Big Brother Brasil: o encobrimento sedutor do real[1]

Felipe da Silva Polydoro[2]
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

Resumo

Este artigo analisa um dentre tantos produtos midiáticos contemporâneos que, primeiro, trafegam na fronteira entre a realidade e a ficção; segundo, revelam um interesse renovado sobre a antiga questão acerca dos fundamentos da realidade; e, finalmente, demonstram uma ânsia de se restabelecer um contato direto com o real. O objeto em questão é o *reality show Big Brother Brasil*, aqui analisado à luz da teoria de Jean Baudrillard, análise esta que revela um paradoxo entre, de um lado, a promessa de transparência e de um contato direto com a realidade vivida e, de outro, uma prática de ocultação sedutora do real.

Palavras-chave: Hiper-realidade; Simulacro; Reality Show; Espetáculo; Comunicação.

Introdução

Alastram-se na contemporaneidade produtos midiáticos dotados de novas linguagens na representação e abordagem do real. A lista desses produtos é vasta e abarca diferentes meios – televisão, cinema, internet, literatura. Na televisão, há a profusão de *reality shows*, talvez a manifestação mais evidente e explícita do fenômeno. Podemos citar ainda os programas humorísticos que interpelam diretamente o real, como o *Pânico na TV* e o *CQC*. No cinema: a produção, a repercussão e o interesse crescente pelos documentários; o desenvolvimento de estéticas naturalistas que representam um real cru; filmes ficcionais que se valem de uma estética do documentário na construção de suas narrativas (*A Bruxa de Blair*, o recente *Atividade Paranormal*, ambos grandes sucessos); no cinema brasileiro contemporâneo, filmes de grande bilheteria não apenas adotam uma estética realista como também calcam suas

[1] Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestre em comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). E-mail: felipepolydoro@gmail.com

tramas em fatos reais (*Cidade de Deus*, *Dois Filhos de Francisco*, *Tropa de Elite*, *Carandiru* e *Chico Xavier*). Na literatura, obras recentes exploram a fronteira entre a ficção e a realidade. Para citar pelo menos dois livros: *O Filho eterno*, de Cristóvão Tezza, e *Cordilheira*, de Daniel Galera. Na internet, os vídeos caseiros e toscos estão entre os campeões de audiência no *Youtube*.

Black (2002 citado por JAGUARIBE, 2007, p. 16) observa que:

> A realidade nunca esteve em tanta demanda quanto agora na nossa cultura global mediada pelos meios de comunicação e pelo cinema [...] Na medida em que há uma crescente demanda pela realidade, ela também é crescentemente contestada.

Como exposto, as manifestações são variadas e igualmente variadas são as estéticas e linguagens de que se valem. No entanto, é possível identificar características comuns a esses produtos midiáticos (nem todos ostentam todas essas características, mas pelo menos uma delas está presente em todos de modo marcante):

1. Alçam a realidade concreta – o vivido – a tema central, denotando não só um interesse renovado pela realidade, mas, muitas vezes, uma avidez em estabelecer (ou restabelecer) um contato direto com o real. Em síntese, uma vontade de real;

2. Trazem no seu conteúdo um questionamento renovado sobre a natureza da realidade. O esmorecimento da fronteira entre o real e a ficção dificulta a contraposição da realidade com o que convencionou serem seus opostos: a ficção, a imaginação, a imagem, a aparência. E renova uma antiga questão: o que é mesmo a realidade?

3. Dinamitam a fronteira entre realidade e ficção ao conjugar, em suas estruturas, signos da realidade concreta e da ficção. Ou, dito de outra forma, combinam discursos convencionalmente voltados a revelar e transparecer o real (como é o caso do jornalismo) com discursos ficcionais, que representam o real.

