

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

FELIPE POLYDORO

**REALIDADE E FICÇÃO NO *BIG BROTHER* E NO *CQC*:
A PROMESSA DE TRANSPARÊNCIA HIPER-REALISTA VERSUS O
ENCOBRIMENTO IRÔNICO E SEDUTOR DO REAL**

Porto Alegre

2010

FELIPE POLYDORO

**REALIDADE E FICÇÃO NO *BIG BROTHER* E NO *CQC*:
A PROMESSA DE TRANSPARÊNCIA HIPER-REALISTA VERSUS O
ENCOBRIMENTO IRÔNICO E SEDUTOR DO REAL**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Orientador: Prof. Dr. Juremir Machado da Silva

Porto Alegre

2010

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P782r Polydoro, Felipe
Realidade e ficção no *Big Brother* e no *CQC* : a promessa de
transparência hiper-realista versus o encobrimento irônico e
sedutor do real / Felipe Polydoro. – Porto Alegre, 2010.
175 f.

Diss. (Mestrado) – Fac. de Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Juremir Machado da Silva.

1. Comunicação Social. 2. Comunicação e Imaginário.
3. Reality Show – Crítica e Interpretação. 4. Programa de
Televisão – Crítica e Interpretação. 5. Cultura e Mídia.
6. Comunicação – Filosofia. 7. Realidade. I. Silva, Juremir
Machado da. II. Título.

CDD 301.161

Bibliotecária Responsável: Dênira Remedi – CRB 10/1779

FELIPE POLYDORO

**REALIDADE E FICÇÃO NO *BIG BROTHER* E NO *CQC*:
A PROMESSA DE TRANSPARÊNCIA HIPER-REALISTA VERSUS O
ENCOBRIMENTO IRÔNICO E SEDUTOR DO REAL**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Aprovado em 30 de junho de 2010

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Prof. Dr. Juremir Machado da Silva – PUCRS

Prof. Dr. Francisco Menezes Martins – UTP

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind – PUCRS

Para os meus pais: Beatriz e Jorge Alberto.
Para minha irmã: Manuela (e Sophia, e Dimitry).
Para minha mulher: Luciana (e família).

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Juremir Machado da Silva, pelas orientações precisas.

A quem me ajudou diretamente no trabalho: Luciana Bazanella, Beatriz Meyer da Silva, Manuela Polydoro, Regina Bazanella, Bruno Costa.

“Quais gigantes? – disse Sancho Pança

*Aqueles que ali vês – respondeu o amo – de
braços tão compridos, que alguns os têm de
quase duas léguas.*

*– Olhe bem Vossa Mercê – disse o escudeiro – que aquilo
não são gigantes, são moinhos de vento; e o que
parecem braços não são senão as velas, que tocadas do
vento fazem trabalhar as mós.*

*Bem se vê – respondeu Dom Quixote – que
não andas corrente nisto das aventuras; são gigantes,
são; e, se tens medo, tira-te daí, e põe-te em oração
enquanto eu vou entrar com eles em fera e desigual
batalha.”*

Miguel de Cervantes

*“A crença na realidade faz parte das formas
elementares da vida religiosa.”*

Jean Baudrillard

RESUMO

A realidade tornou-se tema central de uma série de produtos midiáticos contemporâneos. Em variados meios (cinema, televisão, literatura, mídia impressa), alastram-se objetos que exploram a fronteira entre o real e a ficção e que atendem a um anseio por signos da realidade vivida. Neste trabalho, analisamos dois programas de televisão que refletem o fenômeno citado: o humorístico *Custe o Que Custar (CQC)* e o *reality show Big Brother Brasil*. A base para esta análise é a teoria de Jean Baudrillard, que diagnostica o desaparecimento da noção moderna de realidade e sua substituição pela hiper-realidade, em um tempo marcado pela simulação e o simulacro, ao qual só é possível contrapor um pensamento irônico e paradoxal. Em linha com a concepção de Baudrillard e de Nietzsche de que a noção de realidade não é dada, mas varia historicamente, este trabalho traz, no referencial teórico, uma genealogia do real, que se inicia em Platão, passa pelo pensamento moderno de Descartes, Berkeley e Kant, modifica-se novamente em Nietzsche, até chegar a Baudrillard. A aplicação da teoria deste último na análise dos objetos de pesquisa, visando a identificar a forma como os programas abordam o real e o que estes revelam sobre a noção contemporânea de realidade, levou à observação da presença de um imaginário de simulação e de transparência na concepção de ambos, que contrasta com procedimentos voltados a ocultar e a ironizar o real por meio de um jogo irônico e sedutor de signos.

Palavras-chave: Hiper-realidade. Simulacro. *Reality Show*. Espetáculo.

ABSTRACT

Reality has become the central theme of several contemporary media products. In different forms of media (movies, television, literature, and the printed press), there is an increase of topics which explore the frontier between reality and fiction and that fulfill a need for signs of real life. In the present study, we analyzed two television programs which illustrate this phenomenon: the comedy show “*Custe o Que Custar (CQC)*” and the reality show “*Big Brother Brasil*”. The basis used for this analysis is Jean Baudrillard’s theory which identifies the disappearance of our current notion of reality. Baudrillard believes that our concept of reality has been replaced by a sense of hyper-reality during a time characterized by simulated versions of reality. According to Baudrillard and Nietzsche, the concept of reality is not accurately defined but it varies throughout history. Similar to their point of view, this work examines reality in a historical perspective starting with Plato, and moving to the modern theories of Descartes, Berkeley, and Kant, changing again with Nietzsche and finally ending with Baudrillard. In this study, Baudrillard’s theory was utilized to identify how these two specific television shows deal with reality and how they may represent the contemporary notion of reality. The analysis of the television shows revealed the presence of evident imaginary simulations which contrasts with the effort to conceal and satirize reality by using an ironic and seductive game of signs.

Keywords: Hyper-reality. Simulacrum. *Reality Show*. Spectacle.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. A ORIGEM DO REAL: PLATÃO E O MUNDO DAS IDEIAS.....	18
2.1 A teoria das ideias.....	19
2.2 O rigor da cópia.....	22
2.3 A falsidade do simulacro.....	24
3. LUZES E RAZÃO: O REAL MODERNO.....	30
3.1 Descartes: A realidade representada.....	30
3.2 Berkeley: O idealismo radical.....	34
3.3 Kant: a realidade construída.....	39
4. A REALIDADE EM CRISE: NIETZSCHE E O PERSPECTIVISMO.....	44
4.1 Vontade de potência.....	45
4.2 O real como ponto de vista.....	47
5. O FIM DO REAL: BAUDRILLARD E A HIPER-REALIDADE.....	50
5.1 Genealogia do simulacro.....	51
5.2 A morte do real e do simbólico.....	54
5.3 O vazio da simulação.....	57
6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	61
7. ANÁLISE DO CQC.....	70
7.1 “CQC em Foco” com José Genoíno.....	70
7.2 “CQC em Foco” com a ex-BBB Cida Moraes.....	78
7.3 No Congresso: Farra das passagens.....	82
7.4 Festa de aniversário da revista <i>Quem</i>	86
7.5 Teste de honestidade.....	89
7.6 “Proteste já”: doação de TV para Barueri.....	94
7.7 “Proteste já”: metrô de Salvador.....	101
7.8 Fórum de Sustentabilidade de Manaus.....	106
7.9 O jogo irônico de signos do CQC.....	110
8. ANÁLISE DO BIG BROTHER BRASIL.....	114
8.1 Programa 1: 12 de janeiro.....	114

8.2 Programa 2: 13 de janeiro.....	119
8.3 Programa 3: 14 de janeiro.....	125
8.4 Programa 4: 15 de janeiro.....	130
8.5 Programa 5: 16 de janeiro.....	135
8.6 Programa 6: 17 de janeiro.....	138
8.7 Programa 7: 18 de janeiro.....	145
8.8 Programa 8: 19 de janeiro.....	149
8.9 A estratégia sedutora do BBB.....	155
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	158
REFERÊNCIAS.....	169
APÊNDICE A – DVDs com os programas analisados.....	175

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho origina-se de um *insight*: o de que se alastram na contemporaneidade produtos midiáticos dotados de novas linguagens na representação e abordagem do real. Com *insight*, quer-se dizer que o interesse inicial pelo tema não decorre do contato com obras e artigos teóricos que discorrem sobre a evolução da linguagem realista e sobre a endemia de produções midiáticas situadas na barreira entre a realidade e a ficção.

Só em uma segunda fase da elaboração da pesquisa constatou-se a existência de considerável bibliografia sobre o assunto e o fato de que, como coloca Jaguaribe (2007, p. 154), “tornou-se um lugar-comum assinalar que na modernidade tardia as fronteiras entre o real e o ficcional se esvaem”. A persistência no tema, mesmo após a ciência de que a tendência não passa de um “lugar-comum”, deve-se, entre outros fatores, à amplitude deste fenômeno cultural contemporâneo, merecedor de novas e variadas análises.

A lista de objetos midiáticos inovadores na abordagem do real 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 audiência não apenas adotam uma estética realista como também calcam-se 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*. Pode-se mencionar ainda a onda das revistas de moda, como *Elle* e *Vogue*, a publicar fotos não manipuladas de modelos famosas sem maquiagem; e a exposição *Corpo humano real e fascinante*, em que cadáveres verdadeiros servem de modelo para que o público conheça os órgãos e a constituição interna do corpo humano. Há ainda a apropriação do discurso da vida real na publicidade, como fez o sabonete Dove, em uma campanha denominada *Campanha por Beleza Real*. No apagar das luzes desta dissertação, ainda estrearia, em Porto Alegre, a mostra *Maior que a vida: A realidade à sombra da ficção*, reunindo obras de arte em fotografia e vídeo e filmes que abordam justamente os limites entre o real e o ficcional.

