

Fantasia e Memória na Sociedade do Espetáculo

Robson Loureiro¹

Resumo: Este artigo trata da formação da memória e da fantasia na sociedade do espetáculo, que se sustenta pela ação da indústria cultural. Recorre aos romances *Brave New World* e *1984*, referências históricas que antecipam aspectos da sociedade atual. Questiona qual lugar os *media* ocupam na produção dessas faculdades e até que ponto elas são reféns da programação realizada pelos gerentes de produção e operadores da indústria cultural. A hipótese é de que ambas faculdades tendem a ser aprisionadas pela tirania desta indústria que usurpa e destitui o indivíduo do esforço autônomo de produzir e lidar com essas dimensões da subjetividade.

Palavras-chave: Fantasia, Memória, Sociedade do Espetáculo, Indústria Cultural.

Abstract: This article deals with the formation of memory and fantasy in the spectacle society, supported by the culture industry. It uses the romances *Brave New World* and *1984*, two historical references that anticipate aspects of today's society, it questions which place occupy the media in the production of the memory and phantasy, and to what extent they are captives of the program carried out by the managers and operators of the culture industry. The hypothesis is that both faculties tend to be confined by the tyranny of this industry that usurps and deprives the individual of self-effort to produce and handle with these dimensions of subjectivity.

Keywords: Fantasy, Memory, Spectacle Society, Culture Industry.

Introdução

Este artigo enfatiza aspectos relacionados ao processo de constituição da memória e da fantasia no contexto cultural contemporâneo, caracterizado pela excessiva produção e exibição de imagens. A tendência atual tem sido enaltecer a *hipervisualidade* das *imagens técnicas* (FLUSSER, 1985) em detrimento da escrita e até mesmo da memória oral (BENJAMIN, 1994; ALMEIDA, 1994). A indagação básica tem a ver com o lugar que os *media* ocupam na produção da memória e da fantasia. Até que ponto, no atual contexto, a memória e a fantasia são reféns da formatação programada pelos gerentes de produção e operadores da indústria cultural?

¹ Professor Associado da Universidade Federal do Espírito Santo. Integra o corpo docente da linha de pesquisa *Educação e Linguagens* do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFES). Coordenador do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Educação, Filosofia e Linguagens (NEPEFIL/CE/UFES). E-mail: robbsonn@uol.com.br

As imagens sempre fascinaram a humanidade que, por meio delas, tem se expressado desde os primeiros homínídeos pré-históricos. Elas já serviram para a “decoração” de cavernas e templos religiosos. Por força do mistério, do sagrado, as imagens incitam à ilusão e a crença de que não são imagens, mas existem ou porque são reproduzidas pela realidade que representam, ou porque algo superior as criou. Onde quer que exista a humanidade haverá uma imagem, pois o humano é o único animal que utiliza e produz imagens (WOLF, 2005). Contudo, ao contrário da linguagem oral e escrita, a imagem jamais diz algo sobre o conceito, a negação, o possível, o passado e o futuro. Toda imagem ignora o conceito. Eis sua verdadeira superioridade: sua irracionalidade. Wolf (2005) destaca que a imagem mostra, mas nada diz sobre o que apresenta. Em outros termos:

[...] aquilo que vemos, vivemos, sentimos, experimentamos, nós o vemos, vivemos, sentimos, experimentamos no singular. Se quisermos tocar, emocionar, provocar uma reação imediata, não controlada, de admiração, de identificação, de atração, ou, ao contrário, de medo, de compaixão, de repulsa, nada vale tanto quanto a imagem. Um artigo sobre a fome que tenha causado 100 mil mortos na África é uma informação, uma estatística, interessa à pessoa, mas não a deixa indignada. Uma foto de uma única criança africana morrendo de fome não informa, não diz nada, não explica nada, mas pode provocar piedade, indignação, revolta (WOLF, 2005, p. 26).

A imagem transitou pelas cavernas pré-históricas, chegou à história por meio dos livros e templos sagrados, conquistou espaços específicos para sua contemplação, tais como os museus, as salas de cinema para, enfim, adentrar a *caixa preta* inaugurada pela televisão e consolidada com o computador pessoal, celular e *tablet*. A imagem atualmente hegemônica é aquela registrada e veiculada pelos aparatos do audiovisual imagético-eletrônico.

Seis décadas separam a primeira fotografia, que data do ano de 1826, do início da sua popularização, por volta de 1888. O mesmo não aconteceu com o cinema. De máquina (*cinematógrafo*) com fins científicos, transformou-se em entretenimento de massa já no ano seguinte à sua primeira sessão pública, em especial após a exibição realizada no *Grand Café* de Paris, em 28 de dezembro de 1895.

No final do século XX, o avanço da ciência e da tecnologia possibilitou, ainda mais, a ampliação dos aparelhos de reprodução e exibição de imagens. Com efeito, desde as últimas décadas do XIX e início do século XX, diversos intelectuais

enfrentaram e analisaram esse fenômeno de produção, reprodução e circulação de imagens que se deu com o avanço das forças produtivas e dos meios de produção, principalmente a partir da *época de ouro* do capitalismo.

Benjamin (1994) considera o cinema, mais do que a pintura e a fotografia, o meio de expressão que mais modifica a percepção do espectador: o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética (Benjamin, 1994). Fascinado com as possibilidades do cinema, ele observa que a câmera consegue captar pormenores que o olho humano mais sensível não percebe. Muitos aspectos da realidade, passíveis e possíveis de serem captados pelo aparelho, estão fora do alcance da percepção sensível do olho normal. Ela permite grandes planos que dão ao espectador a sensação de liberdade. Com seus inúmeros recursos técnicos, é possível aproximar, distanciar, ampliar, miniaturizar, interromper, acelerar, enfim, a câmera objetiva “[...] nos abre, pela primeira vez, a experiência do inconsciente ótico, do mesmo modo que a psicanálise nos abre a experiência do inconsciente pulsional” (BENJAMIN, 1994, p. 189).

Debord considera que a sociedade contemporânea pode ser caracterizada por ser uma configuração histórica da indústria cultural, na qual o capital se apresenta em tal grau de acumulação que se torna imagem. O espetáculo, escreve Debord, paradoxalmente, “[...] não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1997, p. 14).

As sociedades onde reinam as modernas condições de produção resumem-se a uma imensa acumulação de *espetáculos*. O mundo contemporâneo especializou-se cada vez mais na produção incessante de imagens. Aqui, o mentiroso mente para si mesmo (DEBORD, 1997). Por isso, o espetáculo, em geral, inverte a vida concreta. Ele é o movimento autônomo do não vivo. O espetáculo é a sociedade e também instrumento de unificação social. Como parte da sociedade, ele concentra todo o olhar iludido e toda a falsa consciência. A unificação que realiza é tão somente a linguagem oficial da separação generalizada (DEBORD, 1997, p. 14). O espetáculo não é o abuso de um mundo da visão, sequer o produto das técnicas de difusão maciça das imagens, mas uma visão de mundo que se efetivou/objetivou.

Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é

apresentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o *modelo* atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha *já feita* na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo também é a *presença permanente* dessa justificativa, como ocupação da maior parte do tempo vivido fora da produção moderna (DEBORD, 1997, p. 14-15).

Ao realizar uma estimável atualização da Teoria Crítica da Sociedade, TÜRCKE (2010) destaca a necessidade que as pessoas têm, no contexto atual, de *serem percebidas*. Para ele, a máxima dessa sociedade contemporânea é *esse est percipi* – ser é ser percebido –, imagetivamente percebido na *homepage*, no *Facebook*, no *Twitter*, no *YouTube*, na televisão. Ele considera que

O bombardeio audiovisual faz os sentidos ficarem dormentes. As sensações criam a necessidade de outras mais fortes. A dose atual de imagens e sons de pessoas feridas, desfiguradas, aterrorizadas, fugindo de algo, sem roupa, as cenas de assassinato e de sexo, que já representam a normalidade do cenário dos programas, praticamente não mais podem ser percebidas senão como uma preparatória para novas doses aumentadas de excitação (TÜRCKE, 2010, p. 68).