Neste artigo, será analisado um programa de televisão que ilustra a tendência citada: o *Big Brother Brasil*. Na sua décima edição, o *BBB* é o reality show de maior repercussão da televisão brasileira. Como o gênero já indica, trata-se de uma produção que se propõe a exibir diretamente o real – é protagonizada por pessoas reais, em situações reais – em um contexto de *show*. Mescla elementos das produções midiáticas, como a edição, o cenário, o roteiro, com a transmissão do real em toda sua autenticidade e espontaneidade, não representado por atores e atrizes ou mediado pela reportagem jornalística, mas simplesmente a transposição do vivido para o outro lado da tela. A análise terá como base a teoria de Jean Baudrillard.

Baudrillard (1991a) diagnostica uma avidez por signos do vivido e do natural na contemporaneidade como decorrência do desaparecimento da realidade em um presente dominado por simulacros puros, signos que se afastaram dos referentes até o ponto de eliminar completamente o contato com a realidade.

> Quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade. Sobrevalorização de verdade, de objetividade e de autenticidade de segundo plano. Escalada do verdadeiro, do vivido, ressurreição do figurativo onde o objeto e a substância desapareceram (BAUDRILLARD, 1991a, p. 14).

Nesta perspectiva, a busca de novas linguagens na abordagem do real refletiria a ânsia por realidade ocasionada pelo processo de perda desta.

Genealogia da hiper-realidade

Antes do aprofundamento da teoria baudrillariana que serve de base para este trabalho, é importante destacar que, embora repetido exaustivamente, o conceito de realidade não é algo dado. Influenciado pelo sistema filosófico de Nietzsche (1992, 2008), Baudrillard (1991a, 1996a) endossa a concepção do caráter relativo do real, cuja noção se altera ao longo do tempo e em função de questões históricas. Para Baudrillard (1996a), a noção de realidade que marca o período moderno transmutou-se, no presente, em hiper-realidade.

Na Antiguidade, Platão (2006) associou a verdadeira realidade à ideia e à essência: o real é o ser eterno, situado no mundo inteligível, ao qual o mundo aparente se subordina. Conforme esta concepção antiga, o real é em si mesmo e já existente. Para Heidegger (2002), em todo o pensamento grego, a realidade é algo já existente que se apresenta, à qual o homem está subordinado e sobre a qual as ações humanas não têm qualquer influência.

O ser é eterno, perfeito e imutável. Aos homens do mundo aparente, só cabe conhecer, a partir de um olhar contemplativo, os seres já existentes e se valer dos moldes destas formas perfeitas para produzir cópias. O pensamento platônico desvaloriza a aparência e qualquer coisa que seja mutante. E hierarquiza: a essência tem a primazia sobre a cópia, a cópia sobre o simulacro. O real, portanto, é também uma questão de gradação e de pureza. Quanto mais próximo da ideia, mais puro, mais verdadeiro e real.

Descartes (2000), considerado um dos fundadores da modernidade, altera a perspectiva ao decretar a impossibilidade de se atingir diretamente as coisas. Destas,

obtemos representações. Alteração fundamental de perspectiva, uma vez que, a partir desta virada conceitual, tudo que concerne à realidade externa decorre, primordialmente, desta representação, a partir da qual, por meio de um método sustentado no cálculo e na razão, voltado à obtenção de certezas, se conhece a realidade externa. Mais adiante, Kant (2001) argumenta a inviabilidade de se conhecer as coisas em si mesmas. O que chamamos real contém algo posto pela mente. A realidade é, pelo menos em parte, construção humana.

