



A Simulação Tecnológica e o Jogo da Subjetividade Contemporânea¹

Maria Inês de A. J. Accioly²

Doutoranda da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro

Resumo

Este trabalho discute o estatuto da simulação na cultura contemporânea a partir da popularização das tecnologias informacionais e do processo em curso de convergência digital. O objetivo é buscar uma definição de simulação aplicável às interfaces do campo comunicacional tanto com as tecnociências (tecnologias digitais) quanto com as ciências humanas e a filosofia, articulando-a com as noções de imersão, interatividade e jogo. O texto estabelece conexões entre a lógica operacional da simulação e a dinâmica da “sociedade de controle” (Deleuze), e pondera as implicações éticas das estratégias contemporâneas de simulação com base no pensamento de Baudrillard, Ehrenberg e outros.

Palavras-chave

Simulação; Controle; Convergência digital; Interatividade; Imersão

Introdução

As novas tecnologias têm em comum o suporte computacional e o objetivo de tornar as máquinas, instalações e sistemas do mundo contemporâneo mais “inteligentes”, isto é, dotados da propriedade de auto-regular suas funções (automação) e interagir com o usuário. Dotadas assim de “inteligência”, as máquinas vão desenvolvendo, em maior ou menor grau, a capacidade de realizar simulações – estratégias cognitivas baseadas na produção de efeito de real.

A simulação é um modo de operar para o qual convergem diversos campos tecnocientíficos, não só em virtude das indiscutíveis vantagens dessa modalidade de experiência em termos de custo e controle de riscos, como também pelo fato de ela possibilitar a visualização de construtos virtuais e a antecipação de cenários. Hoje, a simulação encontra aplicação rotineira em áreas tão diversas como medicina, ciências sociais, engenharia, ecologia, meteorologia, economia etc, por meio de dispositivos providos pelas tecnologias informacionais e comunicacionais de ponta.

¹ : Trabalho apresentado ao NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Doutoranda da Linha de Pesquisa Tecnologias de Comunicação e Estéticas, da ECO/UFRJ, sob orientação da prof. Fernanda Bruno. Mestre em Comunicação e Cultura pela ECO-UFRJ, com dissertação intitulada “Ghost Writer – O Autor à Sombra”. Palestrante nos XXV e XXVI Congressos da Intercom, nas sessões de Temas Livres. Bacharel em Comunicação Social pela UFF, com habilitação em Jornalismo. E-mail: accioly@centroin.com.br



O atual processo de convergência digital amplia exponencialmente os recursos tecnológicos de simulação, uma vez que intensifica a produção e a circulação de imagens sintéticas, a criação de ambientes virtuais e o uso de dispositivos multimidiáticos de tele-presença. Nesse contexto a simulação passa a constituir um dos temas a partir do qual se pode problematizar o impacto das tecnologias informacionais na subjetividade contemporânea. De que maneira a simulação tecnológica afeta o estatuto do real, da verdade e da experiência na cultura contemporânea? Quais as conexões entre a lógica da simulação e as estratégias contemporâneas de controle social? Quais as implicações éticas da profusão dos recursos de simulação pelas novas tecnologias de comunicação? Estas são questões com as quais a teoria comunicacional vem defrontando incessantemente na atualidade.

Conhecimento e Farsa

O fato de a simulação tecnológica estar se tornando parte da nossa vida cotidiana tem conseqüências culturais . Antes do advento das tecnologias informacionais, o senso comum definia simulação como fingimento ou farsa. Com a popularização de dispositivos e técnicas de simulação voltados para aprendizagem, entretenimento e controle (por exemplo, em atividades de risco), emergiu um sentido positivo para essas técnicas antes restrito ao campo das ciências experimentais³.

A mistura, na nossa vida cotidiana, de farsa com aprendizagem e de fingimento com diversão resulta numa relação valorativa ambígua com a simulação. Quando um dispositivo de simulação é apresentado como ferramenta para aprendizagem, desenvolvimento científico ou entretenimento, a tendência é de acolhimento, ao passo que a simulação disfarçada de acontecimento “real”, ou seja, a farsa, conserva a carga moral negativa.

