



SIMULAÇÃO: O JOGO DUPLO DA SOCIEDADE DE CONTROLE

Maria Inês Accioly

O uso intensivo da simulação como modo de “experiência” e a exacerbação do poder da mídia induzem diversos pensadores a rotular como “cultura do simulacro” a cena contemporânea. Tal expressão é conotada negativamente, embora as tecnologias de simulação sejam em si mesmas vistas com simpatia, especialmente quando apresentadas como ferramentas de aprendizagem. Isso indica que tanto a noção de simulação quanto a de simulacro merecem uma reflexão mais cuidadosa.

Este trabalho visa problematizar a simulação não no campo específico das tecnologias midiáticas, mas nos seus aspectos conceituais (filosóficos) e políticos. Proponho, como hipóteses, que a simulação é uma tática discursiva privilegiada na sociedade contemporânea, que a eficácia dessa tática depende de sua dissimulação enquanto tal, e que certos valores emblemáticos da modernidade reforçam essa eficácia.

A LÓGICA DO PARADOXO

Pode-se definir simulação como uma operação de poder que se processa no campo da linguagem; um jogo que consiste em produzir efeitos de identidade e verdade. Esse jogo acossa a filosofia desde o movimento iniciado por Platão, e consolidado posteriormente por Aristóteles, de rejeição da sofística e recalque da *metis* - forma de inteligência identificada com a astúcia¹. Ao reduzir a verdade à condição de jogo, problematizando e às vezes satirizando sua pretensa ligação com o real, a sofística ameaçava o poder do saber, tornando intolerável o seu próprio convívio com o platonismo. Foi amordaçando os sofistas e suas armadilhas retóricas que o pensamento platônico, do qual somos herdeiros, impôs e fez predominar no Ocidente, por muitos séculos, a crença em verdades que “representariam” uma suposta realidade exterior à linguagem.

Apenas no século 20 a ordem da representação foi abalada no seu monopólio sobre o real, quando alguns de seus princípios foram desmentidos pelas ciências ditas naturais.

1 Trabalho apresentado na Sessão de Temas Livres, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



Experiências da Física Quântica constataram, por métodos cientificamente reconhecidos, que a observação é uma forma de interferência nos fenômenos físicos. Biólogos respeitados concluíram que o ser humano, assim como outros organismos vivos, é incapaz de distinguir realidade de ilusão. Isso tudo pôs em questão duas importantes premissas da ordem da representação: a separação entre sujeito e objeto e a objetividade do real. A partir daí, tornou-se inevitável a inclusão do ponto de vista do observador na definição do real, que corresponde precisamente à posição defendida pelos sofistas.

A simulação se opõe à representação na medida em que mistura aquilo que a outra pretende purificar. Enquanto a representação pretende produzir “verdades”, a simulação produz não o falso, mas o híbrido. Segundo Jean Baudrillard, a simulação situa-se “entre” o verdadeiro e o falso, daí o seu perigo para a ordem da representação. Ela parte da “negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda referência. Enquanto a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o edifício da representação como simulacro” (BAUDRILLARD, 1991-b. p.13).

Enquanto a lógica da representação se ancora nos princípios de identidade e verdade, a simulação desestabiliza ambos ao introduzir o princípio da diferença. Gilles Deleuze arrasta a representação para o terreno movediço do paradoxo, subvertendo sua lógica, ao afirmar que “o mesmo e o semelhante são ilusões nascidas do funcionamento do simulacro”. No entrelaçamento que ele efetua dessas duas formas de abordagem do real – representação e simulação – cabe à primeira, por ironia, o papel da aparência. Toda identidade é simulada e toda verdade é uma ilusão.