A fim de refletir os vínculos entre memória e fantasia e a forma como ambas são constituídas na sociedade do espetáculo, delimito o seguinte percurso: primeiro recorro à contribuição da literatura ficcional; afinal, ela também explorou e se mostrou preocupada com a crescente ação dos *media* e sua influência sobre a existência social. Autores como Huxley e Orwell estavam atentos a essa questão. Assim, tomo as obras *Admirável mundo novo* (HUXLEY, 2001) e *1984* (ORWELL, 2000) com o intuito de captar indícios do lugar que o *espetáculo imagético* ocupa na produção da memória pública e da fantasia. Em *Memória e fantasia: contribuições da Teoria Crítica da Sociedade*, dialogo com as contribuições da Teoria Crítica da Sociedade e aponto um caminho possível para se compreender o tema aqui proposto.

A hipótese é de que o consumidor dos produtos da indústria cultural tende a perder o controle tanto do processo de constituição, como também do próprio conteúdo da memória e da fantasia, o que, de certa forma, fortalece os mecanismos de reprodução da danificação/regressão da sensibilidade. Em outros termos, a memória e a fantasia

tendem a ser faculdades aprisionadas à tirania da indústria cultural. Essa tendência acarreta um processo de *usurpação* no qual o indivíduo é destituído do esforço autônomo de produzir e lidar com aquelas faculdades, continuamente formatadas pelos operadores e gerentes que administram a *sociedade do espetáculo*.

Admirável Mundo Novo e o cinema sensível

Admirável mundo novo (1932), de autoria do escritor inglês Aldous Huxley (1894-1963), descreve uma sociedade dominada e controlada por um Estado totalitário onde todos são biológica e psicologicamente pré-condicionados. Há castas sociais, que são programadas pela engenharia de produção, cujos *experts*, cientistas funcionários, controlam todo o processo de reprodução humana. Todos são gestados por meio da manipulação genética e submetidos a uma espécie de “servidão voluntária”. O objetivo é eliminar qualquer possibilidade de pensamento autônomo e com isso manter a “estabilidade social”, pois manifestações de dúvida e/ou insegurança são dissipadas com o incentivo do consumo do *soma*, droga psicoativa.

No romance, o Estado busca controlar a memória por meio de sua completa eliminação. A preocupação básica é com o presente haja vista a impossibilidade de se lançar em um passado ou mesmo um futuro diferente.

As crianças têm aulas de educação sexual, mas na idade adulta a relação sexual dispensa qualquer tipo de afeto. Nascidas por meio da programação da engenharia genética garantida pelo Estado, desde a infância elas aprendem a não se apegarem a ninguém. O sexo só acontece após o consumo do *Soma*, que não é a única droga psicoativa descrita no romance. O cinema e as imagens “semoventes” também assumem esse papel *psicotrópico*. No *XI Capítulo*, John, o Selvagem, personagem que visita o *Centro de Incubação e Condicionamento*, passa diante de uma biblioteca e pergunta se os alunos liam Shakespeare. A resposta: “Nossa biblioteca contém somente obras de consulta. Se os nossos jovens precisam de distrações, poderão encontrá-las no cinema sensível. Nós não os estimulamos a procurar qualquer tipo de diversão solitária” (HUXLEY, 2001, p. 199).

A personagem Lenina Crowne, representante da casta *beta-mais*, trabalha como vacinadora no Centro de Incubação e Condicionamento, é amada tanto por John, o Selvagem, como por Bernard Marx. Ela leva o Selvagem para conhecer o cinema

sensível. Comodamente instalados em suas poltronas, leem o nome do filme na grande tela: *Três Semanas em Helicóptero*. Na sequência, um breve anúncio: “Super-filme cantante, falante, sintético, colorido, estereoscópico e sensível, com acompanhamento sincronizado de órgão de perfumes” (HUXLEY, 2001, p. 204). Tudo era muito novo para o visitante. Lenina lhe pede para colocar as mãos nos botões metálicos localizados nos braços da poltrona, afim de que o neófito possa sentir os *efeitos do sensível*. O *Selvagem* obedece. O anúncio na grande tela desaparece. Em seguida, na sala, dez segundos de completa escuridão. De súbito, deslumbrantes e parecendo incomparavelmente mais sólidas do que a própria realidade, surgem imagens estereoscópicas de um homem “[...] negro gigantesco estreitamente abraçado a uma jovem Beta-Mais braquicéfala, de cabelos cor de ouro” (HUXLEY, 2001, p. 204). O *Selvagem* se assusta. Sente algo nos lábios. Ergue a mão para levá-la à boca. O leve roçar nos lábios cessa. Deixa cair a mão no botão metálico. A sensação recomeça. Ao mesmo tempo, o órgão de perfumes exala almíscar puro. Em tom expirante, uma superpomba de trilha sonora arrulha. “U-uh”; e, não vibrando mais de trinta e duas vezes por segundo, uma voz de baixo, mais que africana em sua profundidade, responde: “Aa-aah!” “Uh-ah! Uh-ah!” Os lábios estereoscópicos unem-se de novo e, mais uma vez, as zonas erógenas dos seis mil espectadores do Alhambra titilam com um prazer galvânico quase intolerável. “U-uh...”.

Mustafá Mond, o administrador mundial, em diálogo com o *Selvagem* é questionado por que, no lugar das estórias estúpidas e horríveis exibidas no cinema sensível, não assistiam a *Otelo*. Mustafá Mond responde que ninguém entenderia *Otelo*, pois o mundo não era mais o mundo de *Otelo*.

Não se pode fazer um calhambeque sem aço, e não se pode fazer uma tragédia sem instabilidade social. O mundo agora é estável. As pessoas são felizes, têm o que desejam e nunca desejam o que não podem ter. Sentem-se bem, estão em segurança; nunca adoecem; não têm medo da morte; vivem na ditosa ignorância da paixão e da velhice; não se acham sobrecarregadas de pais e mães; não têm esposas, nem filhos, nem amantes, por quem possa sofrer emoções violentas; são condicionadas de tal modo que praticamente não podem deixar de se portar como devem. E se, por acaso, alguma coisa andar mal, há o soma (HUXLEY, 2001, p. 266).

O Selvagem insiste, “Apesar de tudo, *Otelo é bom*. Otelo é melhor do que esses filmes sensíveis”. A resposta de Mustafá Mond é surpreendente: “Sem dúvida. [...] Mas esse é o preço que temos de pagar pela estabilidade. É preciso escolher entre a felicidade e aquilo que antigamente se chamava a grande arte. Nós sacrificamos a grande arte. Temos, em seu lugar, os filmes sensíveis e o órgão de perfumes”. O selvagem retruca: “Mas eles não significam nada”. O administrador mundial reage: “Significam o que são; representam para os espectadores uma porção de sensações agradáveis” (HUXLEY, 2001, p. 267).

Dezessete anos após a publicação de *Brave new world*, foi publicado, também na Inglaterra, um dos romances mais lidos do século vinte: *1984*.

1984 e as teletelas

1984, de autoria do inglês Eric Arthur Blair (1903-1950), mais conhecido por George Orwell, retrata uma distópica sociedade totalitária controlada pelo Partido. O livro narra a estória de Winston Smith, personagem que leva uma vida ordinária e recebe a tarefa de perpetuar a propaganda do regime social intalado pelo Estado Totalitário. Sua função é falsificar documentos públicos e a literatura a fim de que o governo sempre esteja correto no que faz. Ele é um homem sem memória de sua infância ou dos anos precedentes à mudança política. O irônico é que ele trabalha no serviço de retificação de informações já publicadas. Ele publica versões retroativas de edições históricas do jornal e é cooptado por O' Brien, burocrata do círculo interno do Partido que tenta cooptá-lo a não abandonar a fé no *Big Brother*.