Na concepção moderna, portanto, o real é algo verdadeiro, no sentido de certo, com existência concreta, que pode ser racionalmente demonstrado e calculado, e que se opõe à ficção, à imaginação, à fantasia, à imagem. Para Baudrillard (1996a), a noção moderna do real insere-se no imaginário da ciência e da indústria: é aquilo tão certo e evidente que pode ser reproduzido – e que não mais existe no paradigma da hiper-realidade. Ou, no fundo, nunca existiu e a realidade concreta – certa e verdadeira – nunca passou de uma ilusão do pensamento moderno. É essa a visão de Nietzsche (2008). O que chamamos de real não é a realidade concreta, mas uma perspectiva, um ponto de vista. O mundo real é "uma ilusão ótico-moral" (NIETZSCHE, 2008, p. 29). Só existem as aparências, que recebem tais ou quais sentidos e significados. O conceito de fenômeno de Kant (2001) ainda conta com algo posto pelo objeto e com a possibilidade de conhecer as coisas (não em si mesmas, mas em parte construídas pela mente humana). Em Nietzsche (1992, 2008), tudo é *a posteriori*. E o que determina o significado das aparências? A vontade de potência: uma força vital subterrânea que impulsiona a vida – e não um poder soberano que, vindo de cima, achata e submete o vivido. A realidade é a aparência significada como realidade. Um signo, portanto, mas sem nexo com um ser ou um referente. A concepção nieztschiana representa uma transição entre o pensamento moderno e o pós-moderno, com grande influência nas teorias de Baudrillard. A afirmação de que há uma modificação na noção contemporânea de realidade – e que leva a uma valorização dos signos do real – só faz sentido em uma concepção da noção de realidade como mutante historicamente. E, por isso, uma genealogia do conceito se torna valiosa para a compreensão da noção contemporânea de realidade.

O império da simulação e da hiper-realidade

Para Merrin (2005), a compreensão da teoria baudrillariana e de conceitos como simulacro, simulação e hiper-realidade exige o entendimento da noção de troca

simbólica, cuja fonte é a sociologia de Émile Durkheim e sua influência posterior no pensamento de Marcel Mauss e Georges Bataille, ambos influenciadores de Baudrillard. A origem dessa noção de simbólico, diz Merrin (2005), está no conceito de sagrado que Durkheim aplica na análise de sociedades primitivas. A ideia é de que a comunhão desses grupos sociais se dá graças a uma energia que brota de rituais e festas, uma força não-racional que se alastra entre os indivíduos e os une. A troca simbólica é um tipo de relação também calcada em uma força não-racional, não-calculável e que tende a desaparecer em uma sociedade de massa dominada pelos meios de comunicação. Nas relações de uma sociedade midiática, onde impera o espetáculo, o signo ou imagem substitui o que era antes da dimensão do simbólico e, automaticamente, faz esta força sumir. Este é o projeto da modernidade, da ciência e do capitalismo: a racionalização do real como representação passível de cálculo e controle e a espetacularização das relações sociais, agora mediadas por signos.

Ao longo de sua obra, Baudrillard fala tanto do sumiço da realidade no sentido moderno quanto do desaparecimento da ilusão, de uma força simbólica autêntica fundamental para a socialidade. Por vezes, quando Baudrillard (1991a, 1996a) reclama do sumiço do real, a lamentação se refere à perda da autenticidade das relações cuja união calca-se no sagrado e no simbólico, na energia simbólica que os conceitos racionais jamais definirão precisamente – uma força que as equações da física não calculam. Em outras passagens, o que o autor diagnostica é o desaparecimento da noção moderna de realidade na era da simulação, noção esta que vincula-se ao projeto racionalista responsável pela superação do simbólico pelo simulacro.

A eliminação do simbólico se dá da seguinte forma. Primeiro, o signo se coloca no lugar dessa energia não-racional que une os indivíduos e passa a determinar o funcionamento social. Com o tempo, aquilo sobre o que o signo se colocou some – e o motor da vivência gradativamente deixa de ser a energia do simbólico e se torna, primeiro, o valor de troca e, depois, valor nenhum. Esta última etapa Baudrillard (1996) denomina de era da simulação, quando não há valor que alicerce o social a não ser o movimento aleatório e sem sentido de simulacros puros. Na simulação, já não há o simbólico mas não há também o signo no sentido original.

