

**O SIMULACRO, A SUPERPRODUÇÃO DE IMAGENS E OS AMBIENTES HIPER-REAIS:
DESAPARECIMENTO E MORTE DO REAL¹**

Janaína Quintas Antunes²

Resumo

Para Baudrillard (1994), as sociedades modernas são organizadas em torno da produção e do consumo de *commodities*, enquanto as sociedades pós-modernas são organizadas em torno da simulação e do teatro de imagens e de signos, denotando uma simulação em que códigos, modelos e signos são as formas organizadoras de uma nova ordem social regida pela simulação. Na sociedade da simulação, limites e distinções perdem força, eles vão implodir em si mesmos. Nesse contexto, tecnologias de entretenimento, de informação e de comunicação ofereceriam experiências mais intensas e envolventes do que as atividades do dia a dia. As estruturas hiper-reais seriam mais reais do que as do real e controlariam os pensamentos e comportamentos das pessoas dessa sociedade.

Simulação, para Baudrillard (1994), não segue a lógica do mapa (para com o território), do espelho (para com o reflexo), “ela não é uma simulação de referencial, mas uma geração pelos modelos do real, algo hiper-real. No caso, não seria mais o território que viria antes do mapa, e sim o mapa que viria antes do território” (BAUDRILLARD, 1994, p. 1). Dentro desse conceito de simulação, há a morte da referência, todos os referenciais são liquidados. Os signos substituem o próprio real. Na simulação, não existe diferença entre verdadeiro e falso, entre real e imaginário, ela parte da negação radical do signo como valor, anulando toda forma de referência. Na era dos simulacros e da simulação, o que vigora é a produção desenfreada do real e do referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material. Assim, surge a simulação na sua fase como estratégia do real, do neoreal e do hiper-real, que faz por todo lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão (cf. BAUDRILLARD, 1994). “O real [...] não é realmente real, porque nenhum imaginário o envolve mais. É um hiper-real, produzido de uma síntese radiante de modelos combinatórios, em um hiperespaço sem atmosfera” (BAUDRILLARD, 1994, p. 2).

O simulacro opera através da regeneração de um princípio moribundo pelo escândalo, pelo fantasma, pela crise, pela morte, pelo assassinato etc. Ou seja, prova o real pelo imaginário – como, por exemplo, ao se provar o trabalho pela greve, a lei pela transgressão, o sistema pela

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho 6 – Ambientes Visuais, do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

² Doutora em Comunicação e Semiótica – PUC/SP; Mestre em Educação, Arte e História da Cultura – Mackenzie/SP. Professora e Pesquisadora nas áreas de Cibercultura, História da Cultura e Comunicação. E-mail: tcheina@hotmail.com

crise, o capital pela revolução. Tudo se metamorfoseia no termo inverso para sobreviver na sua forma expurgada. Todos os poderes e suas instituições falam de si próprios pela negativa para tentar, por simulação da morte, escapar à agonia do real. “Vivemos em um universo estranhamente similar ao original – as coisas estão dobradas por seu próprio cenário, mas isso não significa, a iminência de sua morte – elas já estão expurgadas de sua morte, e melhor do que quando estavam vivas” (BAUDRILLARD, 1994, p. 11). E “Da mesma forma que é impossível redescobrir o nível absoluto do real, também é impossível realizar uma ilusão, pois é impossível simular algo, estabelecer uma situação de simulação sem que ela se misture com elementos reais” (BAUDRILLARD, 1994, p. 19). É impossível isolar tanto o processo do real quanto o da simulação.

“A era da simulação é inaugurada pela liquidação de todos referenciais (...). Não é mais uma questão de imitação, nem de duplicação, nem mesmo de paródia. É uma questão de substituir os signos do real pelo real”. Ou seja, o “real jamais terá novamente a chance de se produzir – tal é a função vital do modelo em um sistema da morte, que não mais dá, ao menos, chance à morte. Um hiper-real assim protegido do imaginário, e de qualquer distinção entre real e imaginário.” (BAUDRILLARD, 1994, p. 2).