Como exposto, as manifestações são variadas e igualmente variadas são as estéticas e linguagens de que se valem. No entanto, em uma observação ainda em nível superficial, identificamos características comuns a estes objetos (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.

Em obra que descreve e analisa o fenômeno citado, Jaguaribe (2007) o define como um conjunto de novas estéticas realistas. Desde seu início, no século XIX, o realismo caracterizou-se por uma linguagem que embaça a fronteira entre realidade e ficção. Este novo realismo do final do século XX e início do século XXI diferencia-se por buscar renovadas formas de se obter efeitos de real (Barthes) em um contexto de saturação de imagens na mídia, levando à acentuação do vivido e da realidade concreta na produção realista. 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.

Baudrillard (1991) 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. O simulacro baudrillardiano é um signo que vaga sobre uma espécie de vazio e que atíça a nostalgia da realidade eliminada. Nesta perspectiva, a busca de novas linguagens na abordagem do real refletiria a ânsia por realidade ocasionada pelo processo de perda desta.

Conforme a visão dos autores citados, as novas linguagens de representação e interpelação do real vinculam-se a uma alteração na concepção do que seja a realidade, tema que é objeto de reflexão no pensamento ocidental desde a antiguidade. Ocorre que, repetidos exaustivamente, os conceitos de real e de realidade raras vezes recebem uma definição por parte dos autores que os utilizam.

No entanto, o conceito de realidade não é algo dado. Berger e Luckmann (1996) mencionam três diferentes prismas para se pensá-lo: o filosófico, o sociológico e o do senso comum. O homem da rua não reflete sobre a natureza da realidade, parte do pressuposto de que tudo aquilo que ele toma como existente é

real. O sociólogo, partindo do pressuposto de que o entendimento do que seja a realidade, pelos homens, é socialmente construído, investiga as condições de construção de determinada realidade. Nesta perspectiva, basta definir a realidade como “uma qualidade pertencente a fenômenos que reconhecemos terem um ser independente de nossa própria volição” (BERGER, LUCKMANN, 1996, p. 11). A filosofia investiga a realidade no que esta tem de fundamental, questiona-se sobre o que é real, como é real e a forma como conhecemos este real.

Na verdade, a concepção de uma realidade socialmente construída resulta de uma longa transformação no pensamento filosófico ocidental. Conforme Russell (2001), a filosofia se desenvolve por dualismos, sendo a base deles a dualidade verdade e falsidade. “Em seguida vem o dualismo da aparência e da realidade, muito vivo nos dias de hoje” (RUSSELL, 2001, p. 19). Essa trajetória teórica começa na Grécia Antiga, nos primórdios da filosofia. Para Platão, a verdadeira realidade situa-se em outro mundo, separado deste, que é tomado de aparências.

Antes de se debruçar sobre a questão da realidade na contemporaneidade – e do crescente embaçamento da fronteira desta com a ficção –, este trabalho apresentará genealogia do conceito de real. O retrospecto começa em Platão e encerra-se em Baudrillard, cuja teoria será a base para esta pesquisa. No meio do caminho, nos depararemos, entre outros, com Nietzsche, que exerceu grande influência sobre o pensamento baudrillardiano e sobre as teorias pós-modernas – pós-moderno aqui entendido conforme definição de Lyotard (2006).

Ao optar por uma genealogia, método preferencial de Nietzsche, endossamos a concepção deste autor sobre o caráter relativo do real, cuja noção se altera ao longo do tempo e em função de questões históricas. É também a visão de Baudrillard, que diagnostica a transição da realidade rumo à hiper-realidade. São as concepções desses dois autores a principal referência para a estruturação deste trabalho.

A compreensão da noção contemporânea de real – e do conceito de hiper-realidade – é favorecida pelo delineamento do percurso teórico que culmina nesta. Daí o valor e a pertinência desta genealogia iniciada em Platão, filósofo que originou

importantes parâmetros para a reflexão acerca da natureza da realidade e da relação desta com a representação, a imagem, o simulacro. Platão subordina o homem e o mundo sensível a algo maior, um outro mundo perfeito e eterno que fornece os moldes para as aparências. Para Heidegger (2002), em todo o pensamento grego, a realidade é algo já existente que se apresenta no presente, a qual o homem está subordinado e sobre a qual as ações humanas não têm qualquer interferência. A concepção grego-platônica influenciará o cristianismo, cuja visão de mundo prepondera no Ocidente até o advento da modernidade, no século XVII.

Descartes, um dos fundadores do pensamento moderno, inicia uma mudança marcante ao afirmar que, do real, obtemos apenas uma representação. Em seguida, Berkeley, no seu idealismo radical, vai defender a inexistência da realidade autônoma à consciência. Kant, de certa forma, acomoda o realismo e o idealismo, decretando a impossibilidade de se conhecer a coisa em si mesma e aproximando as noções de realidade e de fenômeno.

Morente (1994) define o trajeto teórico de Descartes a Kant como movimento idealista. Heidegger (2002) crava em Descartes o marco de uma reviravolta que posiciona o homem como sujeito de um mundo tornado objeto e imagem. É o tempo da racionalidade e do método científico, da crença na certeza e no progresso tecnológico. Morin (1999) observa que o desenvolvimento da concepção moderna da ciência, no século XVII, vem acompanhado da separação entre os pensamentos mitológico e racional, até então imbricados.

No período moderno, a noção de realidade se aproxima da de racionalidade. Real é aquilo que existe efetivamente, concretamente, objetivamente. Uma noção em linha com a origem etimológica do termo: o latim *res*, coisa material. Mas este real que existe concretamente só é considerado real se puder ser observado e comprovado racionalmente, isto é, um objeto passível de cálculo e medição pelo sujeito-homem. Baudrillard (1996, p. 96) classifica o real moderno como “aquilo de que é possível dar uma reprodução equivalente”, definição “contemporânea da ciência [...] e da racionalidade industrial”. O real racional também se isola dos e se

contrapõe a seus opostos: a ilusão, a imaginação, a ficção, o signo, a imagem, o mito.

Nietzsche (1992, 2008) vai contestar a noção moderna (e também a antiga) ao desafiar os conceitos de verdade, conhecimento, racionalidade e consciência. O perspectivismo nietzschiano gera nova reviravolta, que influencia o pensamento pós-moderno. Pode-se dizer que a genealogia elaborada neste trabalho aprofunda as noções de realidade em três períodos: antiguidade, modernidade e pós-modernidade. Embora Baudrillard refutasse pertencer a uma corrente pós-moderna, percebemos no pensamento do autor o ceticismo diante de valores modernos que, para Lyotard (2006), caracteriza a pós-modernidade. É o real moderno que desaparece embaixo do simulacro puro baudrillardiano – mais grave, porém, é a perda da ilusão vital que o projeto moderno também fez sumir. Há nostalgia da perda de ambas.

Voltamos, então, à questão inicial: a vontade de real presente em produções midiáticas contemporâneas. Este trabalho irá se debruçar sobre dois programas de televisão brasileiros que, na nossa visão, refletem o fenômeno citado: o *reality show Big Brother Brasil*, da Rede Globo, e o humorístico *Custe o que Custar*, ou *CQC*, da emissora Bandeirantes. 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 exhibir 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 de um real autêntico.

Dessa forma, o *Big Brother Brasil* traz contido em sua estrutura uma promessa de veicular o real em direto, isto é, de apresentar a realidade diretamente, em toda sua autenticidade e espontaneidade, não representada por atores e atrizes ou mediada pela reportagem jornalística, mas simplesmente a transposição do vivido para o outro lado da tela.

O *CQC* é um programa de humor que imita signos do jornalismo, embora não realize reportagens no sentido convencional. Mistos de atores e repórteres, os

integrantes do programa abordam e contracenam diretamente com o real, constituindo uma linguagem em que a representação humorística invade o terreno da realidade, pretensamente o objeto do jornalismo. As encenações caricaturais do CQC exacerbam a vontade de transparência e, de certa forma, propõem-se a trazer à tona nuances da realidade que o jornalismo convencional não descobre.

Para analisar estes programas, criamos cinco categorias com base na teoria de Jean Baudrillard: simulação, simulacro, hiper-realidade, transparência e ironia. Seleccionamos uma amostra e observamos sistematicamente os programas, confrontando as situações veiculadas às categorias. Os conceitos foram seleccionados de maneira a responder duas perguntas, que sintetizam o problema de pesquisa:

1. Como os objetos analisados abordam e/ou representam o real?
2. O que esta abordagem nos diz sobre a noção de real na contemporaneidade?

Do segundo ao quinto capítulos, elaboramos a mencionada genealogia do conceito de real, iniciando em Platão e terminando em Baudrillard. No sexto, detalhamos o procedimento metodológico, cuja fonte é a teoria de Baudrillard. No sétimo e no oitavo, apresentamos a análise dos programas *Big Brother Brasil* e *CQC*.

Como dissemos anteriormente, a menção ao conceito de real merece sempre um esclarecimento. Nos capítulos que elaboram o conceito, a definição de realidade é a questão em análise – isto é, a definição estará presente em cada etapa da genealogia. Nos demais capítulos, inclusive nesta introdução, quando se utiliza o termo “real” sem nenhum esclarecimento, o conceito vincula-se a sua noção moderna: aquilo que existe concretamente, efetivamente, e pode ser objeto de um pensamento racional; e, além disso, se contrapõe à ficção, à imaginação, à fantasia, à imagem, ao simulacro.