A realidade na sua acepção moderna é a aparência significada como o real. O simbólico também era real, no sentido de que era algo existente para os indivíduos primitivos – bem como Deus é real para os cristãos. A hiper-realidade, portanto, marca a eliminação do simbólico, do signo e do real. E é um processo de destruição cujo

fundamento está no próprio projeto moderno, que pretende significar todas as aparências como realidade e, desta forma, desvelar tudo que ainda não é conhecido ou permanece na dimensão do secreto. Está aí outra noção importante para o autor: transparência, um esforço para iluminar todas as aparências com o signo do real (transformar tudo em imagem significada) e de detalhar mais e mais o real já conhecido, um imaginário que redunda em algo mais real do que o real: hiper-real.

A hiper-realidade que é o cume deste processo é um real parecido com o anterior, mas mais espetacularizado, carregado, saturado, detalhado. É como se tudo tivesse sido duplicado numa imitação espetacular e o que sobra é apenas este duplo imitado. Como explica Merrin (2005), a pintura hiper-realista busca um rigor tão minucioso e detalhado que se torna ainda mais realista do que uma fotografia. E que o próprio real. Para Baudrillard (1991a), aquilo que chamávamos de real hoje se tornou hiper-real, uma estética que o autor (1991a, p. 40) descreve como "um arrepio de exatidão vertiginosa e falsificada, arrepio de distanciação e de ampliação ao mesmo tempo, de distorção de escala, de uma transparência excessiva". O hiper-real é paradoxal por excelência: a multiplicação dos signos em um nível espetacular, acompanhada de um imaginário de transparência e de obsessão pela verdade, geram um real tão minucioso e detalhado, tão dissecado, que ganha o aspecto de falso.

Ainda assim, Baudrillard (1991b) acredita em uma alternativa ao progresso da simulação: a busca de efeitos de reversibilidade que se oponham ao movimento de hiper-realização. Na verdade, não se trata de um movimento de oposição frontal, mas de desvio. O simulacro vaga sobre o vazio e qualquer tentativa de racionalizar, de pensar conceitualmente será malfadado: afinal, não se trata de retomar essências e perseguir o verdadeiro ser ou o real por baixo da falsidade. Se só há aparência – e é nisso que o autor acredita, que sempre existiram apenas simulacros puros que receberam diferentes significados ao longo do tempo – então só um jogo no nível das aparências poderá dar conta de um mundo hiper-real.

É o que alcançam a ironia e a sedução: este efeito de reversão do real. Retiram o real em vez de acrescentar mais, um movimento contrário ao da hiper-realização. Além disso, abrem, no nível dos signos, uma brecha, um intervalo que, de certa forma, restitui o simbólico e afronta o poderio da simulação. A noção de ironia se aproxima da de sedução, que Baudrillard (1991b) remete à origem etimológica da palavra: *se-ducere*, afastar do caminho. Se a hiper-realidade progride em linha reta e achata o signo até eliminar a abertura da imaginação, a ironia e a sedução reabrem uma brecha de ilusão ao

desviar do trajeto de hiper-realização e, desta forma, revertem o processo de acréscimo de real ao real. Conforme Silva (2007), quase toda a obra de Baudrillard sugere a necessidade de se buscar esse espaço de reversão. Efeito este que, de forma paradoxal, o programa *Big Brother Brasil* alcança.

A estratégia sedutora do *Big Brother Brasil*

Exibido pela Rede Globo pela primeira vez em 2002, o *Big Brother Brasil* é a adaptação brasileira de uma franquia criada na Holanda pela empresa Endemol e copiada em mais de 30 países. Notabilizou-se como o principal *reality show* do Brasil, devido à audiência e à repercussão. Em 2010, foi veiculada a décima versão. O programa oferece uma premiação, que na décima edição chegou a R$ 1,5 milhão, a qual todos os participantes disputam. A cada semana, um dos participantes é eliminado do programa. O ritual envolve o que o programa chama de "paredão": dois ou três dos participantes são selecionados e o público vota naquele que deve sair da casa. Há duas formas de ir para o paredão: uma votação dos participantes, que vão até uma sala isolada e contam o voto direto para a câmara, e a escolha do líder da semana – que ganha a posição de liderança em disputas concebidas pela produção.