Tal como em *Brave new world*, as relações sexuais, em *1984*, só acontecem se não envolverem afeto. Contudo, diferente do romance de Huxley, em *1984*, o sexo só é permitido se for para procriação, caso contrário é considerado crime. Estranhamente, Smith começa a se interessar por sua colega de trabalho, Julia. Ele desilude-se com sua existência miserável e inicia uma rebelião contra o sistema do qual, ao menos em tese, ninguém escapa à vigília constante das *teletelas*, aparelhos que registram e reproduzem imagens e estão em todos os espaços, públicos ou privados. Com elas, o *Big Brother*, o chefe supremo do partido, tudo vigia e controla.

A delação é a virtude mais bem aceita e premiada. Cada sucesso, realização, vitória, descobrimento científico, toda sabedoria, sapiência, virtude, felicidade, são

atribuídas diretamente à liderança e inspiração do *Big Brother*. Ninguém nunca o viu, mas ele é a forma que o Partido escolheu para se apresentar ao mundo. Sua função é a de ponto focal para o amor, medo, reverência, emoções que podem mais facilmente ser sentidas em relação a um indivíduo do que a uma organização.

Os crimes de pensamento, ou *crimideia*, são duramente punidos. No romance, essa punição ficou mais viável com o desenvolvimento das tecnologias que dão suporte aos meios de comunicação de massa. Em 1984, depois da invenção da imprensa, tornou-se mais fácil manipular a opinião pública, processo que o filme e o rádio levaram além. O desenvolvimento da televisão e todo o progresso tecnológico possibilitaram receber e transmitir informações simultaneamente, pelo mesmo instrumento. Com isso, extinguiu-se a vida privada. Cada cidadão, ou pelo menos aquele suficientemente importante para merecer espionagem, ficou sujeito a ser 24 horas por dia vigiado. Mantido sob os olhos da polícia, ao alcance da propaganda oficial e isolado de todos os outros media. No romance, pela primeira vez é instaurada a possibilidade de impor não apenas a completa obediência à vontade do Estado, como também a total uniformidade de opinião a todos os súditos.

A educação das massas tem como escopo moldar, continuamente, a conduta de todos. Para tanto, assiste-se aos *dois minutos de ódio*, momento no qual uma multidão adentra a sala de cinema. Em uma hipertela são exibidas cenas de guerra, violência entre soldados inimigos e destruições fictícias. O intuito é provocar o ódio do espectador contra o inimigo virtual do momento. O público vibra, grita, esbraveja. Um êxtase coletivo que mais lembra uma espécie de *catarse invertida*.

No romance, a história coletiva é concebida apenas como um presente contínuo. A narrativa, sobre os eventos do passado, é eternamente construída e desconstruída pela tecnocracia do partido. A meta é apagar o passado. Quem controla o passado, controla o futuro. Quem controla o presente, controla o passado. A propaganda do partido divulga a ideia de que o passado nunca fora alterado. A existência, veracidade ou falsidade dos eventos históricos, não interessa. Tudo se resume ao discurso. Ou seja, a uma construção textual cuja narrativa conduz a possibilidades infinitas de interpretações. Não há como captar a verdade dos fatos, mas há como construir narrativas que tendem a ocupar o lugar da verdade sobre os fatos. *Duplipensar*, termo aludido no romance,

resume bem essa perspectiva. *Duplipensar* significa defender duas crenças contraditórias, que se negam mutuamente. Assim,

O intelectual do Partido sabe em que direção suas lembranças devem ser alteradas; portanto sabe que está aplicando um truque na realidade: mas pelo exercício do duplipensar ele se convence também de que a realidade não está sendo violada. O processo tem que ser consciente, ou não seria realizado com precisão suficiente, mas também deve ser inconsciente, ou provocaria a firmeza de propósito que acompanha a honestidade completa. Dizer mentiras deliberadas e nelas acreditar piamente. Esquecer qualquer fato que se haja tornado inconveniente, e depois, quando de novo se tornar preciso arrancá-lo do ouvido o tempo suficiente à sua utilidade. Negar a existência da realidade objetiva e ao mesmo tempo perceber a realidade que se nega – tudo isso é indispensável. Mesmo no emprego da palavra duplipensar é necessário duplipensar. Pois, usando-se a palavra admite-se que se está mexendo na realidade; é preciso um novo ato de duplipensar para apagar essa percepção e assim por diante, indefinidamente, a mentira sempre um passo além da realidade. (...) foi por meio do duplipensar que o Partido conseguiu – e, tanto quanto sabemos, continuará milhares de anos – deter o curso da história (ORWELL, 2000, p. 200-201).

A sociedade do espetáculo: da ficção à realidade?

Tomar as indicações do lugar do espetáculo imagético-eletrônico no capitalismo atual a partir desses romances demanda algumas cautelas. Cada um dialoga com o seu tempo e não é um detalhe menor que o intervalo histórico entre eles é marcado pela experiência da 2ª Guerra Mundial e início da Guerra Fria. Ambos são distopias que condensam as angústias de seus autores e da cultura do tempo no qual escreveram: os horrores das duas Guerras Mundiais; a vida dos súditos nas colônias inglesas na África, Ásia, Oceania, América Central; as experiências totalitárias em diversos países do mundo. Assim, mais do que uma função profética, os romances tornam evidentes tendências históricas a partir de uma leitura acurada do momento presente.

Apesar de suas especificidades, há várias temáticas que os aproximam. Destaco o enfoque dado aos processos de arrefecimento do potencial crítico dos indivíduos tutelados por um Estado totalitário cujos procedimentos destinam-se a produzir a harmonia social. Isso acontece tanto por meio de manipulação genética, a ingestão de psicoativos, a programação comportamental na escola, mas, principalmente, pela mediação do principal aparato imagético-eletrônico, em especial o cinema e a televisão.

Em *Brave new world*, o cinema sensível revoluciona as formas de fruição estética mediada pelas imagens, sons e demais estímulos sinestésicos. É uma atividade de lazer com objetivos bem definidos. Contraditoriamente, ao mesmo tempo que excita, também anestesia os sentidos de tal forma que não passa de um prolongamento do mundo do trabalho. Como descrito no romance, com o novo aparato tecnológico, é possível não somente a fruição pelo audiovisual, mas também pelo tato e olfato. Em 1984, as teletelas materializam um poder onisciente e vigilante sintetizado pelo cartaz: “O Grande Irmão zela por ti!”.

A sociedade atual não é a mesma da retratada pelos romances. O capitalismo global possui feições próprias e sob certas circunstâncias dispensa a figura de um Estado robusto. Contudo, chama a atenção que tendências presentes nos romances recrudesceram com a mundialização do capital, tais como a desvalorização da cultura escrita e a hegemonia do espetáculo, principalmente dos meios imagético-eletrônicos.

Huxley e Orwell, cada qual a seu modo, apontam para a tendência do que atualmente se vive em nossas *sociedades excitadas* (TÜRCKE, 2010): um tempo no qual a indústria cultural em sua faceta imagética apresenta-se como o mais significativo aparato ideológico da vida social. Vejamos alguns dados contemporâneos.

O cinema, por exemplo, é um grande negócio que envolve empresas especializadas na produção e distribuição não apenas de filmes, mas também de jogos eletrônicos, canais e programas de televisão, gravadoras de músicas, revistas especializadas etc. Alguns dados atuais ajudam a ilustrar essa realidade. No ano de 2014, as empresas cinematográficas, por exemplo, faturaram bilhões de dólares com o comércio de seus produtos imagéticos: Fox, US\$ 1.769 bilhões; Disney, US\$ 1,594 bilhões; Warner, US\$ 1,539 bilhão; Sony, US\$ 1,248 bilhão; Universal, US\$ 1,098 bilhão.²

A bilheteria mundial, em 2014, relativa a ingressos de cinema gerou uma cifra de US\$ 36,4 bilhões.³ No Brasil, no ano de 2001, o público de cinema foi de 75 milhões de espectadores, dez anos depois, esse número chegou a 141.7 milhões (cf. ANCINE,

² Disponível em: < <http://www.cineset.com.br/fox-e-o-estudio-com-maior-arrecadacao-em-2014/> > Acesso em: 5 abr. 2015.