Enquanto a ameaça histórica vinha do real, o poder brincou à dissuasão e à simulação, desintegrando todas as contradições à força da produção de signos e equivalentes. “Cada princípio de significado é absorvido, cada desenvolvimento do real é impossível” (BAUDRILLARD, 1994, p. 35). Atualmente, quando a ameaça vem da simulação, o poder brinca ao real, brinca à crise, de refabricar questões artificiais sociais, econômicas e políticas. É para ele uma questão de vida ou morte, mas é tarde demais.

Palavras-chave: Simulacro. Produção Imagética. Ambientes Hiper-reais. Morte do Real.

Na história humana houve um tempo em que não estávamos tão ligados às máquinas... E nossa relação com o mundo era mais direta. Com o início do desenvolvimento da ciência e técnica, há 500 anos, passamos a organizar e orientar nosso comportamento e vida conforme o modelo de agir das máquinas. Todo esse caminho teve consequências marcantes para a nossa civilização. Como somos dotados de corpo, frágil, sem resistência, instável, somos mais instáveis que a máquina. A máquina é nosso modelo, nosso ideal, nosso sonho. Acariciamos o volante de um carro potente como se fosse o corpo de uma pessoa querida. Nos emocionamos com as imagens do telefone celular... Fomos enfeitiçados com as máquinas porque nós não somos nada disso. Nossa ilusão: as máquinas não envelhecem. Basta trocar peças e fica novinha. Adorariamos que nosso corpo fosse assim. Desse modo, procuramos clínicas estéticas para correções, fruto do que o tempo provoca sobre nossos corpos e nossa vida, nossa máquina se desgasta e vira sucata. Mas estamos

contaminados pela ilusão maquínica: Impregnados por essa visão de mundo que parece ser única. (MARCONDES FILHO, 2005, p. 11).

Para Baudrillard (1994), as sociedades modernas são organizadas em torno da produção e do consumo de *commodities*, enquanto as sociedades pós-modernas são organizadas em torno da simulação e do teatro de imagens e de signos, denotando uma simulação em que códigos, modelos e signos são as formas organizadoras de uma nova ordem social regida pela simulação. Na sociedade da simulação, limites e distinções perdem força, eles vão implodir em si mesmos. Nesse contexto, tecnologias de entretenimento, de informação e de comunicação ofereceriam experiências mais intensas e envolventes do que as atividades do dia a dia. As estruturas hiper-reais seriam mais reais do que as do real e controlariam os pensamentos e comportamentos das pessoas dessa sociedade.

Simulação, para Baudrillard (1994), não segue a lógica do mapa (para com o território), do espelho (para com o reflexo), “ela não é uma simulação de referencial, mas uma geração pelos modelos do real, algo hiper-real. No caso, não seria mais o território que viria antes do mapa, e sim o mapa que viria antes do território” (BAUDRILLARD, 1994, p. 1). Dentro desse conceito de simulação, há o desaparecimento da referência, todos os referenciais são liquidados. Os signos substituem o próprio real. Na simulação, não existe diferença entre verdadeiro e falso, entre real e imaginário, ela parte da negação radical do signo como valor, anulando toda forma de referência.

Na era dos simulacros e da simulação, o que vigora é a produção desenfreada do real e do referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material. Assim, surge a simulação na sua fase como estratégia do real, do neorreal e do hiper-real, que faz por todo lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão (cf. BAUDRILLARD, 1994).

Esse imaginário da representação [...] desaparece na simulação, cuja operação é nuclear e genética, não mais, de maneira alguma, especular ou discursiva. Ele é tudo da metafísica que está perdido. Não mais um espelho do ser e aparências, do real e de seu conceito. Não mais coextensividade imaginária: sua miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real [...] não mais necessita ser racional, pois ele não se mede mais em relação tanto a um ideal quanto à sua instância negativa. Não é nada mais que operacional. Na realidade, ele não é realmente real, porque nenhum imaginário o envolve mais. É um hiper-real, produzido de uma síntese radiante de modelos

combinatórios, em um hiperespaço sem atmosfera. (BAUDRILLARD, 1994, p. 2).

Essa confusão do modelo com o fato dá lugar a várias interpretações possíveis. É um discurso que automaticamente dá margem a diversas interpretações.