Os capítulos são exibidos diariamente e a duração varia. Há alguns curtos, com cerca de 30 minutos, e outros que passam de uma hora de duração. A eliminação ocorre sempre no mesmo dia: terça-feira. Cada edição do *Big Brother* dura cerca de 4 meses. Esta análise se refere a uma observação sistemática da décima edição do programa.

Um *reality show*, o *Big Brother Brasil*, em tese, transpõe o real para o outro lado da tela. Há uma promessa de transparência: de transmissão da realidade diretamente, cuja única mediação é a da câmera, aqui uma janela que abre um contato com situações vivenciadas por pessoas reais – real entendido aqui na acepção moderna. Nesta perspectiva, não se trataria de uma representação, da construção ficcional de uma narrativa composta por personagens encenados por atores. A própria realidade, o ser humano verdadeiro – isto é, aquele que não é ficcional, não é fruto da imaginação, não representa, mas simplesmente é, concretamente, si próprio – comparece neste produto midiático e é transmitido diretamente. Os participantes reais vivenciam situações criadas pela produção do programa, mas espera-se que reajam de forma espontânea e imprevista, em linha com suas identidades, seu ser. Essa promessa de transparência do autêntico, ao mesmo tempo uma invasão da realidade banal em horário nobre e o

regresso de uma naturalidade da convivência não roteirizada, não representada, aparece como um dos fatores para o sucesso do *Big Brother*.

Na verdade, a promessa vai além disso: não é apenas a da veiculação do verdadeiro, mas da captação completa e integral da realidade. Há câmeras em todos os cômodos da casa do *BBB*, que filmam os participantes o tempo inteiro. Não há situação que as câmeras não captem. Há um ímpeto de integralização da realidade. Absolutamente tudo o que ocorre será captado e transformado em imagem. Percebe-se, portanto, um imaginário de transparência integral. As câmeras cobrem de imagens todo o território da casa, tal como os cartógrafos do conto de Borges, citado por Baudrillard (1991a), que desenham um mapa do tamanho do território.

É visível, na concepção do *Big Brother*, um imaginário de transparência que, diz Baudrillard (1990), caracteriza a cultura da simulação que domina a contemporaneidade. Há a vontade de desnudar, mostrar a íntegra, desvendar todos os segredos. A concepção do BBB situa-se no estágio pornográfico que marca a hiper-realidade.

Baudrillard (2004) define o *Loft Story*[3] como a ilusão midiática do real em direto. Assim como os *ready-mades*[4] de Marcel Duchamp, os *reality shows* mediam um real já adulterado. E esta é a grande questão para Baudrillard (2004): não a análise do programa em si, mas o que este revela sobre a mudança no estatuto ou na concepção do real, que se tornou algo banalizado, simulado, indiscernível do mediado. Por isso, pode ser jogado do outro lado da tela.

Portanto, o *Big Brother*, além de refletir o imaginário contemporâneo de transparência, também é produto de um tempo de indistinção. Para Baudrillard (2004), o *reality show* (na verdade, a versão francesa do programa) reproduz o mundo simulado da hiper-realidade: vivemos todos confinados, em uma espécie de experimentação, numa existência banal – e um tanto falsa. Ainda segundo a visão do autor, não acontece nada dentro do *Big Brother*, assim como já não acontece nada fora da tela.