2 A ORIGEM DO REAL: PLATÃO E O MUNDO DAS IDEIAS

Tanto na tradução dos diálogos platônicos quanto nas obras dos comentadores, usa-se recorrentemente a palavra realidade. No entanto, o grego antigo não possuía um termo correlato. Etimologicamente, *real* origina-se do latim *res*: – coisa ou corpo material, concreto. Historicamente, a palavra latina é posterior a Platão, que viveu no século V antes de Cristo. Conforme Freire (1967), o termo em grego comumente traduzido para *realidade* significa também *ser*, a coisa em si mesma. Neste sentido, realidade se aproxima das noções de verdade e de essência. Cabe frisar, antes do primeiro passo desta genealogia do real, que, embora Platão tenha elaborado os parâmetros para a compreensão de noções fundamentais para este trabalho – real, imagem, simulacro –, a palavra realidade presente nas obras platônicas apresenta sentido diferente do senso comum ou da acepção em autores modernos e pós-modernos.

As definições de Platão úteis a este trabalho estão contidas na teoria das ideias. Grube (1987) informa que, em nenhum momento, o filósofo grego sistematizou esta teoria, não há uma obra que a descreva linearmente. É apresentada em trechos de vários diálogos, principalmente nas obras *Fedon*, *A República*, *Timeu*, *Parmenides*, *Teeteto* e *Sofista*. Conforme comentadores como Grube (1987), Russel (2001), Freire (1967) e Hare (1998), de acordo com a teoria das ideias, o mundo existente está dividido em duas partes: o mundo sensível ou das aparências, das coisas que vemos, ouvimos, tocamos; e o mundo inteligível, ou das ideias, inacessível aos sentidos e alcançável somente por meio da razão. O mundo sensível é habitado pelos corpos e objetos particulares, por tudo o que nasce, vive e morre, tudo o que é perecível e mutante; é, portanto, marcado pelo movimento e pelo devir. É o mundo perceptível pelos nossos sentidos. O inteligível é um mundo separado, onde se situam as ideias eternas, absolutas e essenciais, que servem de modelo aos objetos e corpos do mundo sensível. Em Platão, o mundo inteligível é o mundo real. A verdadeira realidade é a ideia. O mundo sensível é formado por aparências, cópias das ideias. Portanto, esta primeira aproximação da teoria platônica já permite uma elaboração inicial da definição de realidade para o

filósofo grego: o real é a ideia, existente apenas no mundo inteligível. As coisas do mundo sensível não são reais: tratam-se de meras aparências, cópias imperfeitas da realidade imutável, essencial e perene.

No entanto, uma análise mais aprofundada desta teoria – e de revisões que o filósofo produz no decorrer de suas obras – revela uma relação mais problemática entre a realidade e a aparência, uma complexidade que deixa rastros no pensamento ocidental. Mais precisamente: a relação referida se dá entre a ideia e os diferentes tipos de cópias, analisada mais detalhadamente no diálogo *Sofista*, uma das últimas obras de Platão. As divisões entre ideia e cópia e entre cópia e simulacro são de suma importância para o objetivo deste trabalho. Não só por estabelecerem os parâmetros para a análise da relação entre realidade e seus opostos – representação, signo, imagem, ficção – mas também pela influência posterior na teoria de Baudrillard sobre a hiper-realidade.

2.1 TEORIA DAS IDEIAS

Comentadores como Freire (1967), Grube (1987) e Ross (2001) explicam que o termo ideia, em Platão, tem o caráter de forma ou modelo. Heidegger (2008) utiliza a expressão “perfil”. Por isso, a teoria das ideias também é denominada teoria das formas. A ideia ou forma é um modelo perfeito, ideal. Os objetos particulares, quando produzidos pelos homens ou pelo demiurgo, guardam em si algo do modelo ideal – assim como o corpo carrega a alma. Para usar a linguagem de Platão, os entes, modelados a partir da forma ideal, participam do ser, da realidade absoluta. O conceito de justiça é do domínio do mundo inteligível e, por isso, eterno, uno e imutável. Já os atos justos do mundo sensível carregam em si o conceito absoluto de justiça. A ideia de justiça participa dos atos justos. O cavalo ideal do mundo inteligível, imutável e imortal, é modelo para todos os cavalos particulares. Antes do cavalo terreno, corpóreo, material, existe a ideia de cavalo.

Hare (1998) alerta para dois pontos fundamentais da teoria das ideias. O fato de somente a mente – ou a alma, sinônimos em Platão – alcançar o mundo

inteligível não significa que as ideias tenham existência meramente mental. As ideias platônicas são coisas existentes, “um tipo de objeto independente da mente, com o qual a mente podia entrar em contato” (HARE, 1998, p. 43). Outro ponto diz respeito à maneira como a mente conhece as ideias essenciais: uma espécie de visão mental. Embora muitos tradutores optem por verbos como “investigar” e “examinar” ao descrever o processo que leva ao conhecimento das ideias, Platão geralmente usava termos, em grego, cujo significado era literalmente “olhar”. Isto é, ainda conforme este comentador, o tipo de contato estabelecido pela mente com as ideias se assemelha à visão de um objeto particular no mundo aparente.

Essa observação reforça o caráter de modelo, molde, perfil – no sentido visual – das ideias. De fato, se não houvesse tal semelhança no tipo de contato, se fossem relações absolutamente diferentes as estabelecidas entre o homem e a ideia e o homem e as cópias, o simulacro não teria o potencial enganoso e falseador que Platão lhe atribui, ponto que será maior detalhado a seguir.

A ideia é o que há de mais essencial, verdadeiro, o ser em si mesmo. Só existe conhecimento de fato se a mente alcança a ideia, a essência – os objetos sensíveis não são da ordem do conhecimento, mas da opinião, que é inconfiável e falha. O processo que leva ao conhecimento é a dialética, que Sócrates, no diálogo platônico *A República*, define como o método que “tenta, sistematicamente, apreender em cada coisa o que ela é” (2006, p. 293). Dizer que, em Platão, a realidade é a ideia significa definir o real como o verdadeiro, o essencial, o imutável, aquilo que algo é em si mesmo, o próprio ser da coisa – Grube (1987), Freire (1967) e Hare (1998) frisam que Platão jamais distinguiu claramente essência, ideia e ser.

Real é o que é – no sentido platônico de ser. O real é o verdadeiro ser de cada coisa, é a ideia una, permanente, imutável e essencial. Segundo a teoria platônica, se pegarmos um instrumento do cotidiano – uma faca – e dissermos “isto é verdadeiramente real”, estaremos cometendo um equívoco. Real, verdadeira, é a ideia de faca. O que, hoje, chamamos quotidianamente de “vida real” se assemelha mais com o que Platão qualificava de mundo aparente.

Freire (1967) explica que, literalmente, a palavra grega verdade significa não-oculto. Na hierarquia platônica, a ideia do Bem é a suprema verdade, causa de todo o conhecimento. Em *A República* (2006), Platão vale-se da figura do sol para representar o Bem. “A ideia do Bem, com a intensidade da sua luz, como que desvela e patenteia as ideias, despojando-as de sombras e trevas e manifestando-as na sua verdadeira essência” (FREIRE, p. 80, 1967). Heidegger (2008) define a verdade no sentido grego como um desencobrimento, um processo que revela algo oculto/encoberto.

A produção, conceito comum na obra platônica, é o processo que “conduz do encobrimento ao desencobrimento” (HEIDEGGER, 2008, p. 16). A definição do autor alemão dos conceitos gregos de verdade e de produção engloba toda a filosofia helênica. Restringindo-nos à teoria de Platão veremos que, para este filósofo, nem sempre a produção origina coisas verdadeiras/reais. As ideias, produzidas pela iluminação do demiurgo, são sempre verdadeiras. Mas há ainda a produção de cópias e de simulacros. Estes últimos guardam apenas parte do modelo ideal.

O fundamental aqui é a noção de que, em Platão, o real é algo que se revela, se descobre, deixa de ser oculto. O homem detém a capacidade de conhecer este real essencial por meio da razão. Poderá contemplá-lo com os olhos da mente e, desta forma, conhecê-lo. Segundo Freire (1967), a forma suprema do conhecimento platônico é a contemplação, o ápice da dialética. Contemplar tem o sentido de um contato direto com o ser. Os entes particulares e efêmeros do mundo sensível também originam-se de um processo de desencobrimento, sejam produto divino ou humano. Produzir é revelar algo já existente. As cópias – e mesmo os simulacros – surgem a partir das ideias, embora não sejam exatamente iguais a estas.

Entes particulares e habitantes do mundo aparente, os homens estão submetidos às ideias e ao mundo inteligível. Não há intervenção humana na construção da realidade no sentido platônico. O verdadeiramente real (ser, essência) nos aparece como algo pronto – e depende da capacidade do pensamento chegar à ideia de cada coisa. Trata-se de uma visão sobre o real completamente diferente

daquela que irá se moldar na modernidade, culminando no perspectivismo de Nietzsche (2008) – teoria explicitamente opositora à teoria das ideias platônica. Como veremos, no período moderno, ganha força a noção do real como uma forma de representação e, por isso, passível de intervenção. O real é uma construção humana e social – movimento que, em paralelo, reduz a importância da metafísica, da religião e outras formas de pensamento que desvalorizam o homem diante de algo maior.

O termo construção no seu sentido atual pressupõe um tipo de interferência no real inadmissível no paradigma platônico. Em *O Banquete* (1979), Platão define produção como a causa que faz passar do não-ser ao ser. Quando um homem faz uma casa, não a está construindo, mas produzindo. Isto é, descobre ou revela uma coisa a partir de uma ideia já existente e não constrói um objeto do zero. Revela o ente a partir do modelo, não o constrói. Aqui, no entanto, surge um problema que, na avaliação de comentadores como Cornford (2003), Platão não resolve: o caráter ontológico das cópias, sejam as imitações fiéis ao modelo, sejam os simulacros.