O simulacro, na era da simulação, opera através da regeneração de um princípio moribundo pelo escândalo, pelo fantasma, pela crise, pelo assassinato etc. Ou seja, prova o real pelo imaginário – como, por exemplo, ao se provar o trabalho pela greve, a lei pela transgressão, o sistema pela crise, o capital pela revolução. Tudo se metamorfoseia no termo inverso para sobreviver na sua forma expurgada. Todos os poderes e suas instituições falam de si próprios pela negativa para tentar, por simulação da morte, escapar à agonia do real.

Em todo lugar, vivemos em um universo estranhamente similar ao original – as coisas estão dobradas por seu próprio cenário, mas isso não significa, como significaria tradicionalmente, a iminência de sua morte – elas já estão expurgadas de sua morte, e melhor do que quando estavam vivas; mais alegres, mais autênticas, sob a luz de seus modelos. (BAUDRILLARD, 1994, p. 11).

“Da mesma forma que é impossível redescobrir o nível absoluto do real, também é impossível realizar uma ilusão, pois é impossível simular algo, estabelecer uma situação de simulação sem que ela se misture com elementos reais” (BAUDRILLARD, 1994, p. 19). É impossível isolar tanto o processo do real quanto o da simulação.

“A única arma do poder contra os mecanismos de simulação é reinjetar realidades referenciais em todos os cantos, e para nos convencer da realidade do social da economia e da produção, se usa o discurso da crise do desejo” (BAUDRILLARD, 1994, p. 22). Ao longo da sua história, o capital se alimentou da desestruturação de todo o referencial, contendo as distinções entre o verdadeiro e o falso, entre o bem e o mal, com o objetivo de estabelecer uma lei radical de equivalências e trocas. O capital foi o primeiro a liquidar, num extermínio de todo valor de uso e de toda equivalência do real, o princípio da realidade, e hoje essa mesma lógica se radicaliza contra ele. Ou seja, esse processo teve início a partir do capital e – conforme colocado – hoje se volta contra ele (BAUDRILLARD, 1994).

A era da simulação é inaugurada pela liquidação de todos referenciais – pior: com a sua ressurreição artificial no sistema dos signos, um material mais maleável do que o significado, no qual ele se empresta a todos sistemas de equivalências, a todas oposições binárias, a toda álgebra combinatória. Não é mais uma questão de imitação, nem de duplicação, nem mesmo de paródia. É uma questão de substituir os signos do real pelo real, para se falar de uma operação de dissuasão de cada processo real através de seu duplo operacional, uma máquina programática, metaestável, perfeitamente descritiva que oferece todos os signos do real e causa curto-circuito a todas suas vicissitudes. O real jamais terá novamente a chance de se produzir – tal é a função vital do modelo em um sistema da morte, ou melhor, de ressurreição antecipada, que não mais dá, ao menos, chance à morte. Um hiper-real assim protegido do imaginário, e de qualquer distinção entre real e imaginário. (BAUDRILLARD, 1994, p. 2).

Enquanto a ameaça histórica vinha do real, o poder brincou à dissuasão e à simulação, desintegrando todas as contradições à força da produção de signos e equivalentes. “Cada princípio de significado é absorvido, cada desenvolvimento do real é impossível” (BAUDRILLARD, 1994, p. 35). Atualmente, quando a ameaça vem da simulação, o poder brinca ao real, brinca à crise, de refabricar questões artificiais sociais, econômicas e políticas. É para ele uma questão de vida ou morte, mas é tarde demais.

Eventos continuam acontecendo na superfície da Terra, infortúnios são ainda mais numerosos, dado o processo global da contiguidade e simultaneidade da informação, eles não mais são algo além do efeito duplo da simulação em seu auge. (BAUDRILLARD, 1994, p. 36).

Essa é a histeria de nosso tempo, a histeria da produção e da reprodução do real. A produção dos valores da mercadoria, característica das sociedades modernas, já há muito tempo não tem sentido próprio. Toda sociedade procura, ao produzir e reproduzir, ressuscitar o real que lhe escapa – isso se torna mais grave ainda em nossa sociedade contemporânea inclassificável e, principalmente, indefinível. A produção “material” de hoje é hiper-real, justamente porque ela vai conservar todas as características do discurso da produção tradicional, mas não é mais do que a sua refração desmultiplicada. O hiper-realismo da simulação traduz-se para a alucinante semelhança do real consigo próprio. A simulação corresponde ao curto-circuito da realidade e sua reduplicação pelos signos.