A boa e a má simulação são, portanto, distinguidas pelo critério de verdade. Enquanto a simulação que engana, que se disfarça, é reprovada, aquela que se “confessa” é abonada pela cultura. Contudo, não é possível estabelecer uma completa separação entre as duas, porque qualquer estratégia de simulação “engana” de alguma forma a percepção humana. Veja-se o caso do simulador de vôo, tecnologia de

³ As ciências experimentais utilizam tradicionalmente a simulação, como procedimento metodológico baseado em ensaios com modelos reduzidos. Com o desenvolvimento das ferramentas computacionais, os modelos físicos (protótipos) foram substituídos por modelos algorítmicos, com aceitação irrestrita no meio científico em virtude das vantagens de custo e segurança que a simulação computacional apresenta em face de outras modalidades de experiência.



aprendizagem que é tanto mais eficaz quanto maior o efeito de real proporcionado pelos seus estímulos sensoriais. É preciso que o aprendiz sinta-se efetivamente “voando” e experimente a sensação do risco para desenvolver os reflexos indispensáveis à resolução rápida de problemas.

Sobre esse aspecto, William Bogard comenta que “a simulação sempre trabalha para desconstruir o seu *medium* - a superfície; para produzir um puro e imediato evento” (BOGARD, 1996, p. 35). Ou seja, a eficácia da simulação depende da sua dissimulação enquanto tal. O disfarce, o jogo com o real e com a verdade, faz parte da própria lógica dessa estratégia cognitiva. Por isso é difícil conceber simulações intrinsecamente positivas, inocentes ou inócuas, bem como simulações intrinsecamente negativas ou perniciosas.

No campo teórico comunicacional, a ambivalência diante desse tema ganhou proporções de confronto. Com a intensificação do poder de controle social da mídia e a proliferação acelerada das novas tecnologias digitais, reatualiza-se uma polêmica que marcou a teoria da Comunicação no século 20: apocalípticos *versus* integrados. Do lado apocalíptico estão os pensadores que teorizam sobre a “cultura do simulacro” e a “sociedade do espetáculo”, tendo como alvo o capitalismo pós-industrial e a mídia. Do lado integrado, estão aqueles que se dedicam ao elogio das supostas virtudes democratizantes das novas tecnologias.

A reativação dessa polêmica, agora sob a égide das tecnologias digitais, propõe novas questões teóricas e práticas para o campo da Comunicação. O foco do dissenso não é mais o problema da massificação da cultura e de sua colonização pelo mercado, como proclamava a Escola de Frankfurt, mas, no caminho inverso, os tipos de subjetividade e singularização que as novas tecnologias informacionais podem produzir na era pós-industrial do capitalismo.

O confronto da visão positiva da simulação, trazida pelas novas tecnologias, com a versão apocalíptica do seu paroxismo no mundo contemporâneo, apoiada em grande parte no poder da TV, suscita novas tensões de ordem ética e estética que é preciso examinar em detalhes. Proponho um distanciamento crítico de ambos os pólos desse confronto, de forma a devolver movimento e operacionalidade ao conceito de simulação.

O que é Simulação

Seja como ferramenta tecnológica de comunicação, seja como farsa, a simulação se configura como uma estratégia de poder-saber, no sentido foucaultiano. A principal tática empregada nessa estratégia é o efeito de real, isto é, a produção de uma indistinção entre o real e o fictício e entre o verdadeiro e o falso, geralmente com finalidade de antecipação.

O efeito de real consiste em dar “visibilidade” a algo que está oculto ou que simplesmente não existe - ou porque é imaginário ou porque “ainda” não aconteceu, daí a associação usual entre simulação e previsão. Como estratégia de saber-poder, toda simulação busca de alguma forma pre-ver, seja para neutralizar o futuro ou para produzi-lo como escolha⁴. Até o que há de mais inapreensível no futuro – a sua aleatoriedade – passa a ser artificialmente produzido sob a forma do “randômico”.