Para o homem moderno – e mesmo para o pós-moderno, se admitirmos essa categoria – é difícil conceber o real fora dos trilhos da representação. Não só porque é nesta lógica que nosso pensamento foi moldado – a lógica clássica, aristotélica – mas também porque a simulação não nos oferece trilhos; ela é paradoxal. Ao comparecer, dissimula a si própria. É simultaneamente disfarçada e disfarçante, e por isso requer uma espécie de malabarismo do pensamento. Para abrir caminho a essa outra lógica maleável, instável, alguns pensadores torpedeiam a ordem da representação com enunciados paradoxais como estes: “Não acreditamos que a verdade continue sendo a verdade quando lhe retiram o véu” (Nietzsche);



“as máscaras nada recobrem, salvo outras máscaras”, (Deleuze); “o simulacro é um efeito de verdade que oculta o fato de esta não existir” (Baudrillard).

ARMADILHAS DO REAL

A primazia da lógica da representação sobre a da simulação foi sustentada, durante séculos, com base na premissa de que nossos sentidos podem “captar” a realidade exterior. Entretanto, a Biologia do século 20 comprovou que o ser humano é incapaz de distinguir realidade de ilusãoⁱⁱ, o que compromete as teorias representativas acerca do real.

Os sentidos nos enganam, nos iludem. Por outro lado, não vivemos sem essa ilusão. Somos movidos pelo desejo de representação do visível, ou, mais amplamente, do sensível, mesmo que tenhamos consciência do caráter puramente alegórico dessa representação. Segundo o cineasta André Parente, “se a imagem é tida como verdadeira pela visão, é porque ela é analogizável pelo espírito. Se a imagem se libera da analogia é porque o que pensa nela, e por ela, é um puro interstício como sua possibilidade de se metamorfosear” (PARENTE, 1993. p. 11).

Para Baudrillard, o *trompe l’oeil* é um exemplo de ilusão que contribui para problematizar a representação e afirma a potência positiva da simulação. “Não se trata de se confundir com o real; trata-se de produzir um simulacro em plena consciência do jogo e do artifício, e, imitando a terceira dimensão, imitando e ultrapassando o efeito do real, instaurar uma dúvida radical sobre o princípio de realidade. O *trompe l’oeil* frustra a posição privilegiada de um olhar” (BAUDRILLARD, 1991-a. p. 73).

Estigmatizar a simulação como farsa é um procedimento de fundo moral, que força a dissociação e tenta romper a reversibilidade entre noções complementares como verdadeiro e falso, superfície e profundidade, aparência e essência, história e ficção, sujeito e objeto, descoberta e invenção, interioridade e exterioridade, discurso e ato etc. Essa moral, de inspiração platônica, precisa entretanto forjar uma simetria inexistente entre identidade e diferença para submeter a simulação ao seu jugo e relegar o simulacro à pior posição na hierarquia do real. Ao atribuir ao simulacro a condição de falso pretendente – falsidade esta que consiste em apresentar uma semelhança aparente, exterior, para abrir passagem a uma diferença interior – Platão disfarçou o telhado de vidro do próprio discurso na questão da

1 Trabalho apresentado na Sessão de Temas Livres, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

aparência. Baudrillard assinala esse vício platônico quando comenta que “todo discurso de sentido quer dar fim às aparências, eis aí seu engano e sua impostura. Mas também um projeto impossível: inexoravelmente o discurso está entregue a sua própria aparência, portanto às apostas da sedução e ao seu próprio fracasso como discurso” (BAUDRILLARD, 1991-a. p. 63).

Os significados negativos comumente atribuídos à simulação – fingimento, mentira, farsa – só se neutralizam quando nos acercamos do tema por sua vertente tecnológica, cada vez mais prestigiada na cultura contemporânea. É como se existissem uma “boa” e uma “má” simulação, sendo a primeira aquela que se apresenta como tal, de preferência com propósitos científicos e/ou pedagógicos, e a segunda a que se dissimula. Qualquer semelhança com a hierarquização entre cópias e simulacros não é mera coincidência.

