limiar do século XXI: tendências e conflitos. Vitória da Conquista: Museu Pedagógico, 2013.

REICHMANN, B. T.. O que é metaficção? *Scripta UNIANDRADE*, v. 04, p. 331-349, 2006.

SHECAIRA, Sergio. *Criminologia*. 4. ed. rev e atual. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

STRECK, Lênio. Por que precisamos de grandes narrativas no e do direito. In: NOGUEIRA, Bernardo G.B; SILVA, Ramon Mapa (orgs). *Direito e Literatura*. Por que devemos escrever narrativas? Belo Horizonte: Arraes Editores, 2013.196p.

VARGAS LLOSA, Mario. *A Civilização do espetáculo: Uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013. 208p.

WOOD, Amy Louise. *Lynching and Spectacle: Witnessing Racial Violence in America, 1890-1940*. The University of North Carolina Press, 2011. 368p.