³ Disponível em: < <http://www.planetatela.com.br/noticia/bilheteria-mundial-de-cinema-bate-recorde-gracas-a-china> > e < <http://www.planetatela.com.br/noticia/bilheteria-mundial-de-cinema-bate-recorde-gracas-a-china> > Acesso em: 5 abr. 2015.

2015). Já em 2014, as salas de cinema no Brasil contabilizaram um público de mais de 155 milhões de espectadores (cf. Tabela 1). O público que assistiu a filmes brasileiros perfez 12,2% e 87,8% assistiram aos filmes estrangeiros. A renda da bilheteria do cinema no Brasil, de filmes estrangeiros, foi de R\$ 1.734.945.177,19, o que corresponde a 88,7% da bilheteria total: R\$1.956.226.401,40 (cf. Tabela 1).

Tabela 1 – Público e renda dos títulos exibidos em 2014 no Brasil / Fonte: ANCINE, 2015

Títulos	Público	Renda (R\$)	Participação de Público	Participação de Renda	PMI (R\$)	Títulos Exibidos	Títulos Lançados
Brasileiros	19.030.900	221.282.224,21	12,2%	11,3%	11,63	179	114
Estrangeiros	136.567.238	1.734.945.177,19	87,8%	88,7%	12,70	484	273
Total	155.598.138	1.956.226.401,40	100,0%	100,0%	12,57	12,57	387

Dos vinte filmes mais assistidos no país, em 2014, 99% é produção estadunidense (cf. Tabela 2).

Tabela 2 – Ranking das 20 maiores bilheterias de 2014 no Brasil / Fonte: ANCINE, 2015

Título no Brasil	Distribuidora	Gênero	País	Data de Lançamento	Salas de Lançamento	Público em 2014	Renda em 2014 (R\$)	* PMI (R\$)
A Culpa é das Estrelas	Fox	Ficção	EUA	05/06/2014	950	6.155.705	R\$ 69.100.777,00	R\$11,21
Malévola	Disney	Ficção	EUA	29/05/2014	796	5.755.409	R\$ 73.643.412,00	R\$12,80
Rio 2	Fox	Animação	EUA	27/03/2014	1.271	5.212.811	R\$ 63.901.920,00	R\$ 12,26
X-Men: Dias de um Futuro Esquecido	Fox	Ficção	EUA	22/05/2014	1.419	4.923.664	R\$ 64.417.536,00	R\$ 13,08
Noé	Paramount	Ficção	EUA	03/04/2014	1.015	4.887.284	R\$ 68.477.613,00	R\$ 14,01
Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1	Paris (SM)	Ficção	EUA	20/11/2014	1.580	4.753.204	R\$ 55.871.754,89	R\$ 11,75
Capitão América 2: O Soldado Invernal	Disney	Ficção	EUA	10/04/2014	1.116	4.621.101	R\$ 62.818.154,00	R\$ 13,59
Como Treinar seu Dragão 2	Fox	Animação	EUA	19/06/2014	951	4.609.744	R\$ 55.041.720,00	R\$ 11,94
Transformers – A Era da Extinção	Paramount	Ficção	EUA	17/07/2014	1.053	4.587.292	R\$ 61.735.174,00	R\$ 13,46
Planeta dos Macacos: O Confronto	Sony	Ficção	EUA	24/07/2014	1.104	4.103.629	R\$ 55.432.663,00	R\$ 13,51
O Espetacular Homem Aranha 2	Fox	Ficção	EUA	01/05/2014	1.139	4.100.615	R\$ 55.227.320,56	R\$ 13,47
Frozen: uma Aventura Congelante	Disney	Animação	EUA	03/01/2014	872	3.931.888	R\$ 47.341.817,00	R\$ 12,04
Annabelle	Warner	Ficção	EUA	09/10/2014	427	3.713.984	R\$ 41.819.750,00	R\$ 11,26
As Tratarugas Ninja	Paramount	Ficção	EUA	14/08/2014	757	3.366.763	R\$ 43.785.302,00	R\$ 13,01
Debi e Lóide 2	Imagem	Ficção	EUA	13/11/2014	698	3.049.064	R\$ 35.308.966,00	R\$ 11,58
O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos	Warner	Ficção	EUA	11/12/2014	1.038	3.047.469	R\$ 43.492.831,00	R\$ 14,27
** Até que a Sorte os Separe 2	Downtown/Paris	Ficção	Brasil	27/12/2013	778	2.930.693	R\$ 33.122.552,72	R\$ 11,30
Guardiões da Galáxia	Disney	Ficção	EUA	31/07/2014	927	2.864.628	R\$ 38.072.963,00	R\$ 13,29
300: A Ascensão do Império	Warner	Ficção	EUA	07/03/2014	807	2.839.023	R\$ 40.450.403,00	R\$ 14,25
Robocop	Sony	Ficção	EUA	21/02/2014	734	2.816.702	R\$ 33.468.226,11	R\$ 11,88

* PMI: Preço Médio do Ingresso
 ** Somada a primeira semana em exibição, ainda em 2013, o filme **Até que a Sorte nos Separe 2** acumula um público total de 3.978.161 espectadores e renda de R\$ 45.274.441,66

No Brasil, apenas 7% das cidades possuem salas de cinema. Contudo, quem não as frequenta pode ter por hábito assistir a filmes, programas de entretenimento, etc. acessados nos mais variados suportes. Não obstante, o mais usual é que o momento do entretenimento seja realizado em frente a um aparelho de televisão. Em 2014, no

período de 2ª a 6ª feira, os brasileiros passaram 4h 31' por dia diante do televisor e 4h 14' nos finais de semana. No Brasil, a televisão tem um alcance de 97% da sociedade e 65% assistem TV todos os dias da semana (BRASIL, 2015).

Em *A política dos costumes*, Ribeiro (2005) observa que:

A televisão é, no Brasil, o principal veículo de socialização das experiências, aquele que dá a linguagem pela qual as pessoas das mais variadas classes e grupos – com exceção, talvez, dos mais letrados – conseguem formular sentimentos e mesmo ideias. Num país em que a cultura das letras é pouco valorizada, há raros contrapesos ao poder avassalador desse meio de comunicação (RIBEIRO, 2005, p. 129).

Dados de 2010 (ANCINE) indicam que depois do telejornal (20,3%), o filme é o gênero que mais se destaca (14,6%) na grade de programação da televisão brasileira.

Contudo, é preciso também incluir outros gêneros, tais como minissérie (0,4%) e séries e seriados (7,8%), sendo que 74,8% são de origem norte-americana e 71% estadunidenses. Esse fenômeno é bastante elucidativo quando se pensa que a forma e o conteúdo das séries e minisséries exibidas valorizam aspectos da cultura daqueles três países (México, Estados Unidos e Canadá), especificamente dos Estados Unidos (ANCINE, 2010).

Sendo proprietárias de outras atividades, como jogos eletrônicos, as empresas do ramo do entretenimento reproduzem e adaptam os roteiros dos filmes para o formato de *video games* e vice-versa. Em 2010, o mercado mundial de jogos digitais movimentou US\$ 57 bilhões, enquanto o de cinema, US\$ 31.8 bilhões. Em 2011, o setor faturou US\$ 74 bilhões, e as previsões indicam que deverá ultrapassar US\$ 82 bilhões em 2015. No Brasil, estima-se que o mercado já esteja perto de US\$ 3 bilhões.⁴

Em nível mundial, até agosto de 2011, cada pessoa gastou, em média, 69h horas mensais na Internet. Em 2014, no Brasil, 57,2 milhões de pessoas acessaram a Internet regularmente. Deste total, 38% dos usuários acessaram à *web* diariamente; 10% de quatro a seis vezes por semana; 21% de duas a três vezes por semana; 18% uma vez por semana. Assim, 87% dos internautas brasileiros entram na internet pelo menos uma vez por semana.⁵ Em 2014, no Brasil, o número de usuários foi de 107,7 milhões.⁶ No

⁴ Disponível em:

<http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf> Acesso em: 5 abr.2015.