Nesse contexto, os *media* funcionam como uma espécie de código genético que comandam a mutação do real em hiper-real. O real passa a se confundir com o meio, já não existe *media* no sentido literal, é um fuso de tratado com o real e já nem se pode se dizer com isso que ele tenha sido desse modo alterado. Há eliminação de referenciais e esmagamento de polos diferentes, de encaixamento fantástico, de afundamento de um ou outro nos dois polos tradicionais. Há implosão do sentido, e é aí que começaria a simulação – situação ainda mais agravada considerando-se o ciberespaço como *medium* e ainda mais considerando-se a vigência do Inclassificalismo na contemporaneidade. Em qualquer domínio onde a distinção entre esses polos não pode ser feita, estamos dentro do processo de simulação. Já não existe mais a realidade das causas antagonistas (BAUDRILLARD, 1994).

Hoje, não há mais nada a ser deixado ao acaso, tudo é programado, controlado. Julgava-se que a socialização se dirigia para seu limite explosivo, em direção à revolução. No entanto, em sua fase acelerada, essa socialização traduziu-se no processo inverso, ao processo implosivo: a dissuasão de todo acaso, de todo acidente, de toda contradição, ruptura e complexidade. A dissuasão é a equivalência, a todo momento, da guerra e da paz.

Aqui também, *nada será deixado à sorte*. Além disso essa é a essência da socialização, que começou séculos atrás, mas que agora entrou em sua fase acelerada, em direção a um limite que se acreditava seria explosivo (revolução), mas que neste momento é traduzido por um processo inverso, *implosivo*, irreversível: a dissuasão generalizada da sorte, do acidente, da transversalidade, da finalidade, da contradição, ruptura ou complexidade em uma socialidade iluminada pela norma, fadada às transparências descritivas de mecanismos de informação. (BAUDRILLARD, 1994, p. 34-35, grifo do autor).

Os polos diferenciais implodem um no outro. Eles são a simultaneidade dos contraditórios que é, ao mesmo tempo, a paródia e o fim da dialética. Na hiper-realidade, há a produção das massas em si, integrada em curso regular. Elas passam a ser o produto final de toda sociabilidade, ao mesmo tempo em que são o fim definitivo da sociedade. Elas querem nos fazer crer que são o social, mas são na realidade o lugar de implosão desse (BAUDRILLARD, 1994). Polos implodindo neles mesmos. O social se devora em um processo de simulação ininterrupto.

Não existe mais a transversalidade de um efeito, de uma energia, de uma determinação, de uma mensagem. “Ordem, sinal, impulso, mensagem”: todos estes tentam fazer a coisa inteligível a nós, mas por analogia, retranscrevendo em termos de inscrição, de um vetor, da decodificação, uma dimensão da qual nada sabemos – e que nem sequer mais é uma “dimensão”. [...] Na realidade, este processo todo só pode ser compreendido na sua forma negativa: nada mais separa um polo do outro, o começo do fim; há um tipo de contração de um sobre o outro: *implosão* – uma absorção do modo radiante da causalidade, do modo diferencial da determinação, com suas cargas positivas e negativas – uma implosão de significado. *É aí que a simulação começa.* (BAUDRILLARD, 1994, p. 31, grifo do autor).

Assim surgiu uma massa que é foco da violência implosiva. Toda massa é violenta e foco da inércia, mas essa nova massa é foco de um tipo de violência completamente novo em oposição à violência explosiva, a violência da subversão e da destruição, resposta dialética e enérgica a um modo de produção, capaz de traçar os caminhos sociais e que leva à saturação de todo campo social – uma violência característica dos tempos modernos. Já a violência implosiva, característica dos tempos pós-modernos, é uma violência de reversão, resposta a um universo de redes e fluxos, resultado da saturação de um sistema, e não de sua extensão ou crescimento, resultado de uma densificação desmedida do social.