Ocorre que, para ser eficaz, mesmo a “boa” simulação precisa produzir alguma dose de ilusão. Um simulador de vôo, ferramenta que se enquadra nesta categoria, para cumprir satisfatoriamente sua função pedagógica deve “enganar” os sentidos, ou seja, criar a ilusão de realidade mais perfeita e completa possível. Aumentar o grau de ilusão de realidade é, em última instância, o objetivo perseguido por todas as tecnologias de simulação.

JOGO DUPLO

Segundo Deleuze, a motivação maior do platonismo foi a vontade de varrer do mundo os simulacros, “identificados ao próprio sofista, este diabo, este insinuador ou este simulador, este falso pretendente sempre disfarçado e deslocado” (DELEUZE, 1988. p. 210). O platonismo elegeu como seus principais inimigos os atores e os sofistas, por suas habilidades enganadoras relacionadas respectivamente às duas vertentes da simulação - a *mimesis* e a retórica. O pecado da primeira é a desintegração da identidade, e o da segunda é o falseamento da verdade.

Se levantarmos a saia da moral platônica, que ainda tem primazia na cultura ocidental, veremos por debaixo dos panos uma subversão generalizada, a começar pelo fato de que essa moral faz parte, ela própria, de um jogo de aparências. A simulação corre solta como sempre, ou talvez mais solta do que nunca, num mundo que, estranhamente, se agarra à verdade como um naufrago à sua tábua. Uma contundente demonstração desse descompasso foi a derrubada

das torres gêmeas de Nova York - um gigantesco curto-circuito entre realidade e ficção, a mídia e o imediato, o show e o horror.

O filósofo Clément Rosset afirma que temos uma relação ambígua com o real. “Nada mais frágil do que a faculdade humana de admitir a realidade, de aceitar sem reservas a imperiosa prerrogativa do real. Esta faculdade falha tão freqüentemente que parece razoável imaginar que ela não implica o reconhecimento de um direito imprescritível – o do real a ser percebido – mas representa antes uma espécie de tolerância, condicional e provisória” (ROSSET, 1998, p.11).

Não recusamos a ilusão; ao contrário, freqüentemente nossa recusa se dirige ao real, seja por meios radicais como o suicídio, a loucura, o vício em entorpecentes, ou então por uma saída aparentemente inócua: “se o real me incomoda e se desejo livrar-me dele, me desembaraçarei de uma maneira geralmente mais flexível, graças a um modo de recepção do olhar que se situa a meio caminho entre a admissão e a expulsão pura e simples: que não diz sim nem não à coisa percebida, ou melhor, diz a ela ao mesmo tempo sim e não. Sim à coisa percebida, não as conseqüências que normalmente deveriam resultar dela” (ROSSET, 1998, p.13).

A semântica nos dá conta dessa ambigüidade quando embaralha os pólos negativo e positivo em antonímias como ilusão/desilusão e engano/desengano. Lançamos mão da ilusão quando não queremos enfrentar a crueza do real, a falta de sentido do imediato, e também as conseqüências de nossas escolhas. Duplicamos o acontecimento, inventamos um “outro” acontecimento – simulacro de acontecimento - que passa a fazer o papel do real. Depois nos surpreendemos quando o acontecimento real nos atropela e nos faz colher exatamente os frutos daquilo que plantamos.

OS DISFARCES DO PODER

Segundo Maquiavel, os príncipes que mais se destacaram foram aqueles que souberam, “com astúcia, ludibriar a opinião pública”. Seu conselho ao soberano a quem oferecia seus serviços, em *O Príncipe*, é este: “terás de saber como colorir essa face de tua natureza, fazendo-te um grande simulador e um dissimulador” (MAQUIAVEL, 2001, p. 101).

Mesmo sem o suporte das sofisticadas tecnologias contemporâneas, a simulação concerne ao poder e o atravessa em suas mais diversas configurações. Para Michel Foucault, a eficácia da sociedade disciplinar, que foi o tipo de poder identificado com o capitalismo industrial, se deveu à camuflagem das práticas disciplinares sob formas jurídicas da sociedade de soberania, que a precedeuⁱⁱⁱ.