Também percebe-se indistinção no comportamento dos participantes do programa. Embora dotados de uma individualidade – e embora inicialmente a produção busque cravar uma personalidade em cada um deles, de certa forma, transformando-os

[3] Versão francesa do *Big Brother*
[4] Conceito que define a arte do francês Marcel Duchamp (1887-1968), que transpunha objetos do cotidiano diretamente para os museus e ambientes artísticos, procedimento artístico extremamente influente e que originou muitos dos movimentos classificados como arte contemporânea.

em personagens – o fato é que gradualmente os participantes do *BBB* adotam comportamentos semelhantes. Todas as falas tratam basicamente dos mesmos assuntos: o jogo; a convivência na casa; sexo e sedução. Além disso, a atitude dos participantes situa-se na fronteira entre o espontâneo e o encenado, o verdadeiro e o falso. E, neste sentido, enquadra-se perfeitamente na definição de um comportamento simulado.

No entanto, a principal conclusão de nossa observação sistemática é a contradição entre a promessa de transparência e uma prática de ocultação da realidade. Apesar da promessa de transmissão do real autêntico em direto, as situações veiculadas pelo *Big Brother Brasil*, em nenhum momento, têm o caráter de uma transmissão direta do real. Embora o programa esteja envolto em um imaginário de transparência, embora a promessa de um iminente desenlace inesperado e imprevisto, autêntico, não-encenado, o fato é que a produção do *BBB 10* parece voltada a reprimir qualquer espontaneidade. Percebe-se, da parte de quem produz o programa, uma série de procedimentos voltados a ter controle absoluto sobre o que é veiculado. Isso já é perceptível na escolha dos participantes: jovens, extrovertidos, bonitos, desembaraçados; prontos para seduzirem entre si e entrarem em conflito. Nesta edição, foram escolhidos três homossexuais, decisão que traz ainda mais à tona a questão da sexualidade e, em tese, reúne pessoas diferentes (na prática, porém, todos assumem atitudes muito semelhantes). As regras de convívio, as provas da disputa, as intervenções do apresentador Pedro Bial e outras inserções da produção do programa estimulam conflitos e flertes, mas controlam os ímpetos de maneira a que o desenrolar dos fatos ocorra tal qual pretendido em um roteiro.

Ainda no sentido do controle da produção sobre o programa, há a edição, que seleciona uma amostra irrisória do ocorrido na casa e o faz valendo-se de uma porção de efeitos de edição, como trilha musical, ilustrações, entre outros. Isto é, o grosso do que é mostrado, em tese situações reais vivenciadas por pessoas de verdade, é veiculado por meio de técnicas de edição originalmente utilizadas em narrativas ficcionais, como as telenovelas. Há ainda um detalhe relevante: o fato de que esta é a décima edição do programa, o que significa que já se estabeleceu um padrão de comportamento ao longo das edições anteriores e que os participantes desta, de uma forma ou de outra, seguem. São comportamentos que se disseminam tal simulacros e estabelecem uma forma de reagir que passa a se repetir e se alastrar.

Mais do que revelar e transparecer o real, o *BBB* esconde a realidade nos seus procedimentos de produção. Trata-se de um programa que reflete um paradigma da

hiper-realidade e da simulação, quando todos nos tornamos espetáculo e, posteriormente, o espetáculo e o real já são indiscerníveis – em termos técnicos, os *reality shows* poderiam ter vingado há muito tempo, mas só recentemente tornaram-se fenômenos de audiência. Também é um objeto que atende à nostalgia dos signos do vivido, do qual fala Baudrillard (1991a). No entanto, no caso da edição do *Big Brother Brasil* analisada, o que se percebe é, principalmente, uma prática inversa à da transparência. Primeiro, o *BBB* capta todo o real em imagem. Posteriormente, esconde praticamente todo este real, selecionando apenas uma ínfima parte, controlando a espontaneidade, revestindo-o com signos ficcionais. O contraste entre, de um lado, a promessa de transparência do real em direto e o imaginário de uma realidade integral e, de outro, o empilhamento de signos estranhos à ordem do real, camadas de imagens e técnicas de edição ficcionais e midiáticas, abre uma rachadura de ilusão, uma brecha de dúvida com efeito sedutor. A estratégia de encobrimento do *BBB* coloca um imenso véu sobre o pretenso real. Faz crer que este real ainda existe – que, debaixo das cenas editadas, há inúmeros outros acontecimentos e que novos acontecimentos poderão ocorrer. Neste sentido, o programa alcança o efeito de reversibilidade descrito por Baudrillard (1991b).