Vivemos em um universo com mais informação do que sentido. Baudrillard (1994) prevê três hipóteses para explicar esse fato: a informação produz sentido, mas não consegue compensar a perda brutal de significação em todos os domínios; a informação não tem nenhuma relação com significado, sendo apenas um modelo operacional exterior ao sentido, não havendo relação significativa entre o aumento da informação e a diminuição do sentido; ou existe uma correlação entre os dois, estando a perda do sentido ligada à ação dissuasiva da informação.

Trabalhando em cima da terceira hipótese, Baudrillard (1994) sinaliza que, em toda parte, a socialização é medida pela exposição mediática, ou seja, aquele não suficientemente exposto aos *media* está dessocializado. A informação devora a própria comunicação e o próprio social, porque, em vez de se fazer comunicar, ela fará a comunicação se esgotar na sua própria encenação e, no lugar de produzir sentido, ela se esgotará na encenação do sentido. Esse devorar é um gigantesco processo de simulação. Atualmente, muitas energias são gastas na tentativa de evitar a dissimulação brutal que nos confrontaria com a realidade da perda

brutal do sentido. É inútil perguntar se a perda da comunicação valoriza o simulacro, ou se o simulacro provoca essa perda na comunicação, pois esse é um processo circular. Essa seria a dimensão da hiper-realidade da comunicação e do sentido.

Também há o motivo de que, por trás da encenação exacerbada, os meios de massa prosseguem com a desestruturação do real; a informação seria responsável por dissolver o sentido e o social em uma espécie de nebulosa. Os meios de massa seriam os produtores, não de uma socialização, mas de uma implosão do social nas massas, que não é mais do que a extensão macroscópica da implosão do sentido no signo e no microscópico (cf. BAUDRILLARD, 1994).

Todo conteúdo do sentido é absorvido na única forma dominante dos *media*, só os *media* constituem acontecimentos. A absorção seria a neutralização de todos os conteúdos, em que não há apenas a implosão da mensagem no *medium*, mas a implosão do próprio *medium* no real e em si mesmo. O *medium* é a mensagem. Depois que todos os conteúdos e mensagens se volatilizam no *medium*, o próprio *medium* se volatiliza enquanto tal. Já não há, portanto, *medium* no sentido literal do termo, ou seja, *medium* como estância mediadora entre realidades. Esse é o significado vigoroso da implosão, a absorção dos polos um no outro, um curto-circuito entre os polos do sistema diferencial de sentido, o esmagamento das oposições distintas, entre as quais está inclusa a oposição entre o *medium* e o real provocando impossibilidade de mediação. O *medium* e o real se transformariam em uma única nebulosa indecifrável.

Todo lugar, não importa em qual domínio – político, biológico, psicológico, mediático – onde a distinção entre esses dois polos não pode mais ser mantida, um entra em simulação, e assim sendo em absoluta manipulação, não em passividade, mas na diferenciação entre o ativo e o passivo. (BAUDRILLARD, 1994, p. 31).

As mediações foram implodidas, elas não acontecem mais em favor de uma realidade sógnica que se transformou em uma pasta única em que os contraditórios fazem parte de um jogo tal que é o da reprodução dessa realidade sógnica e, nela, nós estaríamos propensos a procurar o que perdemos, então, se o real foi substituído pelo simulacro, o real aparece em nosso horizonte de procura.

Essa realidade da implosão dos conteúdos, da absorção do sentido, da evanescência do *medium*, da implosão do social nas massas estabelecida por Baudrillard (1994) pode parecer uma realidade catastrófica da comunicação, mas, segundo o autor, ela só nos parece catastrófica por vivermos no idealismo da comunicação pelo sentido.

Há três categorias de simulacros: os simulacros naturais, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, que são harmoniosos, otimistas e buscam a restituição ideal de uma natureza, são o local onde o imaginário é utopia; os simulacros positivos, baseados na energia, na força e na sua materialização pela máquina em todo sistema de produção, onde o imaginário estaria na categoria de ficção científica; e os simulacros de simulação, baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético, com operacionalidade total, hiper-realidade objetiva de controle total.