O verdadeiramente real, o ser, é a ideia. A cópia imita a ideia – e o simulacro imita a cópia. Pode-se concluir, portanto, que nem a cópia nem o simulacro são reais, porque não são a própria ideia, a forma essencial. Mas isso equivaleria a dizer que as cópias não são, isto é, são não-seres – não existem. Mas como é possível algo existir e não-ser? Ou, em uma linguagem mais adequada aqui: ser real e não ser real ao mesmo tempo? No livro V de *A República*, Platão afirma que há um meio-termo entre o ser puro e o não-ser absoluto. Trata-se de algo que participa tanto do ser quanto do não-ser. Portanto, a cópia contém parte de ser – da ideia – e parte de não-ser – outra coisa que não a ideia. Não são absolutamente, mas apenas parcialmente reais.

2.2 O RIGOR DA CÓPIA

No *Sofista* (1979), a busca de uma definição do não-ser lança novas luzes sobre o próprio sentido de ser (e de real) e da relação deste com as cópias e os simulacros. A princípio, o objetivo do diálogo é descrever a atuação do sofista, artista da mentira e da falsidade. O personagem central do diálogo, o Estrangeiro, argumenta a seu interlocutor, Teeteto, que o falso só é possível se admitirmos – o que em tese é absurdo – a existência do não-ser. Se reconhecermos que o não-ser, de alguma maneira, é. Conclui-se que o não-ser não é o nada, o não-existente, mas o Outro em relação ao Mesmo. O não-ser, portanto, existe na relação entre as coisas. O preto não é branco – ou seja, em relação ao preto, o branco constitui o não-ser. Para cada ser (o preto) existe uma infinidade de não-seres (branco, azul, vermelho, marrom, etc.). A falsidade e o engano vigoram quando uma opinião ou discurso associa um ser a um não-ser. Quando alguém diz ou pensa que um cavalo branco (ser) é preto (não-ser).

No *Teeteto* (1990), Platão define a opinião falsa como “o equívoco de quem, confundindo no pensamento duas coisas igualmente existentes, afirma que uma é outra” (1990, p. 925). Platão (1990) mostra ainda que, mesmo quem tem conhecimento, corre o risco de eventualmente emitir opinião falsa, uma vez que os sentidos podem gerar confusão entre o que se sabe e o que se vê, ou toca ou cheira ou ouve. Se eu vejo alguém de longe, posso confundir a imagem distante de A com a de B e opinar falsamente que A é B. Ou seja, o erro e o engano estão sempre associados aos sentidos. Surgem, por exemplo, de uma percepção equivocada sobre algo que se conhece.

Seria um paradoxo dizer que a razão pode errar sobre algo que se conhece, pois o conhecimento pressupõe o alcance do ser, da realidade em si mesma – e o ser é o que é. Dizer que a razão equivocou-se sobre algo que se conhece é dizer, na verdade, que não se conhece. O erro e a opinião falsa só podem estar na relação entre o sentido e o conhecimento. Porém, há objetos e ações no mundo sensível que induzem ao engano: os simulacros.

O sofista é o artista da mentira ou produtor de simulacros porque seus discursos afirmam que algo que não é, é. O sofista é um simulador que, ao produzir simulacros (discursos falsos), pode nos levar ao engano. Trata-se de uma definição

que não abarca todo o sentido do simulacro. Na verdade, na avaliação de Cornford (2003), Platão jamais trouxe uma resposta suficientemente completa para a questão: o que são exatamente a cópia e o simulacro? Qual o estatuto metafísico destes entes? São reais/verdadeiros? São irrealis? Trata-se de algo que possui algum tipo de existência mas que não é realmente real.

Conforme Cornford (2003), há interpretações equivocadas de trechos do Sofista de que o erro provocado pelo simulacro se dá exclusivamente na mente. Isto é, em si, as cópias sempre respeitam os modelos essenciais e o simulacro produz-se na mente quando esta se engana: quando associa um ser a um não-ser, um Mesmo a um Outro. No entanto, a própria constituição do simulacro é enganosa, induz o observador ao erro.

2.3 A FALSIDADE DO SIMULACRO

Conforme a definição que Platão apresenta no Sofista (1979), há uma gradação entre a ideia, a cópia e o simulacro. A cópia imita a forma ideal, respeita o modelo original. O simulacro imita a cópia, mas imita o que há de aparência na cópia, imita aquilo que parece ser e não aquilo que é. Afinal, a cópia não é integralmente verdadeira. Completamente real é a ideia, da qual os objetos particulares (cópias) participam. Deste ponto de vista, a cópia é apenas parcialmente verdadeira e real.

O simulacro imita, da cópia, elementos não essenciais, não-oriundos da ideia. O que o simulacro imita não é algo do ser, mas daquilo que a cópia traz de não-ser. Ainda assim, o simulacro guarda semelhanças com o original – mas são semelhanças meramente aparentes, ilusórias. As cópias do mundo aparente constituem-se parte de ser, parte de não-ser. No simulacro, a parcela de não-ser é maior do que na cópia fiel. Esta contém mais ser do que o simulacro.

Por imitar a aparência, aquilo que parece ser mas não é, o simulacro é enganoso. Há um teor de fingimento e simulação, há elementos de enganação e

mentira, no simulacro, ausentes na cópia. Aquele induz ao erro, esta é o primeiro passo para que a razão alcance o verdadeiro ser. Embora seja do âmbito do mundo aparente, a cópia imita a ideia, ou seja, imita do ser aquilo que há de mais essencial. O simulacro imita, da cópia, o que esta parece ser, mas não é. O simulacro parece ser o que não é – sintetiza-se aí toda a negatividade da imagem e do simulacro que Platão legou a teorias posteriores, este aspecto enganoso e falseador.

Nesta perspectiva platônica, o aspecto negativo do simulacro não é tanto o de parecer algo que não é – em linguagem semiótica: do signo que está no lugar de um objeto – mas sim a faceta mentirosa da sua constituição, daquilo que nele induz ao erro, a fazer acreditar ser aquilo que não é. No *Sofista* (1979), há um trecho em que Platão detalha a produção das cópias e dos simulacros – e no que estas duas criações se diferenciam. O personagem Estrangeiro diz ao seu interlocutor Teeteto (Platão, 1979, p. 153):

Copia-se mais fielmente quando, para melhorar a imitação, transportam-se do modelo as suas relações exatas de largura, comprimento e profundidade, revestindo cada uma das partes das cores que lhe convêm.

Em seguida, o Estrangeiro afirma que, ao produzir um simulacro, “dando de mão à verdade, não sacrificam os artistas as proporções exatas para substituí-las, em suas figuras, pelas proporções que dão ilusões?” (PLATÃO, 1979, p. 153). A seguir, o Estrangeiro traz então uma descrição ainda mais completa para o simulacro (1979, p. 153):

Mas que nome daremos ao que parece copiar o belo para espectadores desfavoravelmente colocados e que, entretanto, perderia esta pretendida fidelidade de cópia para os olhares capazes de alcançar, plenamente, proporções tão vastas? O que assim simula a cópia, mas que de forma alguma o é, não seria um simulacro?

Ao pintar um objeto, o artista não repete exatamente as proporções do modelo ideal, como ocorre na cópia fiel. O objeto da pintura é desenhado de maneira que as proporções pareçam reais ao observador. Quando olhamos uma cama de diferentes perspectivas, em cada ângulo esta parecerá diferente do ângulo anterior, embora trate-se de uma cópia fiel, com as dimensões exatas. O artista pinta a cama tal qual vista de apenas um ângulo e distorce a figura de maneira que, ao observador, o objeto pareça real e, também, belo.

Vistos de perto e atentamente, os objetos da pintura revelam formas absurdas, desproporcionais. O objeto da pintura, porém, só parece belo. Não participa da verdadeira beleza, nem é essencialmente belo, pois não respeita – de fato, distorce – a forma ideal. A cama pintada não só não é real, como posta-se a três graus de distância da ideia de cama.

Para Deleuze (1974), a fidelidade da cópia que Platão tanto valoriza, calcada em uma semelhança com a ideia, diz respeito a fatores internos e não externos. A cópia se relaciona diretamente com a ideia. E a ideia não é algo visível, senão aos olhos da mente. A cópia é intrinsecamente semelhante. E semelhante, aqui, não tem o significado de visualmente parecido, como por vezes é entendido no senso comum. Deve-se entender semelhança em sentido profundo, não superficial. Deleuze (1974) se vale do exemplo das escrituras: Deus criou o homem à sua imagem e semelhança. O termo imagem indica o aspecto meramente visível; semelhante, o essencial. Com o pecado original, a semelhança desaparece e resta apenas a imagem. O homem torna-se simulacro de Deus – parece ser Deus, no sentido aparente, mas não carrega mais as características essenciais.

O simulacro imita apenas aspectos meramente visíveis e superficiais da cópia. Internamente, o simulacro não tem qualquer semelhança com a cópia ou a ideia. Conforme Deleuze (1974, p. 263):

Sem dúvida, ele [o simulacro] produz ainda um efeito de semelhança; mas é um efeito de conjunto, exterior, e produzido por meios completamente diferentes daqueles que se acham em ação no modelo. O simulacro é construído sobre uma disparidade, sobre uma diferença, ele interioriza uma dissimilitude.