⁵ Disponível em: <<http://tobeguarany.com/internet-no-brasil/>> Acesso em: 5 abr.2015.

mundo, até os primeiros meses do ano de 2015 a internet contava com mais de 3 bilhões de usuários (40% da população mundial).⁷

A cada dia, 500 mil pessoas entram pela primeira vez na Internet; a cada minuto são disponibilizadas 48 horas de vídeo no YouTube,⁸ que em 2013 alcançou o marco de 1 bilhão de usuários mensais. Deste total, 9,75% vieram do Brasil, pois 9 em cada 10 internautas brasileiros usam o YouTube para assistir a vídeos.⁹ Mas, há aqui um paradoxo, pois dos 30 vídeos mais acessados desde a sua criação, nenhum deles é um filme que foi exibido no cinema.¹⁰

Em face dessa realidade *espetacular* é que se põe a hipótese de que a memória e a fantasia têm sido constituídas pela mediação dos meios *imagético-eletrônicos* da indústria cultural. O que isso representa? Voltemos novamente aos romances.

Em *Admirável mundo novo*, a polarização entre selvagem e civilização já indica uma forma de compreender a história de modo linear e cumulativo. Nessa lógica, selvagem é o que se deve esquecer e enterrado na história do *mundo admirável* da civilização. Portanto, a “civilização” incomoda-se com a presença de John, o Selvagem (o que não deve ser recordado). Por isso, os velhos livros são proibidos e guardados pelo administrador mundial. Há uma forte campanha contra o passado, que se manifesta com o fechamento dos museus, destruição dos manuscritos históricos, supressão dos livros publicados antes do advento da civilização.

Em *1984*, há um desprezo permanente pela história e, ao contrário de *Brave new world*, a memória histórica é adulterada de acordo com interesses oportunistas do Partido. O Ministério da Verdade é responsável por falsificar os acontecimentos e realizar o revisionismo histórico. A preterição da história coletiva também acontece em níveis capilares da vida existencial. Como mencionado, Smith não se lembra da própria infância ou do que havia antes da mudança política.

Em ambos os romances, o aparato tecnológico, imagético-eletrônico, reforça essa relação com a história. Mais do que conhecer e ter uma experiência sensível e

⁶ Disponível em: <<http://www.e-commerce.org.br/stats.php>> Acesso em: 5 abr.2015.

⁷ Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/11/1553088-internet-ja-tem-quase-3-bilhoes-de-usuarios-no-mundo-diz-onu.shtml>.

⁸ Disponível em: <<http://tobeguarany.com/internet-no-brasil/>>. Acesso em: 5 abr.2015.

⁹ Disponível em: <<http://top10mais.org/top-10-redes-sociais-mais-acessadas-do-brasil/#ixzz3XIEh6Lyc>>. Acesso em: 5 abr. 2015.

¹⁰ Disponível em: <<http://top10mais.org/top-10-videos-mais-vistos-youtube/>> Acesso em: 5 abr.2015.

intelectiva com o passado, o que mais importa é o *aqui e agora* da realidade virtual e as sensações imediatas que ela suscita. Esse modo de vivenciar e compreender o mundo vincula-se organicamente ao diagnóstico lançado por teóricos da Teoria Crítica da Sociedade, em particular a ideia de declínio da experiência, atrofia do pensar autônomo e regressão dos sentidos, presentes na formatação da memória e usurpação da fantasia, temas do próximo item.

Memória e fantasia: contribuições da Teoria Crítica da Sociedade

Por meio de consulta a alguns dicionários (FERREIRA, 1988; HOUAISS, 1999; AULETE, s.d.), percebe-se que, apesar dos vários sentidos que assume, em geral, a fantasia remete à faculdade humana de criar e de imaginar; considerando essa dupla alusão, fantasiar implica não apenas evocar imagens anteriormente percebidas, mas também criar novas imagens tendo em vista o que já se viveu. Desse modo, o produto da fantasia materializa uma representação e, como tal, uma ficção. De alguma maneira, a etimologia da palavra fantasia confirma essa perspectiva: o termo grego *phantasia* carrega o radical *phan* que, por seu vínculo com raiz *phao* (luz), indica aparência. Assim, em um primeiro sentido, *phantasia* é aparência ou imagem, ou seja, aparição ou simulacro da realidade (GOBRY, 2007, p. 111). Ela também possui vínculos mitológicos. Na Grécia antiga, *Hipnos* representa o deus do sono. Dentre seus filhos, encontram-se, por exemplo, *Morpheu* que adormecia os humanos com um simples toque do caule da papoula que tinha em suas mãos; e *Phântaso* que se apresentava aos mortais durante o sono, inclusive na forma inanimada (ABRÃO; COSCODAI, 2000). A fantasia aparece, assim, como um estado oposto à vigília, que permite ao humano lançar-se em um mundo de quimeras.

Por sua vez, os dicionários de língua portuguesa associam a memória à lembrança e à reminiscência. Nesse sentido, ela representa a faculdade de conservar e recordar experiências, evocar o passado. O latim *memoria* vincula-se à palavra grega *mnéme*, também sinônimo de *mnemosyne*. A mitologia antiga apresenta *Mnemosyne* como a personificação da memória ou da lembrança. Depois de se deitar com Júpiter, *Mnemosyne* concebeu as Musas. Por isso, ela é a deusa que orienta os poetas, os literatos, os historiadores; ela inspira os *aedos* e *rapsodos*, os poetas “cantadores” dos mitos, responsáveis pela transmissão oral da memória coletiva (ABRÃO; COSCODAI, 2000).

Desses registros léxicos e mitológicos, pode parecer que memória e fantasia são faculdades opostas: enquanto a memória se refere a uma presença atualizada do passado, a fantasia diz respeito ao exercício de suspender a existência, uma espécie de “fuga” momentânea e imaginária da realidade pretérita ou presente. Com efeito, de acordo com Le Goff (1990), a memória é uma propriedade que conserva certas informações passadas, ou que ela representa como passadas, e também remete o sujeito à possibilidade de atualizar isso que foi vivido. Se há a abertura da atualização na presentificação do vivido, a memória pode ser, muitas vezes, atravessada pela fantasia. Por sua vez, o fantasiar está longe de ser um processo que se coloca em um “ponto zero” do desenvolvimento pessoal e coletivo que em nada se articula com o já vivido. O conteúdo da fantasia é disponibilizado por uma constelação de memórias; ao cotejar o existente, o fantasiar se lança, seja para evocar esse existente, seja para criar outras realidades. Há, portanto, uma dialética complexa entre recordar e fantasiar, entre reproduzir e criar.

Em *Metafísica*, Aristóteles (2005) entrelaça a aptidão de aprender e a capacidade de recordar; mais precisamente, para ele, a memória é um dos elementos determinantes da possibilidade de aprender. A ela o filósofo acrescenta o sentido da audição. Quem não conserva e relaciona os instantes vividos, quem não é capaz de ouvir o já vivido, não aprende. Por isso, “Nos homens, a experiência deriva da memória” (ARISTÓTELES, 2005, p. 3).

No século XX, Benjamin atualizou as reflexões sobre memória e experiência. “Pois qual o valor de todo o nosso patrimônio cultural, se a experiência não mais o vincula a nós?”, é a pergunta que Benjamin (1994) faz em *Experiência e pobreza* (1933). Para ele, a pobreza da experiência não era mais privada, mas de toda a humanidade: uma nova barbárie. A memória, nos textos de Walter Benjamin, tem bastante a ver com o conceito de experiência – *Erfahrung*.

O empobrecimento da experiência significa, em Benjamin, a perda da capacidade de narrar, de contar estória, de lembrar, de trazer à tona a dor, o sofrimento reprimido que aguarda o momento propício para se revelar em barbárie. A *Erfahrung* diz respeito àquela disposição social, à própria experiência de narrar a memória coletiva/histórica que definiu com o avanço do capitalismo. Para Benjamin (2000), memória, esquecimento e fantasia caminham de mãos dadas, e a constante

disponibilidade da lembrança voluntária, discursiva, que se vê favorecida pela *técnica da reprodução*, reduz o âmbito da fantasia. Esta, escreve Benjamin (2000), pode talvez ser concebida como a capacidade de formular desejos de tipo especial: aquele que se pode considerar satisfeito mediante “algo belo”. Mas isso só é possível, observa, no âmbito da *arte autêntica*.