O universo integral deixou de ser dramatizável, encontra-se desvitalizado, desdramatizado. Temos de enfrentar a insuperabilidade de um universo que absorveu sua própria transcendência, sua própria imagem. É o universo da colagem, do curto-circuito entre qualquer coisa e sua representação, uma imersão no visual. Até mesmo, qualquer imagem é absorvida pelo devir imagem do mundo. Eis, talvez, o perigo mais grave. Existe uma espécie de metabolismo diabólico do sistema que, ao fractalizar tudo, procedeu à integração de toda dimensão crítica, irônica, contraditória. Tudo está *on line*; ora, nada pode ser contraposto a um acontecimento *on line*. (BAUDRILLARD, 2003, p. 64-65).

Nos simulacros naturais, a distância entre o real e o imaginário seria máxima, desenhando-se um universo radicalmente diferente entre os dois. Nos simulacros positivos, a distância se reduz de maneira considerável, ela é uma projeção desmedida, mas não qualitativamente diferente, ela multiplica as possibilidades ao imaginário. Nos simulacros de simulação, ela reabsorve-se totalmente na área dos modelos, os quais já não constituem uma transcendência ou imaginário relativo, são eles próprios a antecipação do real. Hoje, paradoxalmente, é o real que se tornou nossa verdadeira utopia, uma utopia impossível de ser realizada, pois, se o real desapareceu no curto-circuito de todos signos em excesso, o próprio excesso de signos, imagens, dados, informações, vindos de todos lados e transformando-se na nossa própria realidade, seria uma construção de época capaz de descartar completamente o real de onde proviemos.

Estamos na lógica da simulação, que não tem mais nada a ver com a lógica dos fatos e da razão. A simulação é caracterizada pela *precessão do modelo*, de todos os modelos baseados no mais mero dos fatos – os modelos vêm primeiro, depois sua circulação. [...] Fatos não mais têm uma trajetória específica, eles nascem no cruzamento de modelos, um único fato pode ser engendrado por todos modelos de uma só vez. Esta antecipação, esta precessão, este curto-circuito, esta confusão do fato com seu modelo [...] é o que permite, a cada vez, todas interpretações possíveis, mesmo as mais contraditórias – todas verdadeiras, no senso de que sua verdade são para trocarem-se, na imagem dos modelos dos quais elas derivam, em um ciclo generalizado. (BAUDRILLARD, 1994, p. 17, grifo do autor).

O simulacro que produz a simulação é extremamente diferente dos outros, ele substitui o real, ele não tem mais equivalência com o real, ele não é um signo que representa, que equivale representativamente a um signo do real. A implosão da equivalência se daria quando o signo tornado simulacro já não equivale mais àquilo a que se refere, ele assume ser o próprio referente, ele passa a ser a própria referência, o próprio real. A narrativa passa a ser o real.

Atualmente, a ilusão da realidade objetiva atingiu um estágio ulterior que poderia ser abordado em termos de realidade integral. Trata-se, de fato, de uma hiper-realidade total que já nem reconhece a realidade subjetiva, nem a representação. Esse é o nosso novo universo, informático, digital, virtual, etc. Essa realidade integral existe em um plano físico elementar já que é a realidade das partículas, dos segmentos, é a realidade analítica das coisas em que já nem existe sequer a possibilidade de que um sujeito venha a retomar um conjunto representativo. Encontramo-nos além - ou aquém - da representação; em todo caso, fora da representação. A realidade objetiva era da ordem da representação, associada à impossibilidade de ter acesso ao objeto (a "coisa em si" kantiana; o "real", segundo Lacan). Neste aspecto, encontramos-nos em um mundo que evita a representação. O próprio sistema lhe dirige uma crítica eficaz, performática, definitiva; assim, liquida qualquer crítica contra a representação que poderia ser feita em nome de algo diferente da realidade, por exemplo, em nome da ilusão. (BAUDRILLARD, 2003, p. 62-63).

Baudrillard (2003) propõe uma teoria não moral, baseada no “para além dos contrários”: direita e esquerda, local e global, público e privado, masculino e feminino, próximo e distante etc. Esses paradigmas polares que entram em jogo para justificar o conflito

e a vitória de um sobre o outro simplesmente já não são mais. A questão não é mais essa, os polos perdem seus inimigos.

A polaridade inevitavelmente traz conflito. Evoluir para além da polaridade seria o caminho para uma convivência pacífica. A era do Inclassicalismo é o momento perfeito para finalmente aceitarmos e assumirmos o fim de toda forma de categorização e, assim sendo, transcender também as polaridades.