O programa analisado, portanto, se enquadra em um imaginário da simulação e da hiper-realidade. Situa-se em uma zona de indistinção entre o objeto e o sujeito, entre o real e o espetacular, o real e a ficção, o real e sua representação. Embute um imaginário de transparência e transpõe o real – no seu conceito – para o outro lado da tela e o contamina de signos estranhos a uma ordem de realidade. Desta forma, o BBB alcança um efeito de reversibilidade no nível dos signos a partir de um jogo de aparências – jogo este com efeito bastante sedutor. Para Baudrillard (1991b), a sedução e a ironia são obtidas em movimentos desviantes no nível das aparências. A sedução não está no nu ou na pornografia, mas no véu. Naquilo que esconde e que remete ao que está escondido. A sedução e a ironia surgem da dúvida, da ocultação, da ambigüidade – do efeito de restabelecimento de um intervalo entre o signo e o significado, efeito de reversibilidade que reabre a possibilidade do ilusório.

E é isso que se observa no *BBB*: uma prática de ocultação do real, que contrasta com a promessa de transparência presente na concepção do programa. Na prática, não há a retirada de máscaras da representação e da mediação até o encontro com um real autêntico, espontâneo e concreto. E sim a colocação de novas máscaras, diferentes dos signos típicos das produções midiáticas, levando a um efeito sedutor, na medida em que

o *BBB* dá a crer que há um intervalo de sentido entre o que é mostrado e a realidade – e dá a crer que ainda há o real por baixo das imagens que veicula.

Portanto, a abordagem que predomina no programa é a da ironia e da sedução, que alcança um efeito de reversibilidade e de ilusão partindo de um contexto dominado pela hiper-realidade e pela nostalgia do real. O que deixa uma questão em aberto: o que atrai a atenção no *Big Brother Brasil* – e também em outros produtos midiáticos que trabalham na fronteira entre o real e a ficção – é a vontade de real ou é o jogo irônico e sedutor das aparências?

Referências bibliográficas:

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal**. São Paulo: Edições Loyola, 1990.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

_____. **Da Sedução**. Campinas: Papirus, 1991.

_____. **A troca simbólica e a morte**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. **As estratégias fatais**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

_____. **Telemorfose**. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

_____. **Senhas**. Rio de Janeiro: Difel, 2007.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. Petropolis: Vozes, 2009.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DESCARTES, René. **Os pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 2000.

FERRY, Luc. **Aprender a viver**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

HARE, R. M. **O pensamento de Platão**. Lisboa: Presença, 1998.

HEIDEGGER, Martin. O tempo da imagem de mundo. In: **Caminhos de floresta**. Lisboa: FCG, 2002.

_____. **Ensaios e Conferências**. Petrópolis: Vozes, 2008.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real: estética, mídia e cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. São Paulo: Martin Claret, 2001

MORENTE, Manuel Garcia. **Fundamentos de filosofia**. São Paulo: Mestre Jou, 1980.

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

_____. **A vontade de poder**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.

PLATÃO. Diálogos. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

_____. **Obras completas**. Madri: Aguilar, 1990.

_____. **A república**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RUSSELL, Bertrand. **História do pensamento ocidental**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

SILVA, Juremir Machado da. **Realidade virtual e perspectivismo irônico em Jean Baudrillard**. In: Ciências Sociais Unisinos, v 43. São Leopoldo: Unisinos, 2007.