Tiedemann (2003, p. xx) considera que, para Adorno, sem a memória nenhum conhecimento que valha a pena pode ser alcançado. A memória não é uma síntese transcendental, fora do tempo, mas é algo que possui uma *essência temporal* que deve ser encontrada nos gritos das vítimas das catástrofes. Daí que a precondição para toda verdade é permitir que o sofrimento se manifeste, desde que não seja com mais dor e agonia, e sim, por uma transparente *negação determinada* do objeto que produziu as sequelas, os traumas que danificam a existência, quer seja no indivíduo ou no coletivo.

A perda da memória está diretamente relacionada ao aumento dos princípios da lógica do capital, à atemporalidade das relações de troca e dos ciclos ritmados e idênticos da produção (ADORNO, 1995, p. 32). Daí porque “Quando a humanidade se aliena da memória, esgotando-se sem fôlego na adaptação ao existente, nisto reflete-se uma lei objetiva de desenvolvimento” (ADORNO, 1995, p. 33). Fortalece-se, assim, o quase que inexorável vínculo entre *progresso* e *regressão*. Os princípios básicos que sustentavam a antiga ordem burguesa, agora ainda mais sofisticados, apoderam-se dos corpos de diversas formas e abrem espaço para que a repetição do horror pareça não ter fim. É nesse sentido, de acordo com Negt (1999, p. 164), que “A obrigatoriedade da repetição se expressa tanto na obsessão dos regimes autoritários pela ordem como na loucura dos indivíduos pela produtividade (*Leistung*) e pela ordem”. Assim, para esse autor, onde a ênfase da produtividade se dissemina, o tempo da memória submete-se à rapidez do tempo econômico.

Adorno explica que, na sociedade administrada, a técnica passou a ocupar uma posição de destaque. Esse privilégio acaba por formar pessoas tecnológicas, afinadas com a técnica. A relação exagerada beira a procedimentos irracionais e patogênicos e tem-se a impressão (aparência) de que a técnica é algo deslocado da própria realidade. A rigor, nesse processo de fetichização da técnica, esquece-se de que ela é a extensão dos membros humanos (ADORNO, 1995, p. 132).

O recrudescimento desse processo conduz à uma cegueira que impede o indivíduo de perceber o sofrimento no próprio passado. A dominação da natureza capta sua força dessa cegueira. Apenas o *esquecimento* a torna possível. Isso significa “A perda da lembrança como condição transcendental da ciência”, em síntese: “Toda reificação é um esquecimento” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 215). Para Adorno (1995), a memória está vinculada à ideia de *elaboração do passado*: negação determinada do objeto.

Na relação entre memória e fantasia, Marcuse (1975) faz a seguinte observação: “O passado redescoberto produz e apresenta padrões críticos que são tabus para o presente. Além disso, a restauração da memória é acompanhada pela recuperação do conteúdo cognitivo da fantasia”.

Onde se priva a memória histórica, desterra-se também a faculdade de fantasiar, de imaginar algo para além do empírico. Para compreender como se dá essa equação, é preciso lembrar que a fantasia pode ser compreendida a partir de diversas perspectivas teóricas. No caso específico da teoria psicanalítica, tem-se em conta que o conceito passou por um longo processo de pesquisa, realizado por Freud e a tradição por ele inaugurada. Em linhas gerais, fantasia faz par com o conceito de *real* (simbólico e imaginário) e há uma relação íntima entre o sonho e a fantasia. O sonho, nessa perspectiva, é a realização de um desejo e a fantasia é o seu suporte. Sonhos nada mais são do que fantasias. O *real* aqui refere-se ao impossível, fora do campo demarcável do existente. *Ele* é o vazio e se articula com os vazios constituintes do simbólico e do imaginário (KAUFMANN, 1996). O *real* é aquilo que se expulsa da realidade pela intervenção do simbólico. *Ele* não representa o mundo externo, mas a realidade é a representação do *real* (Sampaio, 2000).

A fantasia também pode ser entendida como potência de liberdade em face do conflito entre o *princípio de prazer* e o *princípio de realidade*.

Com a introdução do princípio de realidade, um modo de atividade do pensamento cindiu-se e manteve-se livre do critério de realidade, continuando subordinado exclusivamente ao princípio de prazer. É o ato de elaboração da fantasia (das *Phantasieren* = a fantasiação), que começa logo com os brinquedos infantis e, mais tarde, prossegue como divagação e abandona sua dependência dos objetos reais (FREUD citado por MARCUCE, 1975, p. 132).

Trata-se de um trabalho da psique cujo fim último é liberar-se dos desejos que em tese não podem ser satisfeitos fora da *encenação* mental idealizada no teatro montado pelo indivíduo. Uma espécie de *catarse* interior em que se encena a satisfação do desejo e se tenta descarregar as tensões represadas por meio da imposição do processo civilizatório a partir de regras, leis, normas estabelecidas que se constituem como parte estruturante da subjetividade. Em outros termos, a fantasia pode ser concebida como uma encenação do psiquismo que busca satisfazer um desejo imperioso que não pode ser saciado na realidade (NASIO, 2007).

Para Freud (1986), há uma pressão exterior que molda o *ego* para apreciar a realidade externa e obedecer ao princípio de realidade. É próprio das instituições sociais, para que o processo civilizatório se efetive, exigir que os sujeitos renunciem, de forma provisória ou permanente, aos diversos objetos e objetivos para os quais está voltada a busca do prazer, não apenas de ordem sexual. Tarefa fácil, tampouco se renuncia ao prazer se não há algum tipo de compensação. É nesse sentido que a fantasia aparece como uma atividade da alma que libera, dá uma sobrevida àquelas fontes de prazer que foram reprimidas. É uma forma de existência que emancipa psiquicamente os desejos adormecidos, os restos de desejo que a memória trata de se defender e jogá-los para o espaço do não saber.

Na época em que Freud realizou suas reflexões sobre essa questão, em especial a partir dos registros de seus casos clínicos, os elementos básicos que constituíam a fantasia eram aqueles formulados nas primeiras narrativas que a criança recebia, ainda no seio familiar. O conteúdo estava nas histórias infantis contadas pelos pais e demais familiares. Em geral, essas histórias, registradas nos livros de contos de fadas, ou mesmo inventadas pelos adultos, entrelaçavam-se com o primeiro romance familiar da criança, e assim tendiam a compor as fantasias que moldavam sua estrutura psicosssexual e a acompanhavam na vida adulta (ROUDINESCO, 1998).

Atualmente, a constituição e o suporte das histórias infantis não acontecem mais pela mediação da narrativa oral, inventada pelo adulto ou reproduzida pelos livros infantis. Esse processo acontece basicamente pela mediação do conteúdo fabricado e veiculado pelo audiovisual imagético-eletrônico da indústria cultural. Esta, por sua vez, aparentemente fornece diversão, entretenimento e fantasia para o conjunto dos consumidores. Não obstante, todo divertimento, entretenimento e “fantasia” a eles

atrelados, ao invés oportunizar uma pausa, uma suspensão provisória, desvio ou mesmo uma ruptura com o *princípio de realidade*, em especial do mundo do trabalho, tende a ser uma reprodução do cotidiano ordinário e, portanto, um obstáculo à produção autônoma da fantasia.

Da mesma forma como os desejos são fabricados, também são previamente reprimidos. Como observam Adorno e Horkheimer (2002, p. 115), ao invés de sublimar, a indústria cultural reprime. Ela repetidamente expõe o objeto do desejo, o busto feminino no suéter e o torso nu do herói esportivo que “[...] apenas excita o prazer preliminar, não sublimado, que o hábito da renúncia há muito mutilou e reduziu ao masoquismo”. As situações eróticas, próprias da fantasia veiculada no cinema, em jogos digitais, na publicidade em geral, em hipótese alguma podem deixar margem para que o público perceba que jamais se chega ao ponto – o prazer prometido – pois a “[...] produção em série do objeto sexual produz automaticamente seu recalçamento” (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 115).