Não existem mais a adversidade dos adversários, a realidade das causas antagonistas, a seriedade ideológica da guerra. Assim como também a realidade de perda ou vitória, da guerra como um processo que triunfa bem para além dessas aparências. [...] A pacificação (ou a dissuasão) que nos domina hoje vai além da guerra e da paz, é que a cada momento guerra e paz são equivalentes. [...] Aí também, dois polos diferenciais podem implodir entre si, reciclarem-se entre si. [...] Muitos outros eventos (a crise do petróleo, etc.) nunca sequer começaram, nunca existiram exceto como ocorrências artificiais – abstratos, substitutos, e como artefatos da história, catástrofes e crises destinadas a manter um investimento histórico sob hipnose. Os *media* só estão lá para manter a ilusão de uma atualidade, da realidade das apostas, da objetividade dos fatos, todos eventos devem ser lidos de trás pra frente, ou nos tornamos conscientes que todas essas coisas chegaram tarde demais, com uma história de atraso, uma espiral de atraso, cujo significado foi exaurido há muito tempo atrás e que vivem apenas de uma efervescência artificial de signos, que todos esses eventos se sucedem sem lógica, na mais contraditória e completa equivalência, em uma indiferença profunda às suas consequências (mas isso porque não existe nenhuma: eles se exaurem na sua promoção espetacular). [...] A simulação é o mestre, e nós apenas temos direito ao retro, ao fantasma, à reabilitação paródica de todos referenciais perdidos. (BAUDRILLARD, 1994, p. 38-39).

O autor mencionado estava um passo além, ou talvez aquém, do sistema que descrevia, pois ele escrevia de dentro, mas não se envolvia com nenhum dos elementos em jogo. Ele chamou para si uma teoria não envolvente que encaixasse o sujeito de dentro do sistema para tentar apreender o sistema de dentro e implodi-lo pelo mencionado curto-circuito dos signos explicativos da teoria. Ele (BAUDRILLARD, 1994) negava a classificação de pós-estruturalista como todo pós-modernista, embora sempre colocasse o “pós-moderno” entre aspas, ainda que tenha dito que ficaria feliz se fosse queimado junto com seus livros como autor “pós-modernista”. Assim sendo, ele foi um dos autores que mais contribuiu para a teoria do mundo pós-moderno.

Segundo Baudrillard (1994), nós vivemos em uma condição que é a do simulacro como imagens, palavras, informações, textos, narrativas etc., com a qual temos que lidar, da qual não podemos escapar. Não temos mais como distinguir aquilo que nos chega de um real que seria um equivalente, que seria algo externo a esse mundo.

O mundo das imagens é impiedoso. A imagem se impõe como o modo essencial da relação entre os seres e o mundo. A representação supunha um "distanciamento", ela permitia crer que o mundo era um espetáculo, e o funcionamento da mídia contribuiu durante muito tempo para a produção espetacular dos eventos. Agora a imagem é imediata, ela não oferece mais a possibilidade do tempo de se representar o que se passa. Ela também é imperativa pois, sem ela, nada parece poder existir. Uma regra dos meios de comunicação de massa então se impôs: a realidade do acontecimento coincide com a imagem do acontecimento. O telespectador não tem ponto de apoio sobre o que se passa no mundo, é captado por imagens que desfilam num *continuum*. Ele pode se insurgir invocando a charlatanice eterna das mídias; sua cólera é destinada ao silêncio, ele nada pode contra o poder das imagens mesmo se considera que os sistemas de informações constituem uma arapuca universal. A fusão entre a imagem e o real é tão absoluta que o acontecimento não pode sequer aparecer como a imagem de uma realidade escondida. (JEUDY, 2001, p. 24-25).

Nós vivemos em meio a essa sinalidade excessiva de imagens e palavras que se constroem como narrativas e discursos. Essa simulação tem um caráter de veracidade de tal grau, que nós, ao assumirmos o signo, consideramos que ele é a própria verdade de referência.