Reside na capacidade de *parecer ser*, na semelhança superficial, todo o perigo do simulacro. Ao imitar o belo, ao simular a beleza, o simulacro se torna não apenas enganoso mas encantador na sua ilusão. A beleza mesma, a essência do belo, conceito fundamental para Platão, não é nada aparente. O simulacro mantém com o belo em si mesmo uma relação de três graus de afastamento. Não é belo. Mas *parece* belo. Portanto, além de falseador, de fingir ser o que não é, o simulacro produz o fingimento valendo-se de elementos que simulam a beleza daquilo que simula ser.

O parecer ser calcado em elementos aparentes, visuais, fornece ao simulacro imenso poder enganador e ilusório – Baudrillard (1991a) diz que a imagem sempre é diabólica. Como frisa Cornford, o artista que produz o simulacro altera as proporções do modelo ideal – realmente belo – para que seu produto pareça belo. Aqui está uma ideia importante para este trabalho e para a compreensão dos conceitos de espetáculo (Debord), simulacro (Baudrillard) e mesmo de imagem. Na produção do simulacro platônico, há uma distorção do modelo original que produz um efeito de semelhança superficial e enganoso – mas muito eficiente em seu intento. O simulacro faz crer que é o verdadeiro. Mas, como dista três graus da verdade, gera efeito contrário e nocivo: afasta o observador da realidade.

Deleuze (1974) define a cópia e o simulacro como pretendentes. Ambos pretendem ser o que não são, pretendem-se a ideia. A cópia é o pretendente bem sucedido, porque copia a forma e, assim, participa do ser. O simulacro é o falso pretendente – “construído a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais” (DELEUZE, 1974, p. 262). Portanto, o simulacro, embora desviante, pretende ser o que não é. Falso pretendente, só terá sua falsidade reconhecida pelos verdadeiros filósofos. As mentes ingênuas o tomarão por verdadeiro.

No livro X de *A República* (2006), Platão qualifica a arte, principalmente a poesia trágica, como uma violência e analisa em detalhes os perigos deste tipo de produção de simulacros – análise que encontrará eco, por exemplo, na teoria do espetáculo de Debord (1997). Em uma longa exposição sobre a poesia, com abordagem psicológica, os personagens Sócrates e Gláucon apresentam-na como inimiga da razão. Consideram que a tragédia estimula sentimentos negativos, tal qual o de dor, prejudicando atitudes virtuosas. O modelo ideal de homem é emocionalmente controlado e lida serenamente diante das situações vividas, ainda que trágicas.

Diante dos infortúnios, nos diz Platão (2006), dois impulsos contrários chocam-se na nossa alma. Um condiz com a bravura e a coragem, ao barrar arroubos irracionais. Este se enquadra na ideia de homem. O outro impulso nos leva a atitudes intempestivas, emocionais, a dar livre vazão à dor e ao sofrimento.

Reação esta que distorce a essência do homem – mas parece bela quando descrita por meio da técnica encantadora da poesia trágica.

Esta fala de Sócrates evidencia o perigo e o poder dos simulacros poéticos (PLATÃO, 2006, p. 396):

Uma parte [da alma], a irascível, admite muitas e variadas imitações, mas a outra, o caráter sábio e sereno, o que é sempre e semelhante a si mesmo, nem é fácil de imitar, nem se dá a conhecer rapidamente, sobretudo quando é imitado para uma multidão em festa e para gente de origem diversa, reunida em um teatro. (...) [O poeta] nutre essa parte da alma [a irascível] e, tornando-a forte, destrói a razão (...) O poeta imitador cria uma constituição má dentro da alma de cada um, porque favorece o que ela tem de irracional e não discerne nem o maior nem o menor, mas, ora julga grandes, ora pequenas as mesmas coisas, criando imagens vazias, mantendo-se, porém, bem afastado da verdade.

Sócrates afirma que as perturbações e contradições da alma também são afetadas pelas ilusões óticas da pintura e de outras figuras refletidas na água ou nos espelhos, todas aptas a serem confundidas com a própria coisa. Platão vai revelando, portanto, outros perigos do poder falseador do simulacro. Parecido com o belo, gera na alma o equívoco perceptivo e, ao estimular os instintos e impulsos irracionais, leva a atitudes que afastam o homem particular da ideia perfeita de homem.

Sócrates teme que a alma acolha a “sedutora musa na lírica ou na épica” (PLATÃO, 2006, p. 399); o que levaria o homem a viver na dor e no prazer, isto é, a ser dominado por instintos e não pela razão. Em nota, os tradutores de *A República* explicam que o termo grego traduzido por “sedutora”, neste caso, significa literalmente temperar um alimento para dar um sabor agradável. Ou seja, há um sentido de inculcar algum elemento extrínseco apto a atrair e encantar os ingênuos.

No livro X de *A República*, o personagem Sócrates revela exemplos de como a poesia trágica pode influenciar o comportamento dos homens da maneira indevida. Um homem que vivencia a perda de um filho deverá sofrer em silêncio, de forma contida. No entanto, nos seus versos, Homero descreve homens explicitando toda a dor e o sofrimento – e o faz com a falsa e falseadora beleza dos simulacros poéticos. Encantados com tanta poesia e beleza, os homens imitarão as reações

narradas pelo poeta trágico – que, como dito, alimentam impulsos irracionais, emocionais, inadequados.

Platão (2006) temia, portanto, que as imagens/simulacros produzidas pelo poeta, imitações falseadoras, por sua vez fossem imitadas pelos espectadores, pelos homens comuns. Este é um ponto em que aparece com toda a clareza o perigo do simulacro. O homem real, verdadeiro, reage com razão, mantém-se controlado e sóbrio diante das contingências. A poesia trágica produz simulacros que distorcem o homem real, simula comportamentos inadequados, e que parecem (mas só parecem) belos devido ao encantamento da palavra e das imagens poéticas.

Em Platão, portanto, o real é uma forma perfeita já existente, a ideia, que pode ser conhecido pela razão, por meio de uma abordagem contemplativa. A ideia serve de modelo para os corpos e objetos do mundo particular, sejam as coisas da natureza (como o próprio homem), produtos divinos, sejam os objetos artificiais produzidos pelo homem. Isto é: coisas do mundo sensível não são verdadeiramente reais, mas parcialmente reais, pois trazem, introjetada na sua constituição, o modelo ideal. O real é, portanto, uma questão de gradação. O simulacro, falseador e enganoso, ocupa a posição mais baixa na hierarquia platônica.

3 LUZES E RAZÃO: O REAL MODERNO

Por séculos, a visão predominante no Ocidente é a cristã, que não será desenvolvida neste trabalho. Vamos mencionar, apenas, o fato de que trata-se de uma concepção influenciada pela filosofia platônica e que subordina o mundo à vontade de um Deus criador. A partir do século XVII, inicia-se uma mudança marcante no pensamento Ocidental. Ferry (2006, p. 120) sintetiza assim essa reviravolta teórica: “Uma ordem do mundo que não é mais dada, e sim construída”. O trajeto pelo pensamento moderno vai se debruçar sobre três filósofos: Descartes, Berkeley e Kant.

3.1 DESCARTES: A REALIDADE REPRESENTADA

Como coloca Russel (2001), René Descartes é considerado o fundador da filosofia moderna. É também, conforme o *Dicionário de Filosofia de Cambridge* (2006), um dos principais representantes da corrente do realismo. Mais precisamente, ainda segundo este dicionário, Descartes é um realista representativo. Isto é: para o autor francês, existe uma realidade independente externa ao ser humano. Mas esta realidade física não é apreendida diretamente. A partir da percepção, construímos uma representação da realidade na nossa consciência.

Nas *Meditações* (2000), principal obra metafísica de Descartes, o autor realiza uma longa reflexão sobre como alcançar a verdade e o conhecimento. E, ao mesmo tempo, reflete sobre a existência de uma realidade exterior à consciência humana. O primeiro passo de Descartes em busca da ciência, como o autor descreve na *Primeira Meditação*, é duvidar de tudo o que sabe e aprendeu durante a vida. Conforme Kirk (1999), trata-se do famoso método da dúvida, descrito principalmente na obra *Discurso do Método* (2000) e uma das grandes contribuições cartesianas à ciência. O principal motivo que leva o autor a duvidar de todo o

aprendizado é o fato de este aprendizado ter sido propiciado principalmente pelos sentidos. Aqui já aparece a desconfiança do autor quanto às percepções originadas pelos sentidos, repetindo a cautela de Platão. Ainda neste exercício inicial de dúvida, Descartes (2000) também admite a possibilidade de que toda a vida humana seja um sonho, de que nada acontece fora da nossa consciência. Nesta reflexão, Descartes (2000) imagina que há um gênio do mal que o engana e o impede de chegar à verdade a partir do pensamento.

A primeira conclusão a que o filósofo chega nesta reflexão é de que pelo menos uma coisa existe: ele próprio, que reflete sobre sua existência e de todas as outras coisas. Esta conclusão está condensada na famosa frase: “Penso, logo existo”. Afinal, se existe um pensamento, existe alguém que pensa, um ser pensante. A partir desta descoberta, Descartes (2000) vai desenvolver uma linha de raciocínio para provar a existência das outras coisas. Para isso, replica nas questões filosóficas um mesmo modo de pensar utilizado nos procedimentos matemáticos: conhecendo-se um termo é possível, seguindo uma cadeia de razões, conhecer os termos ainda desconhecidos. Uma primeira certeza, a de que ele próprio existe como ser pensante, é suficiente para se elaborar uma série de outras certezas subsequentes.