O que a indústria cultural mais consegue realizar é a detração e atrofiamento da fantasia que fica tão suspeita quanto a curiosidade sexual e o anseio pelo proibido. Para adaptar-se, o sujeito deve renunciar ao esforço de por si próprio elevar a capacidade de fantasiar para além dos esquemas daquela indústria (ADORNO, 2009).

A fantasia *terceirizada* é também formatada e não cumpre a função catártica de liberação dos restos de pulsão, dos desejos não satisfeitos e reprimidos. A energia pulsional é elevada, diminuída ou *deletada* conforme a valoração direcionada das imagens especulares que criam desejos, e “A subjetividade subordina-se ao espetáculo de maneira radical” (KEHL, 2005, p. 245).

Quando se afirma que a fantasia é *terceirizada*, quer-se com isso indicar dois movimentos. Um está vinculado à hipótese de que a *chave de leitura/compreensão* e adequação à lógica da narrativa dos meios imagéticos dominantes, já vem acoplada ao conteúdo, ao argumento da estória e da narrativa estética veiculada. O outro movimento acontece no momento em que o espectador, de tão excitado pelos impulsos imagéticos, tem sua sensibilidade anestesiada e a fantasia cada vez mais modulada a partir dos padrões éticos e estéticos determinados pelos gerentes e operadores da indústria cultural.

A tendência, cada vez mais crescente, é de uma adaptação incondicional do sujeito ao *princípio de realidade*. O prazer, que supostamente se busca no entretenimento e na diversão, ofertado pela indústria cultural hegemônica, dificilmente é realizado. Com efeito, a fantasia é mais do que uma atividade cujo fim seja a mera satisfação psíquica – imaginária – de desejos não realizados.

Considerações finais

Na tentativa de se analisar e expor os elementos constitutivos que compõem a formação social da memória e da fantasia na sociedade capitalista contemporânea, romances como *1984* e *Admirável mundo novo* continuam sendo metáforas ricas, por mais cautelas que se tenha em sua apropriação analítica. O cinema sensível de *admirável mundo novo* ainda é um desafio para a indústria atual que, por meio de diversos aparatos imagético-eletrônicos simula uma realidade em terceira dimensão, busca suscitar afetos e sensações de acordo com a lógica do consumo. A ilusão fantasmagórica de que as imagens são autopoieticas, a rigor, é um prolongamento do fetiche da mercadoria no seu processo de produção, distribuição, circulação e consumo.

Não deixa de ser paradoxal perceber que o que era um mal-estar em *1984*, a *teletela* a controlar as ações do mundo da vida, hoje inspira programas televisivos na forma de *reality shows*, com altos índices de audiência. Não se trata apenas de analisar o comportamento daqueles que se encontram, nesses programas, sob o *olhar vigilante* da câmara vinte e quatro horas por dia, mas também daqueles que, nos seus *bocais invisíveis*, assistem a tudo isso e estão submetidos a todos os apelos mercadológicos que permeiam essas produções. A programação programa o público.

Um exemplo banal salta aos olhos. Na matéria “Os nomes de bebês mais usados em 2014”¹¹ na qual se divulga o *ranking* realizado pelo *Baby Center Brasil* de nomes dados aos bebês ao longo do ano, constata-se que o aumento ou a diminuição de determinados nomes possui relação com celebridades, atores, atrizes, cantores que estão mais em evidência.

Pasdiora e Brei (2014) chamam atenção, por exemplo, para a relevância dos meios de comunicação na constituição do hábito de consumo de vestuário de crianças, entre 9 e 12 anos de idade, de diferentes classes sociais:

¹¹ Disponível em: <<http://brasil.babycenter.com/a25010917/release-os-nomes-de-beb%C3%AA-mais-usados-em-2014>> Acesso em: 5 abr. 2015.

Quanto à influência da televisão, existem diferenças entre as classes no acesso aos conteúdos que agem sobre os hábitos de consumo. As crianças da classe baixa normalmente buscam referências de moda em canais não pagos – com destaque para as novelas e os programas de auditório –, enquanto as crianças da classe alta procuram essas referências nos seriados estadunidenses e nos programas especializados em moda dos canais fechados (PASDIORA; BREI, 2014, p. 45).

Além disso, “Outro ponto que se destaca é a exposição que os *media* concede aos ídolos adolescentes – forte influência sobre os desejos de consumo de vestuário, tanto das crianças da classe alta, como das crianças da classe baixa” (PASDIORA; BREI, 2014, p. 45). Diante da totalidade de dados coletados e analisados, as autoras concluem que, longe de ocupar um lugar complementar, os *media* rivalizam com a influência da família e dos pares no desenvolvimento infantil.

Ao analisar a memória coletiva sobre o período ditatorial militar brasileiro de 1964 a 1985 junto a alunos de graduação da UNB, Fernandes (2013) diagnostica uma falta de conhecimento dos estudantes em relação a esse evento recente na história do Brasil. O pouco conhecimento apresentado é predominantemente conservador e pode ser sintetizado na máxima de que a ditadura foi um “mal necessário”. A autora ainda menciona que os estudantes indicam que suas fontes de informações sobre o período do governo militar de 1964 a 1985 foram, em primeiro lugar, o cinema.

O fenômeno da *terceirização* da fantasia e da pré-moldagem da memória pode significar uma humanidade que sonha, deseja a partir unicamente do instante, do *hic et nunc*, do ordinário e mesquinho cotidiano. Não por acaso, Rodrigues (1999) observa:

O presente, tão caro aos contemporâneos, e o futuro, tão desenhado em nossas utopias, só adquirem algum sentido quando nos recompomos com o passado. [...] Os tempos modernos querem a todo o momento dissolver tudo o que se chama de memória, na convicção de que podemos nos fixar nos limites do cotidiano e que só ele conta para a materialização de nossas utopias (RODRIGUES, 1999, p. 87).

Contudo, ao contrário da tese segundo a qual o público da sociedade do espetáculo é desprovido de memória histórica, o que se observa é o contrário, pois ela é a caricatura da realidade capitalista contemporânea dominada pelas imagens e sons produzidos no âmbito da indústria cultural: “O espetáculo, como organização social da

paralisa da história e da memória, do abandono da história que se erige sobre a base do tempo histórico, é a falsa consciência do tempo” (DEBORD, 1997, p. 108). Esta é a sociedade da diversão, do entretenimento espetacular imagético administrado pelos gestores da cultura industrial.

Diversão e entretenimento correspondem a desviar a atenção de, distrair, recriar, fazer mudar de pensamento, dissuadir, fazer esquecer, deter, iludir. Para os gerentes e operadores da indústria cultural, divertir-se é estar de acordo (ADORNO; HORKHEIMER, 2002). A máxima do divertimento é, ao menos em tese, permitir que se esqueça do sofrimento da existência, quando muito, sofrer a dor da personagem. Deve-se não pensar ou, se for o caso, pensar a partir dos esquemas cognitivos e sensíveis previamente elaborados pelos gestores do sistema. A base dessa indústria, portanto, é a impotência. O divertimento é uma fuga, mas não da realidade perversa. Foge-se “[...] do último grão de resistência que a realidade ainda pode haver deixado. A libertação prometida pelo entretenimento é a do pensamento como negação de si próprio” (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 44).

Os produtos da indústria cultural, muitas vezes consumidos como arte carregam, na sua imanência, a própria ideologia do sistema. Contudo, de forma contraditória também expressam algum nível de utopia. São enganação das massas, pretendem ser totalitários, naturalizar e legitimar a ordem existente, mas, mesmo que de forma limitada, podem conter faíscas de descolamento do existente que despertam o desejo de transformação.