Vivemos num mundo em que a função mais elevada do signo é a de fazer desaparecer a realidade e mascarar ao mesmo tempo esse desaparecimento. A arte não faz hoje outra coisa. Os *media* não fazem hoje outra coisa. É por isso que estão voltados ao mesmo destino. (BAUDRILLARD, 1997, p. 27-28).

O real foi superado e implodiu no próprio signo. O real transformou-se no hiper-real, que é o mundo do excessivo signo, que não tem mais sentido senão a reprodução de si mesmo.

Esse mundo do excesso comunicacional não tem mais finalidades, ele vai para dentro de si mesmo, ele se reproduz olhando a si mesmo. Não há um norte a ser seguido, não há finalidade, só há hipertelia – a implosão de todos os telos, a implosão, por excesso, de todas

finalidades. Um momento irreversível, impermeável às revoluções, pois a lógica das equivalências se perdeu.

Estamos em um presente que metaboliza o passado, segundo sua conveniência, e que não caminha para um futuro, pois o próprio presente acabou por absorver todas as forças utópicas dentro dele. Esse presenteísmo seria o hiper-realista, de que a greve participa não como um momento específico de superação do presente, mas sim fazendo parte do próprio funcionamento do sistema (cf. BAUDRILLARD, 1997).

Tudo o que nasce hoje, já nasce excessivo. Tudo já nasce com milhões de cópias, em número excessivo, reproduzido. O excesso vem não só de uma produção indiscriminada do molde, do um, de si mesmo, mas também da estratégia do sistema, que só sobrevive na saturação do que é produzido hoje. A cópia é um emblema do excesso da produção mercantil e de signos. Esse excesso seria nossa realidade, da qual não podemos escapar.

O simulacro não mais representa o real, mas passa a ser, com verdade, a própria realidade à qual nós nos referimos. O simulacro simula a realidade porque ele a substitui em um sentido macrossocial. Não é apenas um signo que faz essa substituição, é a totalidade dos signos da cultura que acaba se colocando como um real. Esse “real sócio” acaba substituindo o “real histórico, natural, material”. A mudança, o deslocamento do metabolismo da referencialidade, de algo real, concreto, efetivo, do mundo dos objetos, para algo que é abstrato, imagético, narrativo, signo, é o deslocamento que para Baudrillard (1994) diz tudo. Ele disse que vivemos esse deslocamento desde os anos 70, de forma mais saturada e para nunca mais voltarmos. Essa mudança do metabolismo de referencialidade do objeto concreto para o signo é justamente o que marca a diferença da modernidade numa primeira fase mais material para uma segunda fase mais mediática, a modernidade comunicacional, o que Sfez (2000) chamaria de Tautismo, segundo o qual “não se toma mais o real como representado. O real tampouco é o que se inventou com esse nome ao exprimi-lo. No tautismo, toma-se a realidade representada por uma realidade expressa. Toma-se o representado pelo representante” (SFEZ, 2000, p. 77).

Os objetos mediáticos que nos envolvem têm capacidade de articulação da vida em tempo real. Esses objetos de comunicação são o pivô da cultura comunicacional, e essa cultura é uma forma de organização da técnica, desde as técnicas processuais, passando pelas técnicas mnemônicas, até as técnicas objetalizadas em objetos, essa técnica hoje tem uma forma predominante que se chama comunicação. A comunicação se tornou via de pesquisa

para criar novas alteridades interessadas em dissecar novas utopias, em criar seres diferentes, como a robótica, por exemplo, ou como toda a cultura Inclassicalista em si.

Referências

ANTUNES, Janaína Quintas. (2017). Comunicação e cultura Nobrow: a internacionalização do inclassificável pelo ciberespaço. São Paulo: Biblioteca da PUC-SP.

BAUDRILLARD, Jean. (1994). Simulacra and simulation. Michigan: University of Michigan Press.

MARCONDES FILHO, Ciro (2005). Perca tempo: é no lento que a vida acontece. São Paulo: Paulus.

_____ (2013). O rosto e a máquina: o fenômeno da comunicação visto dos ângulos humano, medial e tecnológico. São Paulo: Paulus.

SFEZ, Lucien (2000). Crítica da comunicação. São Paulo: Loyola.

TRIVINHO, Eugênio. (1998). Redes: obliterações no fim de século. São Paulo: Annablume; FAPESP.