A concepção de Foucault sobre os dispositivos de poder-saber ecoa na seguinte afirmação de Bogard sobre as tecnologias de simulação: “uma vez quebrado o código - genético, lingüístico, econômico, social, o que for - a ordem que daí para frente se estabelece torna-se inteligível e programável” (BOGARD, 1996, p. 55). Essa proposição, que supõe o domínio (poder) de códigos informacionais (saber), fornece elementos para uma definição de simulação capaz de dar conta tanto de sua vertente tecnológica quanto de suas formas mais elementares e imateriais, como a imaginação.

A simulação concerne mais aos comportamentos, movimentos e acontecimentos do que aos objetos em si. Na terminologia tecnocientífica, ela aparece como um complemento da noção de modelo. Antes de proceder a simulações, o cientista codifica em termos lógicos o problema a ser investigado e produz um conjunto de algoritmos para representá-lo. Este é o modelo. O eixo de funções modelização/simulação mantém correspondência com o eixo virtualização/atualização descrito por Pierre Lévy⁵. Virtualizar é também modelizar, no sentido da desterritorialização e da problematização do real; ao passo que atualizar equivale a simular, no sentido da reterritorialização, da produção do acontecimento, da resolução do problema em ato.

Do ponto de vista subjetivo, o efeito de real pode ser endereçado diretamente ao imaginário, tal como descreve Roland Barthes a respeito da literatura de Flaubert⁶; pode

⁴ Vale uma ressalva para a simulação artística, em que o efeito de real presta-se a outros usos, inclusive à subversão da estratégia de saber-poder.

⁵ “O virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”. (LÉVY, 1996, p. 16)

⁶ No texto “O efeito de real”, Barthes destaca os pormenores supérfluos e as notações insignificantes que fazem parte da estratégia narrativa de Flaubert para dar o tom de descrição (do real) a cenas que são da ordem da pura ficção. (BARTHES, 1968, p. 181-190)



se produzir no nível lógico (simbólico), quando, por exemplo, um jogador de xadrez antecipa os possíveis lances do adversário para decidir uma jogada, ou quando um cientista testa matematicamente uma teoria. Finalmente, o efeito de real pode privilegiar o plano sensorial, onde alcança sua máxima potência e onde as tecnologias informacionais contemporâneas vêm apostando todas as suas fichas. Imagens sintéticas de alta definição, ambientes virtuais e dispositivos de interatividade cada vez mais sofisticados vão se incorporando progressivamente ao dia-a-dia do homem contemporâneo, seja no trabalho, no lazer, nas atividades educativas, no controle da saúde etc.

Jogo e Experiência

A simulação trabalha com a lógica do jogo, uma vez que pressupõe regras, ou seja, um código, em que o espaço e o tempo são constituídos como variáveis; que se desenvolve com base na interação recursiva entre, no mínimo, dois parceiros (ainda que um deles seja uma máquina), e que mescla determinação com uma certa abertura para o acaso.

A manipulação das fronteiras espaço-temporais - e também de outras fronteiras que condicionam a nossa percepção ordinária do real - é um elemento que torna sedutor o jogo da simulação. Pois na esfera do jogo é possível “ser outro”, estar no passado ou no futuro, existir noutro lugar. O jogo é uma presentificação imersiva e interativa⁷ da ficção.

Ao lançar mão do jogo e de outras técnicas de imersão, a simulação constrói uma modalidade de experiência controlável e reversível, paradoxalmente situada entre a determinação e a indeterminação. Esta é uma condição que proporciona inúmeras vantagens em processos de aprendizagem, e por isso os jogos de simulação têm sido cada vez mais utilizados como recurso didático e de treinamento. *Learning by doing*.