O cineasta e escritor Alexander Kluge sugere que a fantasia, concebida como faculdade da imaginação, é um atributo que depende da experiência como um viver coerente com a diversidade de momentos e da própria memória. Assim, ela remete para além do que já foi e já existe. Nas palavras deste cineasta,

Além da língua, que é pública, a esfera pública deveria conceder à fantasia o *status* de um meio comum, e isto inclui o fluxo de associações e a faculdade da memória (as duas principais avenidas da fantasia). Uma constante mudança de perspectivas é típica da fantasia. Na fantasia, eu posso me transpor para a África, sem esforço, ou eu posso me imaginar envolvido em uma cena de amor, no meio do deserto – tudo isto acontece como em um sonho. Os obstáculos da realidade já não mais existem. Se a fantasia tem boas razões para desconsiderar esses obstáculos verdadeiros – como uma compensação para o princípio de realidade – então a questão é como você pode, por

amor a qualquer causa, encorajar a fantasia a desenvolver tais perspectivas sobre isso, ou seja, perspectivas diferentes daquelas inerentes às coisas como elas são (KLUGE, 1981-1982, p. 215).

Por fim, pode-se, junto com Marcuse (1975, p. 135-136), defender a fantasia como um processo mental independente, fundamental e cujo valor único e autêntico corresponde a uma experiência particular: superar a antagônica realidade. Para o filósofo frankfurtiano,

O valor de verdade da imaginação relaciona-se não só com o passado, mas também com o futuro; as formas de liberdade e felicidade que invoca pretendem emancipar a realidade histórica. Na sua recusa em aceitar como finais as limitações impostas à liberdade e à felicidade pelo princípio de realidade, na sua recusa em esquecer o que pode ser, reside a função crítica da fantasia (MARCUSE, 1975, p. 137).

No caso específico de uma educação crítica, tratar o conceito de memória e fantasia como aliados pode significar o irrecusável convite para se pensar que, mais do que adaptar os indivíduos à lógica do mercado, o trabalho educativo merece ser considerado como condição de possibilidade para se romper com os padrões éticos e estéticos estabelecidos pela sociedade do espetáculo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ABRÃO, Bernardette Siqueira; COSDODAI, Mirtes Ugeda. São Paulo: Best Seller, 2000.
- ADORNO, T. W. “Tempo livre”. In: ADORNO, T. W. *Indústria cultural e sociedade*. Tradução de Maria Helena Ruschel. São Paulo: Paz e Terra, 2009.
- _____. “O que significa elaborar o passado”. In: ADORNO, T. W. *Educação e emancipação*. Tradução de Wolfgang Leo Maar. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- _____. *Minima Moralia: reflexões sobre a vida danificada*. Tradução de Luiz Eduardo Bicca. São Paulo: Ática, 1993.
- _____. “A indústria cultural”. In: COHN, Gabriel (Org.). T. *Adorno: Sociologia*. São Paulo: Ática, 1986. p. 92-99 (Coleção Grandes Cientistas Sociais).
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ALMEIDA, Milton J. de. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 1994.
- ANCINE. *Mapeamento de salas de exibição no Brasil*. ANCINE, 2015. Disponível em: <http://oca.ancine.gov.br/estudos.htm>. Acessado em: 05.08.2015.
- ARISTÓTELES. *Metafísica*. Tradução de Lucas Angioni. Cad. Hist. Fil. Ci., Campinas, Série 3, v. 15, n. 1, p. 201-221, jan.-jun. 2005.

- FERREIRA, AURÉLIO, Buarque de Holanda: *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1988.
- BENJAMIN, Walter. *A modernidade e os modernos*. Tradução de Heindrun Krieger Mendes da Silva, Arlete de Brito e Tânia Jatobá. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- _____. “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”. In: _____. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política* (v.VI). Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-197.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. *Pesquisa brasileira de mídia 2015: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira*. Brasília: SECOM, 2014.
- CRUZ, Elaine P. *Pesquisa mostra que Brasil tem 85 milhões e computadores em uso*. Agência Brasil. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2011-04-19/pesquisa-mostra-que-brasil-tem-85-milhoes-de-computadores-em-uso>. Acesso em: 16.06.2012.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- FERNANDES, Analu. *Mal necessário? A memória da ditadura militar brasileira (1964-1985) entre os estudantes de graduação da UnB*. 2013. 180 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Centro de Pesquisa e Pós-Graduação sobre as Américas, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.
- FREUD, Sigmund. *Conferencias de introducción al psicoanálisis. Los caminos de la formación de síntoma*. Obras completas. Buenos Aires: Amorrortu, 1986. v. 16, p. 326-343.
- FLUSSER, Vilem. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GOBRY, G. *Vocabulário grego da filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANC, Francisco Manoel de Mello. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1999.
- HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo, 2001.
- JAMESON, Friedric. “Reificação e utopia na cultura de massas”. In: *Crítica Marxista*. São Paulo: Brasiliense, v.1, n.1, 1994, p. 01-25.
- KAUFMANN, Pierre. *Dicionário enciclopédico de psicanálise: o legado de Freud e Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- KEHL, Maria R. “Muito além do espetáculo”. In: NOVAES, Adauto (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: SENAC, 2005. p. 235-253.
- KLUGE, Alexander. “On film and public sphere”. *New German Critique*. Nova York: Telos Press, n. 24/25, Special Double Issue on New German Cinema, p. 206-220, 1981/1982.
- LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Tradução de Bernardo Leitão. EDUNICAMP. Campinas: 1990.
- McGOWAN, Todd. *The real gaze: film theory after Lacan*. New York: State University, 2007.
- MARCUSE, Herbert. *Eros e civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud*. Rio de Janeiro: LTC, 1975, p. 138.
- MATOS, Olgaria. C. F. *O espetáculo e seus fetiches: a modernidade*. In: GHIRALDELLI JÚNIOR, P. (Org.). *Estilos em filosofia da educação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. p. 25-40.

- NASIO, Juan-David. *A fantasia: o prazer de ler Lacan*. Tradução de André Telles e Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- NEGT, Oscar. “Chagas chinesas: sobre o significado político do luto, da morte e do tempo”. In: NEG, Oscar; KLUGE, Alexander. *O que há de político na política: relações de medida em política – 15 propostas sobre a capacidade de discernimento*. Tradução de João Azenha Júnior. São Paulo: Fundação Editora da UNESP (FEU), 1999. p. 149-165.
- _____. *Public sphere and experience: toward an analysis of the bourgeois and proletarian public sphere*. Minnesota: University of Minnesota Press, 1993.
- ORWELL, G. 1984. São Paulo: Nacional, 2000.
- PASDIORA, Maria Alice; BREI, Vinicius Andrade. “A formação do hábito de consumo infantil: uma análise crítica da Teoria de Consumo de Status aplicada às classes sociais altas e baixas no Brasil”. *Revista O&S*, Salvador, v. 21, n. 68, p. 33-58, jan./março 2014. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revistaoes/article/view/9957/8343>>. Acesso em: 23 nov. 2014.
- RIBEIRO, Renato J. A política dos costumes. In: ADAUTO, (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: SENAC, 2005.
- RODRIGUES, Neidson. *Elogio à educação*. São Paulo: Cortez, 1999.
- ROUDINESCO, E.; PLON, M. *Dicionário de psicanálise*. Tradução de Vera Ribeiro, Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- SAMPAIO, Camila P. “O cinema e a potência do imaginário”. In: BARTUCCI, Giovanna. (Org.). *Psicanálise, cinema e estéticas de subjetivação*. Rio de Janeiro: Imago, 2000. p. 45-69.
- TIEDEMANN, R. Introduction. In: _____. (Org.) *Theodor W. Adorno: Can One Live After Auschwitz?* Carolina: Standford University Press, 2003. p. xi-xxvii.
- TÜRCKE, Christophe. *Sociedade excitada: a filosofia da sensação*. Campinas (SP): Editora Unicamp, 2010.
- WOLF, Francis. *Por trás do espetáculo: o poder das imagens*. In: NOVAES, Adauto. (Org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 16-45.