

Baudri's yard: comunicação, simulacros e servidão voluntária

“Não vivemos mais o drama da alienação. Estamos no êxtase da comunicação”
(Jean Baudrillard)

*** Francisco Menezes Martins / UTP**

Resumo: A intenção do presente texto é tratar de forma interpretativa alguns conceitos criados por Jean Baudrillard (1929-2007) ao longo de diversas obras, com ênfase em *Simulacros e Simulação* e *O Crime Perfeito*. As noções de como a comunicação se relaciona com os instintos da servidão através dos simulacros, numa época em que a virtualização ocupa o horizonte da atualidade.

Palavras-Chave

Baudrillard; Comunicação; Tecnologia; Simulacro

Quase no final do século passado, a sensação de futuro parecia desviar da linha imaginária projetada décadas atrás pelos próprios rumos da sociedade de consumo e da sociedade do espetáculo. A saída do ‘para-além’, conforme os preceitos nietzscheanos, não satisfazia a angústia de Jean Baudrillard. Ele parecia buscar o horizonte onde ele poderia nunca ter estado. A sedução maior pela comunicação entre outros seres de sua espécie provocou o deslocamento do pensamento de um possível “além-do-homem e de seu tempo” para uma

operacionalizável equação: comunicação = passatempo = espetáculo = consumo = felicidade.

O sentido de estar em contato ganha extensões e a percepção se virtualiza. Seria uma forma de eliminar a ilusão. “Com a Realidade Virtual e todas as suas conseqüências, passamos do extremo da técnica à técnica como fenômeno extremo. Para além do final, já não há reversibilidade ou rastros, nem sequer a nostalgia do mundo anterior” (Baudrillard, 1995, p. 53).

A suspensão dos valores, do tempo e da própria memória aponta para o momento de uma civilização entre dois espelhos. Como se os reflexos do passado e as paródias de futuro criassem um feixe de luzes e imagens sobre o presente.

“Em algum momento da década de 80 do século XX, a história tomou a curva e girou em direção oposta. Uma vez superado o apogeu do tempo, o pico da curva da evolução, o solstício da história, começa o declínio dos acontecimentos, o desenvolvimento em sentido inverso” (Baudrillard, 1995, p. 23)

O acúmulo de signos, tanto pelo descongelamento do passado, como o êxtase do presente projetado ao futuro, promove a “reversão da história” (Baudrillard, 1995). É neste contexto que a idéia de ‘Servidão Voluntária’ (Debord, Baudrillard) com clara inspiração no conceito de “Instinto de Rebanho” ou, ainda, “Moral do Escravo” (Nietzsche, GM) ganha a atualidade através dos mercados de consumo de modos de vida que fluem em produtos e serviços comunicativos/interativos, de caráter sedutor.

A comunicação em estado de “virulência” (Baudrillard, 1992) atinge altas velocidades quando o corpo social está em todas as rotas da irradiação. Não por acaso, mas pela simples dependência vital entre os sistemas de simulacro, que surgem da interação comunicacional entre consumidores previamente rastreados e dispostos em perfis para os quais sempre haverá um novo motivo para “investir em sua felicidade”.

Como já não há manifestação humana distante de algum conceito de consumo, visto que este pode se exercer apenas pelo olhar. Sendo a visibilidade considerada uma armadilha por pensadores como Foucault (1983), mas, por outro lado, levando-se em conta a idéia do “fim do palco e da platéia” (Baudrillard, 1998), a aparição de pessoas comuns nos lugares

anteriormente reservados às estrelas, conduz o pensamento ao conceito de visibilidade como trunfo, conquista ou recompensa, por algo que não se conquistou, mas por algo que seduz ao simulacro do tanto faz ser verdade ou não. Ser merecido ou não. No círculo estaria a noção de hiper-realidade, que Baudrillard desenvolveu em diversas obras a partir de *Simulacros e Simulação*.

“É um processo circular – da simulação, o do hiper-real. Hiper-realidade da comunicação e do sentido. Mais real que o real. É assim que anula o real” (Baudrillard, 1991, p. 105). Porém, se a visibilidade é um valor importante na atualidade, a idéia de relação com a aparência também é relevante. Mais, ainda:

“Para que haja sedução, é preciso que os sinais ou as palavras funcionem à revelia, como no Witz, é preciso que as coisas estejam ausentes delas mesmas, que as palavras não queiram dizer nada, mas sem o saber (somente a linguagem sabe) – como na espionagem de S., em que aquela que segue é a única a saber que o outro não vai a parte alguma ou inversamente, como na morte em Samarkand, em que aquele que pensa estar fugindo para qualquer lugar, o outro, a Morte, sabe onde ele vai e lá o espera” (Baudrillard, 1996, p. 121)

Apesar de ter escrito que se deveria esquecer Foucault, Baudrillard também pensa o poder como relação. Apenas uma aproximação para voltar a afastar-se. Corpo disciplinado, no primeiro, e corpo seduzido, no segundo. Se em ambas há perda de uma possível liberdade, as grades da disciplina estão na alma e na arquitetura, enquanto as da sedução estão na ordem do imaginário e da perda de referência pela vertigem. Vale ressaltar que das distintas formas de sedução, pode-se, a partir de Baudrillard, valorizá-las como de ataque ou defesa. Na instância das relações humanas e das artes, sedução é defensável. No uso deliberado do capitalismo midiático/interativo, merece ser atacada.