Nas atividades de entretenimento, jogo e simulação hoje praticamente se confundem. LAN Games, Role Playing Games, The Sims e uma infinidade de outros jogos computacionais têm na simulação não apenas um recurso, mas o seu eixo central. Podemos presumir que o efeito de real proporcionado pelas imagens sintéticas de

⁷ O adjetivo refere-se, aqui, tanto às interações humanas quanto à interatividade, noção que tem sido empregada comumente para definir interações mediadas pela tecnologia. Cf. Jensen, o conceito de interatividade define tanto o grau de “inteligência” de um dispositivo tecnológico quanto, em decorrência disso, o espaço de trocas recursivas - ou de “comunicação” - que se estabelece entre ele e o usuário. Um sistema altamente interativo é aquele capaz de simular uma conversação - ou uma experiência. (JENSEN, 1999)

altíssima resolução desses jogos tenha a capacidade de produzir deslocamentos no modo como seus usuários concebem o que seja “experiência”. Isto porque a simulação importa necessariamente uma simplificação, uma redução da complexidade real do mundo ao nível do previsível e do programável⁸.

À medida que o jogo – vale dizer, a simulação – deixa de ter seu espaço demarcado e tende a penetrar a vida ordinária através da mídia, das escolas e das empresas, cabe pensar se a subjetividade contemporânea não estará subtraindo da categoria de experiência, apoiada nessa modalidade “sintética”, as dimensões do intempestivo, do irreversível, do devir.

Baudrillard resgata a concepção nietzschiana de jogo – o jogo trágico do acaso e da necessidade, expresso no lance de dados e no eterno retorno – para criticar essa forma de experiência tão comum na atualidade. Ele afirma que a simulação contemporânea degrada a função de jogo e decreta sua apropriação pela categoria do lúdico.

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 contrapor à gratuidade do lúdico o *trompe l'oeil*, que produz “um simulacro em plena consciência do jogo e do artifício” (Idem, p.73), frustrando a posição privilegiada do olhar, esse autor interroga a simulação naquilo que poderia ser sua função ética por excelência: “instaurar uma dúvida radical sobre o princípio de realidade” (Ibidem).

Deleuze também invoca essa função ética quando propõe que “por simulacro não devemos entender uma simples imitação, mas sobretudo o ato pelo qual a própria idéia de um modelo ou de uma posição privilegiada é contestada, revertida” (1988, p. 124).

A Dinâmica do Controle

A profusão de técnicas e tecnologias de simulação na cena contemporânea parece indicar uma afinidade da lógica da simulação com o tipo de poder hegemônico

⁸ Essa simplificação é implicitamente assumida pelas leis e regulamentos que dispõem sobre o lançamento no mercado de produtos com algum impacto na saúde ou na segurança humanas. A indústria de medicamentos, por exemplo, não pode lançar produtos somente com base em simulações. Testes com grupos de controle (humanos) são considerados indispensáveis. No caso de itens de segurança como o *air bag* de automóvel, uma vez encerrado o ciclo da simulação computacional as indústrias realizam testes com protótipos para aproximar a experiência simulada do acontecimento real.



no capitalismo pós-industrial, que Gilles Deleuze denominou “sociedade de controle” (DELEUZE, 1992), em contraste com o “poder disciplinar”⁹. A dinâmica do controle, assim como a da simulação, dispensa confinamentos e segregações, flexibiliza limites entre identidades e funções, desmaterializa a produção e, ao contrário da dinâmica das disciplinas, funciona mais por modulações do que por moldes.

Foucault usa o termo “controle” para se referir às formas mais abstratas de poder que se desenvolveram ainda na sociedade disciplinar, expressas na noção de periculosidade (risco) e nas técnicas do panoptismo.

Toda penalidade do século XIX passa a ser um controle, não tanto sobre se o que fizeram os indivíduos está em conformidade ou não com a lei, mas ao nível do que podem fazer, do que são capazes de fazer, do que estão sujeitos a fazer, do que estão na iminência de fazer. (FOUCAULT, 1999, p. 112)

Se o controle tem como alvo o futuro, ou aquilo que por algum outro motivo permanece invisível, é natural que suas técnicas evoluam no sentido de tornar móveis e manipuláveis as fronteiras espaço-temporais. Essa fluidez, também característica da simulação, está relacionada, como observou Deleuze (1992, p.221), ao procedimento de modulação, tipicamente digital e contrastante com a natureza analógica do molde¹⁰.