A próxima certeza é de que há um Deus, um ser perfeito criador do mundo e da natureza. Afinal, se há um ser pensante que reflete sobre a própria existência, alguém criou este ser. Ocorre que este ser pensante é falível, capaz de enganos e, por isso, imperfeito. Portanto, não pode ter gerado a si próprio, nem pode ter criado autonomamente a ideia de um ser perfeito. Logo, deduz-se que algo maior e mais perfeito originou o ser pensante: Deus. E Deus, ao contrário de um suposto gênio maligno, é bondoso e justo. Não faz sentido um Deus dominado pelo bem estimular o erro entre os seres pensantes. Desta forma, Descartes conclui que tudo o que for elaborado pela razão de forma clara e distinta é verdadeiro. Este é outro ponto extremamente relevante do método cartesiano, como o próprio pensador (2000) reforça em várias passagens de suas *Meditações*: uma vez que algo é conhecido racionalmente de forma distinta e clara, pode-se concluir que é verdade.

Depois de concluir que ele próprio existe enquanto ser pensante e que há um Deus criador dele próprio, ser que pensa, Descartes (2000) dedica-se aos objetos e corpos externos ao seu pensamento, de cuja existência no passado ele teve certeza mas sobre o qual recaiu também a dúvida, uma vez que esta certeza resultara, em outros tempos, da percepção sensitiva. Ou seja, a primeira condição que torna possível a existência do mundo físico já está provada: há um Deus que pode ter criado este mundo material. Em seguida, Descartes (2000) demonstra, primeiro, que a competência da imaginação torna provável a existência dos objetos e dos corpos e, segundo, que a competência da sensação propicia a certeza de que o mundo físico existe.

Para tanto, o autor (2000) defende que há uma distinção entre a alma (ou a mente ou o espírito), e o corpo. A faculdade de pensar, o ser pensante, está na alma. A esta alma vincula-se um corpo, que, conjugado a ela, forma um todo. O corpo é composto de partes e é divisível. A alma é uma substância indivisível. Só a alma é capaz do entendimento das coisas e, desta forma, de alcançar a verdade. Há, no entanto, duas outras formas de pensar que surgem da vinculação da alma e do corpo: as faculdades de sentir e de imaginar. Através dos sentidos, o corpo sente (vê, toca etc.) e fornece as sensações que vão formar as idéias dessas coisas no espírito, no ser pensante. A mente também pode imaginar as coisas, o que significa ver algo “com os olhos do meu espírito” (Descartes, 2000, p. 314). Ou seja, imaginar significa criar uma representação ou imagem mental de alguma coisa (embora o autor não utilize a expressão imagem mental).

Na sexta e última das *Meditações*, Descartes (2000) usa uma figura geométrica para exemplificar a diferença entre o entendimento e a imaginação. Quando o espírito pensa em um triângulo, ele concebe uma figura de três lados e, também, imagina esta figura de três lados. O espírito tem um entendimento racional do que seja uma figura de três lados, mas ele também imagina esta figura, enxerga mentalmente a imagem do triângulo. No caso de um quiliógono (um polígono de mil lados), o espírito consegue conceber e entender esta figura, mas é incapaz de imaginá-la com precisão, porque não consegue criar mentalmente uma imagem de um polígono com tantos lados.

Descartes (2000) mostra, ainda, que o espírito pode perfeitamente existir sem a faculdade de imaginar – mas não seria real se não tivesse a competência de pensar. Daí deduz-se que a imaginação depende de algo externo ao espírito, o corpo. Neste ponto, a existência do mundo físico é provável. Para provar definitivamente esta existência, o autor analisa a faculdade de sentir.

Inicialmente, o autor (2000) lembra que sempre sentiu que era dotado de um corpo e que este corpo estava rodeado de outros corpos e outros objetos. Também percebia que estes corpos e objetos externos transmitiam ideias que chegavam ao seu pensamento (mas que se originavam de coisas que estavam fora do pensamento). E, ainda, constatava que estas idéias adentravam seu pensamento independentemente da sua vontade. Ao adotar o método da dúvida, passou a questionar todas as percepções sensitivas. No entanto, como coloca Descartes (2000, p. 320):

Agora que começo a conhecer melhor a mim mesmo e a descobrir mais claramente o autor de minha origem, não penso, na verdade, que deva atrever-me a admitir todas as coisas que os sentidos parecem ensinar-nos, mas também não creio que deva duvidar de todas em geral.

Para chegar à verdade, mais uma vez Descartes (2000) recorre à bondade divina. Depois de, através da razão, mostrar clara e distintamente que provavelmente existe um corpo separado do espírito e que este corpo interage com outros corpos e outros objetos, ele conclui que Deus não o faria pensar desta forma se o mundo não fosse assim (a menos que Deus fosse um embusteiro, o que já havia sido provado impossível).

Desta forma, a conclusão é de que há uma realidade exterior à consciência. No entanto, esta realidade não pode ser percebida diretamente. O corpo humano – separado da alma, com a qual forma um todo – transmite para a consciência do ser pensante os dados obtidos pelos sentidos e o que a mente cria são representações destes objetos e corpos do mundo material. Mas o verdadeiro conhecimento sobre o mundo físico não se dará pelos sentidos, mas pelo entendimento, pela razão. As sensações do corpo, isoladas, seriam incapazes de formular uma ideia do mundo físico com o qual o corpo interage. A ideia se forma porque há uma mente vinculada ao corpo, que elabora uma representação dos objetos e corpos externos.

Descartes (2000) argumenta, porém, que a verdade sobre as coisas físicas não resulta das impressões dos sentidos, mas do entendimento. É a razão que vai obter o verdadeiro conhecimento sobre a realidade externa, depois de refletir e concluir de forma clara e distinta sobre as coisas.

Não vejo que ela (a natureza) me ensine que dessas diferentes percepções dos sentidos devêssemos concluir alguma coisa acerca das coisas que existem fora de nós, sem que o espírito as tenha analisado cuidadosamente. Pois é, ao que me parece, apenas ao espírito, e não ao composto de espírito e corpo, que cabe conhecer a verdade dessas coisas. (DESCARTES, 2000, p. 325)

Como Platão, Descartes (2000) acreditava que os sentidos eram enganosos, transmitiam ideias que poderiam levar ao erro e ao engano. E a razão estava apta a corrigir os erros dos sentidos e conhecer a verdade das coisas. Portanto, em resumo, Descartes (2000) defendia a existência de um mundo físico exterior e independente da mente humana. O que os sentidos nos permitem é formar uma representação mental de todos estes objetos e corpos. E só por meio da razão ou entendimento somos capazes de conhecer a verdade sobre o que todas as coisas que formam o mundo físico são independentemente da mente humana.

Duas formulações do filósofo iniciam uma alteração na perspectiva vigente desde Platão, com significativo impacto nas teorias posteriores. Primeiro, a concepção de que a mente representa o real, isto é, de que as ideias que temos das coisas não são as próprias coisas, mas representações. Segundo, a possibilidade de conhecer as coisas em si mesmas por meio da razão, gerando uma associação entre o real, aquilo que a coisa é, e o pensamento racional apto a conhecer este real. Como exposto, trata-se de um pensamento que persegue uma verdade distinta e clara.

3.2 BERKELEY: O IDEALISMO RADICAL

Berkeley, precursor e, segundo Russell (1937), principal representante do idealismo, publicou suas obras mais importantes cerca de seis décadas depois das *Meditações* cartesianas. E cita várias vezes Descartes, em geral para discordar. Os

argumentos de Berkeley favoráveis ao idealismo são contrapontos à defesa do realismo representativo de Descartes – e também de Locke, outro autor cujas ideias são explicitamente refutadas por Berkeley e que o *Dicionário de Filosofia de Cambridge* (2006) lista como notório representante do realismo representativo. Como comentado, Descartes creditava à percepção dos sentidos a certeza de que há uma realidade exterior. Afinal, um Deus bondoso não o faria perceber sensitivamente um mundo físico e concluir clara e distintamente que este mundo existe se este não existisse de fato – ainda que as idéias que formamos deste mundo na mente (ou alma) sejam ideias ou representações dos objetos originais.

Berkeley (1982) usa argumento parecido em defesa de teoria contrária. Concorda que a interação se dá com os dados dos sentidos e não diretamente com um objeto físico independente da consciência. E argumenta (idem, p. 76): “Não vejo como possa ser alegado o testemunho dos sentidos como prova da existência de algo que não é percebido por eles”¹. Não há uma realidade exterior independente da mente. Tudo o que existe, existe em relação a alguma consciência. A linha de raciocínio do autor consiste em provar o idealismo refutando todas as evidências de que há um mundo físico.

Para Berkeley (1982), todos os argumentos oferecidos como prova de que há uma realidade corpórea, se corretamente analisados, evidenciam exatamente o contrário, que esta realidade não existe. Isso se tornará óbvio, argumenta, para qualquer um que refletir profundamente sobre o tema. Como dito acima, não se pode invocar os sentidos como prova da existência de algo imperceptível sensitivamente. Do fato de vermos, tocarmos, cheirmos – em resumo, sentirmos – as coisas não se pode concluir que estas coisas têm uma materialidade independente da consciência. Afinal, a visão, o tato, o olfato, etc., são processos mentais.

Se os sentidos são incapazes de oferecer evidências de que há a matéria, restaria somente à razão a aptidão para fazê-lo. Ocorre que os mesmos argumentos racionais voltados à prova da realidade corpórea podem levar à conclusão oposta.

¹ *No veo cómo puede ser alegado el testimonio de los sentidos como prueba de la existencia de algo que nos es percibido por ellos.* (Tradução do Autor)

Ou, como coloca Berkeley (1982, p. 64): “Se existissem corpos externos, seria impossível que chegássemos alguma vez a conhecê-los; e, se não existissem, teríamos a mesma razão que temos agora para pensar que existem”².