Bruno Latour também aponta esse jogo ao analisar o que chamou de “paradoxo da modernidade”. Ele afirma que a modernidade extraiu sua potência da adoção paralela de dois códigos: uma constituição oficial que prescreve procedimentos purificadores, e práticas oficiosas de mediação e hibridação^{iv}. A primeira estaria atrelada à ordem da representação, enquanto as últimas podem ser correlacionadas ao jogo da simulação.

Da mesma forma que a sociedade disciplinar teria escamoteado suas práticas sob o manto do direito de soberania, talvez se possa dizer que as práticas da sociedade de controle se dissimulam hoje sob formas jurídicas disciplinares. Controle é o termo empregado por Gilles Deleuze para designar o tipo de poder que está em ascensão no capitalismo pós-industrial^v, e que, por suas características, parece ter uma afinidade especial, intrínseca, com o jogo da simulação.

Enquanto a linguagem disciplinar é analógica e produz moldes, a do controle é numérica e produz modulações, afirma Deleuze. As práticas de segregação das disciplinas foram substituídas pelas práticas de hibridação do controle. É por continuidade e contigüidade – por imanência, podemos dizer – que o controle impregna a cultura contemporânea. A complexidade dessa forma de poder simplesmente não está ao alcance dos recursos da representação.

Linguagem numérica, modulações, hibridação – essas características soam familiares na lógica da simulação. Da mesma forma, quando Deleuze descreve os principais riscos a que estão expostas as máquinas da economia pós-industrial – os computadores – é principalmente por táticas de simulação que os agentes desses riscos atuam, como no caso das interferências (ataques de *hackers*) e dos vírus eletrônicos.

Uma faceta especialmente ativa e sintomática da política do controle é a cultura do risco. Na saúde, no trabalho, no lazer, na política, no afeto e no sexo, estimulam-se incessantemente práticas de prevenção e controle de risco e desenvolvem-se tecnologias cada vez mais sofisticadas para monitorar essas atividades. Como a sociedade de controle tem

1 Trabalho apresentado na Sessão de Temas Livres, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



como foco a produção de produtores, isto é, atua mais no “software” do que no “hardware” social, a legitimação de suas práticas se dá de forma auto-referente e auto-replicante, independente das instituições – exceto a mídia, que ocupa um lugar privilegiado nesse contexto.

PSEUDO-SIMULACRO

O jogo da simulação permite conceber a idéia paradoxal de falso simulacro. É o que Deleuze sugere quando propõe o termo “factício” para designar o simulacro que, ao invés de trabalhar contra o modelo, reforça-o^{vi}. A diferença entre simulacro e factício não é de natureza, mas sim de ordem espaço-temporal. Imobilizar o jogo da simulação, afirmar que a máscara sob a máscara é rosto, isto é o que caracteriza o factício para Deleuze. Não por acaso, esta é a operação empreendida por todo poder que pretende se estabelecer: naturalizar e legitimar os próprios simulacros, e “desmascarar” os simulacros alheios.

O simulacro só mantém sua potência contra a ordem da representação enquanto se conserva em movimento. Esta a única lei que o rege. Sua dinâmica é a do eterno retorno. Nenhum suposto fundamento, nenhuma reivindicação de origem podem constituir pretexto para estabelecer uma identidade ou verdade a partir do simulacro, pois é da sua “natureza” recusar a legitimidade de todo modelo.

Quando Baudrillard denuncia uma proliferação virótica do simulacro na cultura contemporânea, parece ser ao factício deleuziano que ele se refere. Ele considera grave, por exemplo, a apropriação do jogo pela categoria do lúdico. “Nós já conhecemos a degradação do jogo no nível de função, a degradação funcional do jogo: o jogo-terapia, o jogo-aprendizagem, o jogo-catarse, o jogo-criatividade”. Para Baudrillard, “o jogo como transgressão, espontaneidade, gratuidade estética ainda é apenas a forma sublimada da velha pedagogia dominante, que consiste em conferir um sentido ao jogo, destiná-lo a um fim e, portanto, expurgá-lo de seu próprio poder de sedução” (BAUDRILLARD, 1991-a. p. 180).