Do ponto de vista da produção contemporânea de subjetividade, essa dinâmica sugere conexões com a modulação do comportamento, analisada por Alain Ehrenberg num extenso ensaio sobre os *reality shows* da TV (EHRENBURG, 1995). Parecer natural, jogar com a simplicidade e a emoção, são as táticas que, segundo ele, compõem a *mise en scène* do ator de *reality show*, tornando-o um “profissional de sua própria vida” (Idem, p. 198) – vale dizer, um simulador profissional.

A simulação parece adquirir uma nova potência na sociedade de controle, com a realização plena e irrestrita da sua dinâmica. Quando não pensamos mais em modelos estáveis, e sim em modelização contínua, a simulação ganha também uma temporalidade cíclica. No limite, ela pode adquirir um ritmo compulsivo, vicioso, da ordem do automatismo.

⁹ Esta é uma noção de Foucault, amplamente utilizada em análises do período da Modernidade coincidente com a emergência do capitalismo industrial. Vale assinalar que Foucault já identificava as raízes do controle na vertente anglo-saxônica da sociedade disciplinar. “A reclusão do século XIX é uma combinação do controle moral e social, nascido na Inglaterra, com a instituição propriamente francesa e estatal da reclusão em um local, em um edifício, em uma instituição, em uma arquitetura” (FOUCAULT, 1999, p. 112)

¹⁰ Não nos pareceria correto, por outro lado, afirmar que a simulação privilegia o digital. Quando dissimula o seu *medium* visando produzir efeito de real, a simulação apresenta sua face analógica. Parece ser uma propriedade singular dessa estratégia cognitiva a contínua reversibilidade entre analógico e digital. Sobre isso, é interessante observar que as tecnologias digitais, no nível de suas interfaces com o usuário, avançam no sentido de simular cada vez melhor o modo analógico.

Representação e Simulação

Sinônimos no contexto das artes cênicas, os termos “representação” e “simulação” freqüentemente são pensados como opostos pela filosofia e pelas ciências sociais. Em *Diferença e Repetição*, Deleuze contrapõe à ordem da representação a potência do simulacro¹¹. Para Baudrillard, “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).

Em análises mais recentes acerca do estatuto da imagem digital, a oposição entre representação e simulação também aparece. Segundo Edmond Couchot, “se alguma coisa preexiste ao *pixel* e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis por que a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula” (COUCHOT, 1993, p. 42). Esse argumento é refutado por André Parente, que chama atenção para o fato de a maior parte da produção das imagens de síntese corresponder ao desejo humano de representação do visível e das significações pressupostas do real. (PARENTE, 2002)

A ponderação de Parente sugere uma não oposição entre representação e simulação. O próprio Deleuze, quando estabelece essa oposição, parece fazê-lo apenas para subverter um modelo de pensamento, pois ao conceber a distinção entre o simulacro que desestabiliza a ordem da representação e o factício que a reforça, ele atribui a essas categorias uma relação de circularidade¹². Para o filósofo, o simulacro só abala a ordem da representação enquanto se conserva em movimento: “As máscaras nada recobrem, salvo outras máscaras” (DELEUZE, 1988, p. 45).

Um aspecto importante da teoria representativa do conhecimento é a separação entre sujeito e objeto. Enquanto a representação tenta purificar essas categorias, livrando-as de contaminações, a simulação trabalha pelo embaralhamento de mais esta fronteira. Pois, se admitimos que a simulação intenta “produzir” o real, quando bem