A conclusão é de que, todo aquele que tentar comprovar a realidade corpórea autônoma racionalmente, acabará analisando os objetos externos conforme estes são percebidos pelos sentidos. Ou seja, a razão não conseguirá, neste caso, desprender-se dos sentidos, porque é só através destes que nos relacionamos com todas as coisas. Daí que nem os sentidos nem a razão oferecem argumentos consistentes para a existência das coisas corpóreas.

O sonho e o delírio, situações em que experimentamos sensações semelhantes ao estado de vigília e de lucidez, mostram que não são necessários objetos materiais para haver sensação, que esta pode perfeitamente decorrer de operações mentais. Por tudo isso, os argumentos que buscam atestar a existência dos corpos materiais não são apenas um equívoco, mas uma contradição. Já a teoria de que a realidade existe em correlação com a mente é sustentável, sobrevive a um exame de contradição. E por isso é a teoria certa.

Berkeley (1982) e os realistas concordam que há uma série de qualidades relacionadas aos objetos sensíveis que não estão na matéria em si, mas resultam de processos mentais. As cores, os cheiros, as sensações de frio e calor: há consenso de que estas percepções estão sediadas na mente. Berkeley (1982) vai arguir, porém, que as mesmas razões que levam os filósofos a acreditar que estas qualidades têm origem mental servem também de argumento para a defesa de que os objetos e corpos não estão separados da mente.

Se qualidades como cor, cheiro e tamanho têm relação direta com processos mentais e se estas qualidades também são oriundas de características dos objetos em si, enquanto entes autônomos, como estes objetos podem existir efetivamente de forma autônoma? Segundo esta visão, é contraditória a noção dos realistas – de Descartes (2000), por exemplo – de que algumas qualidades dos

² *Si existiesen cuerpos externos, seria imposible que llegásemos alguna vez a conocerlos; y, si no existiesen, tendríamos las mismísimas razones que tenemos ahora para pensar que existen.* (Tradução do A.)

objetos decorriam da relação entre estes e a mente, enquanto outras qualidades eram imanentes ao objeto. Se algumas qualidades são comprovadamente mentais, então é porque todas as qualidades têm esta característica.

Uma vez desmontada a possibilidade da existência autônoma das coisas materiais, Berkeley (1982) descreve seu idealismo. O autor vai defender que ser é ser percebido (ele usa o termo em latim: *esse es percipi*). Existem dois tipos de seres: o ser que percebe, que o autor chama de espírito ou mente; e o ser que é percebido, que ele denomina ideia – daí o termo idealismo. Todas as coisas que existem – e que erroneamente podem ser inferidas como substâncias materiais – na verdade são ideias impressas em algum espírito ou mente. Berkeley (1982) menciona dois tipos de espíritos: o homem e Deus. Mas não descarta a possibilidade de que haja outros tipos ainda não descobertos ou ininteligíveis.

Uma mesa situada em um escritório é uma ideia impressa em algum espírito. Isso significa que, quando saímos do escritório e deixamos de ter qualquer relação sensitiva com a mesa, esta deixa de existir? Não exatamente. A mesa continua sendo uma ideia viva em algum outro espírito: Deus. Ou seja, ela existe, é uma realidade. Aqui é importante ressaltar que Berkeley (1982) não refuta a existência da realidade externa à mente humana ou argumenta que vivemos um constante sonho. O que este autor nega é que os objetos e coisas externas sejam substâncias materiais independentes da percepção. Dito de outra forma, e recorrendo a termos mais usuais do autor: não há existência absoluta dos objetos em si mesmos.

Se o real for entendido como os objetos e corpos autônomos a qualquer consciência – o que de certa forma é o conceito de realidade de Descartes (2000) – aí, sim, é possível afirmar que, para Berkeley (1982), a realidade não existe. No entanto, o próprio autor defende a existência da realidade – ou daquilo que ele próprio entende por real, isto é, as ideias impressas nos sentidos pelo Autor da natureza, Deus. As ideias que podem ser denominadas coisas reais se diferenciam das ideias que o autor chama imagens das coisas, que são simplesmente as ideias produzidas pela imaginação humana. Berkeley (1982) hierarquizava em um nível

inferior as ideias criadas pela imaginação humana, comparativamente as ideias que são obra de Deus. As ideias divinas, coisas reais:

São mais fortes, vivazes e distintas que as da imaginação; têm, ademais, uma firmeza, ordem e coerência e não se produzem ao acaso, como se produzem aquelas que são efeito da vontade humana, e sim em uma sequência ou série regular, cuja admirável conexão testemunha suficientemente a sabedoria e benevolência do seu Autor.³ (BERKELEY, 1982, p. 70)

Por isso que todos os seres humanos percebem a realidade exterior de forma parecida. As ideias não estão apenas na mente de cada ser humano mas, pelo fato de terem sido criadas por Deus, formam um todo coerente e harmônico. Na verdade, o espírito humano aprende, através da experiência, a ordenar as ideias de maneira regular, a partir de um conjunto de regras que o autor denomina leis da natureza.

Entenda-se leis da natureza por regras fixas que ordenam as coisas reais de maneira que as ideias se apresentem aos sentidos de maneira coerente e uniforme. Ou seja, são as leis da natureza, obra divina, que fazem com que percebamos uma relação entre as ideias, com que a realidade se apresente como um conjunto coerente de coisas e com uma causalidade entre si – embora esta causalidade não ocorra externamente, mas interiormente ao espírito.

Portanto, para Berkeley (1982), a realidade, objeto desta genealogia, é formada por ideias. Ideia aqui tem um sentido muito diferente do de Platão, para quem estas eram formas ideais, situadas em um mundo superior, que forneciam o modelo para a existência das coisas corpóreas. O sentido, no caso do idealismo de Berkeley (1982), é outro: ideias são impressões na mente de algum espírito (ou humano, ou divino) e constituem a realidade. Para Descartes (2000), ideias são fenômenos mentais, decorrentes ou da capacidade humana da imaginação ou são representações, situadas no espírito, dos objetos e corpos externos. E a realidade é a coisa em si mesma, inalcançável aos sentidos, mas passível de ser descoberta

³ *Son más fuertes, vivaces y distintas que las de la imaginación; tienen, además, una firmeza, orden y coherencia y no se producen al azar, como a menudo se producen aquellas que son efectos de la voluntad humana, sino en una secuencia o serie regular, cuya admirable conexión testimonia suficientemente la sabiduría y benevolencia de su Autor.* (Tradução do A.)

pela razão (uma competência da mente, que se vale das representações enviadas pelos sentidos).

Em Berkeley (1982), a realidade são as próprias ideias, mas aquelas situadas na consciência divina são mais reais. Em ambos os casos, a realidade é algo externo à consciência humana, mas com a qual só podemos lidar a partir de ideias localizadas na mente. A trajetória teórica rumo a uma nova concepção de real continua com Kant.

3.3 KANT: A REALIDADE CONSTRUÍDA

Kant (2001) propõe uma solução que, de certa forma, acomoda as visões de idealistas e realistas anteriores a ele. Mas que consolida uma reviravolta na perspectiva de pensamento sobre o real. É claro que não se pode resumir a filosofia deste autor a isso, uma vez que, como argumentam Russell (1937) e Morente (1986), trata-se do pensador mais importante e influente da filosofia moderna. Na verdade, a grande preocupação da teoria kantiana reside na questão das possibilidades do conhecimento humano. Este autor traz uma contribuição importante em relação às teorias da realidade expostas até aqui neste trabalho.

Em resumo, para Kant (2001), é impossível ao ser humano conhecer as coisas como estas são, independentemente da experiência humana. Ou, para adotar terminologia adequada: não há como conhecer as coisas em si mesmas. Kant (2001) não defende, como Berkeley (1982), que não existem as coisas em si mesmas, autônomas à consciência. Ocorre é que estas coisas, embora existam como realidade exterior, são inacessíveis a nós, que só estamos aptos a conhecer os fenômenos. Vamos detalhar um pouco a teoria do conhecimento de Kant, de forma a que esta última sentença fique mais clara.

Kant (2001) considerava, portanto, que a realidade, enquanto coisa em si mesma e autônoma, é incognoscível. Está fora das nossas faculdades a possibilidade de conhecer as coisas como de fato são. Por isso, a tentativa de conhecer e

descrever o mundo físico como ele é, independentemente da mente humana, revela-se inútil e infrutífera. Tudo o que é conhecido, para o autor, é conhecido em relação à consciência. Neste ponto, o idealismo kantiano se aproxima do idealismo de Berkeley, para quem o conhecimento de qualquer coisa pressupõe um componente mental, uma vez que os objetos são ideias situadas no espírito, ou seja, estão em alguma consciência. Para Kant (2001), os objetos externos existem, sim, embora seja impossível conhecê-los. Na *Crítica da Razão Pura* (2001), há um capítulo dedicado à refutação do idealismo tal como exposto por Berkeley.

Kant (2001) diz que todo conhecimento começa na experiência, isto é, o que desperta nossa capacidade de conhecer são os objetos que nos são dados e que afetam nossa sensibilidade. “Porém, se todo o conhecimento principia pela experiência, isso não prova que todo ele derive da experiência” (KANT, 2001, p. 44). Parte do conhecimento deriva da própria experiência, uma vez que só estamos capacitados a conhecer os fenômenos, que são os objetos tal qual aparecem em nossa experiência com eles. No entanto, o conhecimento também é consequência das condições *a priori* da nossa capacidade de conhecer, ou seja, de características da constituição mental humana que condicionam o processo de conhecimento. *A priori*, sinônimo de “puro”, é o conhecimento que se dá antes da experiência, este último denominado *a posteriori*.