Ao contrário da potência transformadora e destruidora de modelos que Nietzsche e Deleuze atribuem ao simulacro, Baudrillard nota na cultura contemporânea uma “sobrevvalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade. Sobrevvalorização de verdade, de objetividade e de autenticidade de segundo plano. Escalada do verdadeiro, do

1 Trabalho apresentado na Sessão de Temas Livres, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



vivido, ressurreição do figurativo onde o objeto e a substância desapareceram. Produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material. Assim surge a simulação na fase que nos interessa: uma estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo lado a dublagem de uma estratégia de dissuasão” (BAUDRILLARD, 1991-b, p. 14).

A simulação faz e desfaz o jogo do modelo: é um jogo duplo, não alinhado. O simulacro é a verdade do modelo, e o modelo é a ficção do simulacro. O simulacro beneficia-se da verdade na medida em que isso lhe permite mover-se no subterrâneo da ordem da representação, e sua potência reside justamente nesse desvio. Simular é trapacear, roubar no jogo, mas, como diz sarcasticamente Baudrillard, “se a finalidade do jogo é ganhar, então o trapaceiro é o único verdadeiro jogador”.

NATUREZA E ARTIFÍCIO

Tensorar a fronteira entre natureza e artifício é um jogo que nos encanta, e no qual as novas tecnologias intelectuais apostam todas as suas fichas. Não que a inteligência artificial e as imagens de síntese permitam simulações mais eficazes do que outras técnicas. A simulação eficaz é aquela que atinge os pontos cegos de cada cultura e de cada época. Mas é sintomática a velocidade com que vêm se desenvolvendo as tecnologias baseadas na simulação, e também o seu posicionamento como forma privilegiada de experiência e de aprendizagem.

Tecnologias que implicam contato ou interferência direta naquilo que constituem como seu objeto vão sendo gradativamente substituídas por tecnologias baseadas na imagem. Segundo André Parente, “a imagem de síntese se distribui entre dois tipos diferentes de simulação: uma simulação que rivaliza com os sistemas de representação do espaço e uma outra que rivaliza com nossos sistemas sensoriais. O primeiro tipo é mais utilizado na criação de efeitos especiais no campo do audiovisual, em particular na publicidade, e na criação de modelos industriais. O segundo tipo de simulação é própria da realidade virtual, na qual se constróem ambientes constritivos de ação baseados em sistemas especialistas utilizados como tecnologia que visa o aprimoramento do desempenho instrumental”. (PARENTE, 1993. p. 24)

Ironicamente, a simulação, que durante tantos séculos a moral platônica tentou manter longe dos modelos, aparece freqüentemente associada, na esfera tecnológica, ao termo



“modelização”. O eixo de funções modelização/simulação parece manter uma correspondência com o eixo virtualização/atualização. Virtualizar é também modelizar, enquanto atualizar corresponde a simular, e esses processos têm ligação direta com a criação e a aprendizagem.

Virgínia Kastrup sugere que a inteligência artificial (simulação do intelecto), embora não tenha a potência criativa do homem, se agencia com ele através dos modelos de simulação, trazendo ao campo da observação científica uma cena que ajuda na invenção de novos problemas. “A técnica não é somente o terreno de objetos artificiais, mas potência de artificialização da cognição e de virtualização da inteligência. Não artificializa uma natureza dada, mas reverbera sobre a natureza da cognição, natureza em si mesma artificiosa e inventiva, que a vida virtual prepara. Abre-se assim a possibilidade de pensar a cognição como híbrido de natureza e artifício” (KASTRUP, 1999. p. 183).