¹¹ Cf. Deleuze, “todo o platonismo está construído sobre esta vontade de expulsar os fantasmas ou simulacros, identificados ao próprio sofista, este diabo, este insinuator ou este simulador, este falso pretendente sempre disfarçado e deslocado. Eis por que nos parecia que, como Platão, estava tomada uma decisão filosófica da maior importância: a de subordinar a diferença às potências do mesmo e do semelhante, supostamente iniciais, a de declarar a diferença impensável em si mesma e de remetê-la, juntamente com os simulacros, ao oceano sem fundo. Mas, precisamente, porque Platão ainda não dispõe das categorias constituídas da representação (elas aparecerão com Aristóteles), é em uma teoria da idéia que ele deve fundar sua decisão. O que aparece então, em seu mais puro estado, é uma visão moral do mundo, antes que se possa desdobrar a lógica da representação. É por razões morais, inicialmente, que o simulacro deve ser exorcizado e que a diferença deve ser subordinada ao mesmo e ao semelhante” (DELEUZE, 1988, p. 210)

¹² Cf. Deleuze, “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”. (DELEUZE, 1974, P. 271)



sucedida ela atua simultaneamente sobre a subjetividade e a objetividade, deslocando dos seus respectivos lugares tanto o sujeito quanto o objeto.

Representação e simulação parecem operar de forma entrelaçada na atividade cognitiva, posto que as imagens mentais movimentam-se continuamente, provocando mudanças de estados. A imaginação configura representações e ensaia (simula) comportamentos e acontecimentos. A definição do processo cognitivo unicamente com base na categoria da representação, tal como estabelecido pela filosofia cartesiana, foi considerada insuficiente por Varela, que propôs a incorporação da “ação do observador” no conceito de cognição (VARELA, THOMPSON e ROSCH, 2003, p. 143-186).

A Convergência Digital

A atual convergência das tecnologias de comunicação para o sistema digital nos permite desenhar um cenário de disponibilidade virtualmente ilimitada de recursos de simulação. Mais do que a simples produção de imagens e sons “editáveis”, isto é, passíveis de manipulação sem vestígios e sem perda de definição, o que já é comum hoje em dia, a convergência digital irá propiciar uma intensa circulação desses conteúdos informacionais em regime de interatividade.

A TV brasileira, em pleno processo de migração digital, parece ser um objeto privilegiado de reflexão sobre a popularização da simulação e suas conexões com a lógica do controle, uma vez que, além do aspecto da convergência tecnológica, essa mídia tem penetração social em grande escala. Se focalizarmos as novelas e *reality shows*, gêneros de grande audiência, veremos que a programação televisiva já deixa transparecer uma estratégia organizada de modelização do usuário ativo e participante da futura TV digital.

Esses dois gêneros, por estarem diretamente subordinados ao controle da emissora – ao contrário do jornalismo, que depende dos “fatos” – prestam-se facilmente ao emprego da tática de embaralhamento entre realidade e ficção. A interatividade em tempo real possibilitada pela TV digital deverá potencializar esse uso, em consequência do maior grau de imersão do usuário.

O apagamento das fronteiras entre realidade e ficção e entre espectador e ator é um fenômeno cada vez mais evidente na mídia televisiva. Nas novelas, personagens vão se misturando com personalidades reais e as tramas simulam problemas e dilemas cotidianos da sociedade (drogas, violência, homossexualismo etc). Os *reality shows*, por sua vez, vão se “novelizando” a partir de tramas amorosas e outros enredos de folhetim.



Cada participante cria para si uma identidade interativa, análoga a uma imagem sintética. Neste tipo de programa, a diferença é que a construção dos personagens e o desfecho das tramas ocorrem em “tempo real”, mas vale notar que as novelas aproximam-se cada vez mais dessa temporalidade: seus eventos passam a coincidir com os do calendário real e os roteiros vão sendo ajustados conforme os resultados das contínuas sondagens de opinião pública.

A oferta televisiva de serviços integrados à telefonia e à Internet é cada vez maior, o que dá ao *broadcasting* recursos de interatividade que ele por si só não teria. Finais de novelas e do Big Brother ensejam apostas e votações. Na seleção de atores para este *reality show*, feita pela Internet, os candidatos são interpelados com longos questionários sobre seus estilos de vida, gostos, problemas etc. A todo momento o espectador vai sendo instado a se expressar, opinar, envolver-se, participar. Por meio da interatividade e do jogo, o consumidor da futura TV digital vai sendo modelado com um perfil de “usuário”, mais ativo do que o espectador, mais próximo do internauta.