A energia liberada é capaz de se concentrar em finalidades variáveis. A idéia de que às massas, aglutinadas ou dispersas, já não importa a fisicalidade das ações, possuem identificação com os valores da causa, tendo condições de responder às jogadas da interatividade em seus distintos níveis. Se a comunicação alienava por retirar o indivíduo do convívio social de primeiro grau, a virtualização o devolve à sociabilidade sob novas circunstâncias de servir voluntariamente ao jogo dos signos remunerados. Da especulação do simulacro de terceiro grau sobre o abandono das “cenas primitivas” (Baudrillard, 1992), o desaparecimento, uma vez que onde “McLuhan via nas tecnologias modernas ‘extensões

do homem', seria conveniente que as visse como 'expulsões do homem'" (Baudrillard, 1995, p. 55).

A noção de passatempo sofre mutações e hibridações com o trabalho, a família e relações sociais. A confluência de espaços e tempos são marcas do simulacro. A massificação individualizante, assim como a individualização massificada das tecnologias digitais, principalmente as móveis, permitem a convergência e acompanham o homem a fim de que ele não sinta a solidão da própria existência. Não basta sentir-se só, é preciso comunicar a solidão. Não basta dividir os tempos de trabalho e lazer, é preciso que o trabalho tenha clima de lazer. Neste sentido, a contribuição de Deleuze (1996), que trata da continuidade de modulações na sociedade de controle, onde não se termina nada, uma dívida eterna e impagável.

A resignação servil permite que o sonho formatado do simulacro vitamine a frágil ilusão vital. A questão é a fórmula utilizada: vontade retirada e trocada por interatividade dirigida e opcional dentro de uma imensa escala de valores, nos quais a idéia de labirinto não permite que se imagine outro sentido que não seja o de percorrer na voltar ao ponto inicial. Como se fosse uma nova rotina, um novo destino que surge a partir das rotas percorridas e das identificações renovadas ou conservadoras de sedimentados valores que se distribuem entre tribos estéticas com estratégias pontuais na rede e fora dela. Uma era de humanos anfíbios, no sentido de ser adaptado a dois meios distintos. Uma vida estimulada externamente e aparentemente ser o seu próprio estímulo. A relação entre causa e efeito está abalada para sempre.

A vontade em declínio, a sedução em alta.. A energia não encontra sua finalidade e se dispersa sem qualquer princípio de ordem. A idéia de um jardim de conceitos resistentes e extremos ao radicalizar a questão atual do homem e do mundo técnico. Do computador ao cyborg, as relações não cessam de se dar. Elas preocupam o pensamento contemporâneo da comunicação. Através de Jean Baudrillard, as idéias alçam vôo sobre cartilhas prematuramente desgastadas, da mídia e das tecnologias do virtual, das cenas midiáticas do século XX, passando pela virada explosiva para o século XXI, quando a virtualização começou a atingir sua mais alta velocidade até então.

*** Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Tuiuti do Paraná.**

Líder do Grupo de Pesquisa Tecnologias do Imaginário UTP/PUCRS.

Editor E-Compós - da Revista Eletrônica da Associação Brasileira dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Social

Referências

- Deleuze, G. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- Baudrillard, J. *El Crímen Perfecto*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1995.
- Baudrillard, J. *La Ilusión del fin*. Barcelona: Ed Anagrama, 1993
- Baudrillard, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- Baudrillard, J. *A transparência do Mal*. Campinas: Papirus, 1992.
- Baudrillard, J. *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: Elfos, 1995 (b).
- Baudrillard, J. *As Estratégias Fatais*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- Baudrillard, J. *Tela Total*. Porto Alegre: Sulina, 1998.
- Baudrillard, J. *Cool Memories*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1989.
- Baudrillard, J. *Cool Memories II*, Paris: Ed. Galilée, 1990.
- Baudrillard, J. *El Paroxista Indiferente*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1997.
- Baudrillard, J. *Da Sedução*. Campinas: Papirus, 1992(b).
- Baudrillard, J. *Le Système des Objects*. Paris: Éditions Gallimard, 1968.
- Foucault, M. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1983.
- Nietzsche, F. *Genealogia da Moral*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.