Pensar o híbrido requer um acolhimento irrestrito da lógica da simulação. Enquanto continuarmos considerando “do bem” a simulação que se assume como estratégia de saber e “do mal” a que apontamos como estratégia de poder, estaremos presos à teia metafísica. Não há simulação inocente ou inócua, como também não há simulação culpada ou perniciosa *a priori*. O fato de produzir seus efeitos por afecção, por sedução, não depõe contra a simulação. Antes, valoriza-a como agenciamento, como processo que escapa à ditadura da representação e nos libera para reinventar o mundo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. São Paulo: Papyrus. 1991(a)
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água. 1991(b)
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva. 1974
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal. 1988
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Ed.34. 1992
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal. 1979
- JULLIEN, François. *Tratado da Eficácia*. São Paulo: Ed.34. 1998
- KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo*. São Paulo: Papyrus. 1999
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Ed.34. 1994
- MAQUIAVEL, Nicolau. *O príncipe*. Porto Alegre: L&PM. 2001
- MATURANA, Humberto. *A ontologia da realidade*. Belo Horizonte: Ed. UFMG. 1997
- PARENTE, André (org.). “Introdução – Os paradoxos da imagem-máquina”, in *Imagem-máquina*. São Paulo: Ed.34. 1993
- ROSSET, Clément. *O real e seu duplo*. Porto Alegre: L&PM. 1998



NOTAS

ⁱ Cf. François Jullien. *Tratado da Eficácia*, p.20: “como tem por campo de aplicação o mundo do movente, do múltiplo e do ambíguo, a inteligência da *metis* sabe tornar-se infinitamente maleável e solta; ela é chamada ‘variável’ e ‘matizada’. Como as realidades que afeta são na maioria das vezes trabalhadas por forças contrárias, ela deve permanecer polimorfa e móvel; e, para ter influência sobre uma situação em constante mutação, permanece aberta a todos os possíveis e não cessa de se transformar para se adaptar”.

ⁱⁱ Cf. Humberto Maturana, especialista em cognição e autor do conceito de autopoiese. *A ontologia da realidade*, p. 73: “a distinção que correntemente fazemos entre ilusão e percepção se fundamenta na compreensão de que a percepção é a experiência de captação de uma realidade independente do observador, enquanto que a ilusão é uma experiência que se vive como se fosse uma percepção, mas que ocorre em conexão inadequada com a realidade externa. O que dissemos mostra que tal distinção é impossível visto que, constitutivamente, não há captação de um objeto externo no fenômeno perceptivo. Isso é corroborado na vida cotidiana pelo fato de que a distinção entre ilusão e percepção se faz unicamente por referência a outra experiência diferente da que se qualifica com essa distinção”.

ⁱⁱⁱ Cf. Michel Foucault. *Microfísica do poder*, p. 189: “a partir do momento em que as coações disciplinares tinham que funcionar como mecanismos de dominação e, ao mesmo tempo, se camuflar enquanto exercício efetivo de poder, era preciso que a teoria da soberania estivesse presente no aparelho jurídico e fosse reativada pelos códigos”.

^{iv} Cf. Bruno Latour. *Jamais fomos modernos*.

^v Cf. Gilles Deleuze. “Post-scriptum sobre as sociedades de controle”, in *Conversações*, p. 219-226.

^{vi} Cf. Gilles Deleuze. *Lógica do sentido*, p. 271: “O factício é sempre uma cópia de cópia, que deve ser levada até ao ponto em que muda de natureza e se reverte em simulacro (momento da pop’art). O factício e o simulacro se opõem no coração da modernidade, no ponto em que esta acerta todas as suas contas, assim como se opõem dois modos de destruição: os dois nihilismos. Pois há uma grande diferença entre destruir para conservar e perpetuar a ordem restabelecida das representações, dos modelos e das cópias e destruir os modelos e as cópias para instaurar o caos que cria, que faz marchar os simulacros e levantar um fantasma – a mais inocente de todas as destruições, a do platonismo”.