O conjunto dessas táticas - interatividade e flexibilização da fronteira entre realidade e ficção - reconfigura a propriedade imersiva da TV. Embora essa propriedade já se manifestasse na origem da mídia televisiva, como apontava McLuhan¹³, com a convergência digital ele passa a dispor de uma materialidade técnica inédita. Por meio da forte mobilização pública gerada pelas novelas e *reality shows* contemporâneos, a TV vai desfocando o seu lugar de instância mediadora e construindo junto ao usuário a ilusão da comunicação direta, imediata.

O *reality show* oferece, de forma mais direta do que a novela, a possibilidade de se analisar a simulação pelo ângulo da produção de subjetividade, por ser o espaço onde se encena, na TV, o espetáculo da autenticidade. McLuhan já notava essa particularidade da mídia televisiva ao afirmar que “o teleator deve representar como quem estivesse improvisando, coisa que não teria muita significação no cinema e estaria deslocada no teatro” (2002, p. 356). Como o *reality show* anula a distância entre espectador e ator, qualquer consumidor de TV torna-se potencialmente um teleator – ou melhor, qualquer um que se mostre competente na produção da “autenticidade”.

A figura paradoxal do autêntico “produzido”, que sugere uma subjetividade inteiramente regida pela exterioridade, é destacada por Fernanda Bruno na afirmação de

¹³ Cf. McLuhan, a TV é um meio “frio”, portanto participativo. “A imagem da TV exige que fechemos os espaços da trama por meio de uma participação convulsiva e sensorial que é profundamente cinética e tátil...” (MCLUHAN, 2002, p. 352).



que “o foro íntimo deixa de ser experimentado como o refúgio mais autêntico e secreto para se tornar uma matéria artificialmente assistida e produzida na presença explícita do olhar do outro” (BRUNO, 2004). Esse é um aspecto do jogo identitário contemporâneo que encontra plena expressão no *reality show*. A visibilidade vai deixando de corresponder a um desvelamento da “verdade” do indivíduo - o que, na sociedade disciplinar, importava com frequência algum sofrimento - para converter-se num valor em si, num objeto de desejo comum. Bem treinados em suas capacidades de simulação, os indivíduos da sociedade de controle estão sempre prontos a sorrir ou chorar diante de uma câmera, seduzidos pela promessa – ou pela mera possibilidade – de entrar no foco do olhar público.

Referências Bibliográficas

BARTHES, R (1968). “O efeito de real”, in *O rumor da língua*. São Paulo: Martins fontes, 2004

BAUDRILLARD, J. (1991-a). *Da sedução*. São Paulo: Papirus

_____ (1991-b). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d’Água

BOGARD, W. (1996). *The simulation of surveillance - Hipercontrol in telematic societies*. Cambridge: Cambridge University Press

BRUNO, F. (2004). “Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação”, in *Revista FAMECOS: mídia cultura e tecnologia*, número 24. Porto Alegre: julho/2004

COUCHOT, E. (1993). “Da representação à simulação”, in *Imagem-Máquina* (org. André Parente). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993

DELEUZE, G. (1974) *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva

_____ (1988) *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal

_____ (1992) “Post-scriptum sobre as sociedades de controle”, in *Conversações*. São Paulo: Ed.34

EHRENBERG, A. (1995). *L’Individue Incertain*. Paris: Calmann-Lévy

FOUCAULT, M. (1979). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal. 1979

_____ (1999). *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau Ed.

JENSEN, J. F. (1999). “Interactivity – tracking a new concept in media and communication studies”, in *Computer Media and Communication* (org. Paul A. Mayer). New York: Oxford, 1999

LÉVY, P. (1996). *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34



MCLUHAN, M. (2002). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix

PARENTE, A. (2002). “Imagens que a razão ignora - ...”, in *Revista Galáxia*, n.4, 2002, p. 113-123

VARELA, F. THOMPSON, E. e ROSCH, E. (2003). *A mente incorporada – Ciências cognitivas e experiência humana*. Porto Alegre: Artmed