Usando a terminologia de Kant (2001): na experiência, aquilo que faz com que tenhamos a sensação do fenômeno é a matéria. Já as condições que ordenam todos os fenômenos e, assim, permitem que tenhamos o conhecimento deles, são a forma do fenômeno. A matéria está no objeto e, por isso, é *a posteriori*. A forma do fenômeno não está no objeto: é *a priori*, é obra humana. Russell (1937) explica que a maneira como o autor distribui os papéis entre os objetos físicos e a consciência humana é algo original da filosofia de Kant.

Considera que o material bruto dado na sensação – a cor, a dureza, etc. – é devido ao objeto e o que nós aportamos é a ordenação no espaço e no tempo e todas as relações entre os objetos dos sentidos. (RUSSELL, 1937, p. 101)

Para Kant (2001), o espaço e o tempo são as duas formas *a priori* do fenômeno. Ou seja, o espaço e o tempo não são fatores externos, não pertencem ao

mundo exterior. São formas *a priori* (ou puras) que permitem ao espírito conhecer as coisas – espírito, aqui, tem o mesmo sentido de Descartes (2000). Voltando ao exemplo da mesa de Berkeley (1982): quando a vemos no escritório ocupando um espaço, este espaço não é algo externo a nós, ainda que a nós pareça que o mundo constitui-se desta forma. O espaço é a forma *a priori* que nos permite conhecer de maneira ordenada os diversos objetos do escritório – a mesa, o lixo, os livros, as estantes.

Enquanto o espaço é a forma *a priori* que permite ao espírito conhecer as coisas externas, o tempo é a forma *a priori* do sentido interno. Sem a percepção de mudança e de movimento, de simultaneidade e de sucessão, nos seria impossível refletir internamente e conhecer os fenômenos. Portanto, embora o tempo seja um sentido interno, também é uma forma essencial para o conhecimento do que é externo, já que conhecemos os objetos na relação destes conosco, ou seja, os fenômenos.

Explicados estes pontos, pode-se entender o conceito de idealismo transcendental, fundado por Kant e que Pascal (1996, p. 44) define como “a doutrina segundo a qual todo objeto de conhecimento é determinado *a priori* pela própria natureza de nossa faculdade de conhecer”. No idealismo transcendental, a realidade é da ordem do fenômeno, surge da interação entre a matéria do objeto e as condições *a priori* da mente que conhece.

Morente (1986) comenta que Kant encerra um ciclo que se inicia em Descartes, chamado de movimento idealista. Embora um realista, por acreditar na existência do mundo físico exterior, Descartes (2000) já afirmava que o que podíamos conhecer diretamente era o nosso pensamento, pois o que temos dos objetos externos são representações, ideias. E através da faculdade do entendimento poderíamos conhecer a coisa em si mesma.

Para Berkeley (1982), não existem os objetos como substâncias materiais. Estes só existem na consciência de um espírito. Mas não necessariamente em um espírito humano, uma vez que há também Deus. Conforme Morente (1986), nestas teorias – e também nas de outros filósofos do período compreendido entre

Descartes e Kant, como Leibniz e Hume – ainda há algo transcendente, que existe em si mesmo, de maneira autônoma à consciência humana e que cumpre papel-chave nessas filosofias. Em Kant, diz o autor, deixa de haver a preocupação em atingir a coisa em si mesma, de se conhecer a essência dos objetos externos. Conforme Morente (idem), Pascal (1996) e Bennet (1966), esta mudança de perspectiva ficou conhecida como a revolução copernicana de Kant. Neste trecho, Pascal (idem, p. 36) detalha a revolução do idealismo transcendental:

A revolução copernicana de Kant é a substituição, em teoria do conhecimento, de uma hipótese idealista à hipótese realista. O realismo admite que uma realidade nos é dada, quer seja de ordem sensível (para os empiristas), ou de ordem inteligível (para os racionalistas) e que o nosso conhecimento deve modelar-se a essa realidade. Conhecer, nessa hipótese, consiste simplesmente em registrar o real, e o espírito, nesta operação, é meramente passivo. O idealismo supõe, ao contrário, que o espírito intervém ativamente na elaboração do conhecimento e que o real, para nós, é resultado de uma construção. O objeto, tal como o conhecemos, é, em parte, obra nossa.

Portanto, o pensamento sobre a realidade se desloca da coisa em si, da realidade externa e independente do ser humano (e da relação desta conosco) e passa a priorizar as condições em que a realidade é conhecida – e até mesmo construída – mentalmente. Em Kant (2000), há uma separação de uma realidade em si incognoscível e, por isso, a ser deixada no esquecimento, e uma realidade elaborada pela consciência humana, oriunda dos fenômenos e, na prática, a única realidade que podemos conhecer, a única que existe para nós.

Heidegger (2002) define a essência do período moderno – definição que sintetiza a transformação na perspectiva – de transformação do mundo em imagem. As coisas do mundo se tornam representações, ou objetos, situadas diante dos homens, os sujeitos. Esses objetos podem ser conhecidos racionalmente, isto é, por meio de uma ciência baseada no cálculo e que visa à obtenção de certezas. Portanto, a ciência moderna é matemática, não só porque fundamentada no cálculo que redundava em certezas, mas pelo procedimento experimental que parte de hipóteses pré-estabelecidas.

No mundo antigo, o homem subordinava-se ao mundo e o conhecimento resumia-se à contemplação: o olhar voltado a revelar uma realidade já existente em si mesma. O pensamento moderno investiga e conhece o mundo a partir de

conhecimentos já existentes, isto é, de leis e regras estabelecidas *a priori* pelo sujeito – esta será a forma, opina Heidegger (2002), de se atingir o nível de exatidão que a ciência moderna procura.

Rüdiger (2006, p. 107), comentando a filosofia de Heidegger, coloca que, para este autor:

Partindo de Descartes, verifica-se uma reviravolta, por meio da qual se coloca a pergunta pelo modo como o homem pode chegar a uma verdade primeira unicamente através de suas próprias forças, para si e em seus próprios termos.

Ferry (2007, p. 122) sintetiza assim o projeto da ciência moderna, em relação à antiga: “Ela não é mais um espetáculo passivo, mas uma atividade do espírito”. A realidade, neste contexto, torna-se algo com existência concreta verificável racionalmente, dotado de leis e normas que não emanam da coisa em si, mas são respostas a procedimentos experimentais estruturados com base em conhecimentos anteriores. Uma construção humana, portanto.

Neste capítulo e no anterior, mostramos uma trajetória longa no pensamento do Ocidente, que culmina em uma virada na filosofia de Kant (2002). Desde Platão até Kant, embora houvesse importantes divergências entre as filosofias, a concepção sobre o real repetia o padrão da busca da realidade em si mesma, das coisas do mundo como se constituem independentemente dos sentidos e da percepção humana.

Kant (2002), na sua “revolução copernicana”, altera a perspectiva ao decretar a impossibilidade de se conhecer as coisas em si mesmas. A realidade que percebemos e com a qual interagimos, formada pelos fenômenos, é condicionada pelas nossas características mentais. Em parte, este real é dado pelo objeto, em parte, é posto pelas formas *a priori* do conhecimento humano: espaço e tempo. Na verdade, trata-se de uma quebra iniciada em Descartes (2000), primeiro a enunciar a ideia de que o real, para nós, aparece como representação – a partir da qual conhecemos, clara e distintamente, racionalmente e com exatidão, uma realidade concreta.

4 A REALIDADE EM CRISE: NIETZSCHE E O PERSPECTIVISMO

Nietzsche (2008) questiona praticamente todos os conceitos filosóficos anteriores a ele, procedimento que vai redundar em uma nova concepção do que chamamos de real e que dará novos desdobramentos fundamentais para a compreensão do problema desta pesquisa. Nietzsche (1992) questiona o conceito que, conforme Russell (2001), constitui a base da filosofia clássica: a verdade. Desde antes de Sócrates, independentemente das amplas divergências entre os sistemas de pensamento, os filósofos concordaram em um ponto: no propósito de se buscar a verdade, o conhecimento verdadeiro. Platão (1990, 2006) separou o mundo inteligível do aparente e vinculou as ideias à verdade.

O verdadeiro conhecimento só pode ser alcançado no mundo inteligível. O mundo aparente, do devir, pleno de cópias e simulacros, é pródigo em falsidade. Platão (2006) vai mais longe e identifica a verdade ao Bem supremo. Os autores que refutam ou revêem Platão, o fazem sempre em nome da verdade, imbuídos da tarefa de revelar o verdadeiro conhecimento. Kant (2002), cujo idealismo transcendental, conforme exposto anteriormente, significou uma revolução no pensamento ocidental, se ocupa do conhecimento.

Como expõe Machado (1999), a reversão nietzschiana está em questionar o valor do conhecimento e da verdade. Está em fazer uma crítica do que Nietzsche (1992) chama vontade de verdade. Os filósofos sempre se consideraram dotados de objetividade na perseguição da verdade. O pensamento, nessa visão, é algo desinteressado. Para Nietzsche (1992), esse pensamento que sempre se pretendeu objetivo, no fundo, esconde uma valoração. Há uma moral anterior à vontade de verdade.

A crítica fundamental de Nietzsche (1992) a Platão, por exemplo, não reside apenas na separação entre um mundo superior e um inferior. Está em alçar a verdade ao posto de bem supremo, está na eleição do verdadeiro como fundamento para o pensamento filosófico e para a ciência. “Questionamos o *valor* dessa

verdade. Certo, queremos a verdade: mas por que não, de preferência, a inverdade? Ou a incerteza?” (NIETZSCHE, 1992, p. 9). Desde o início da filosofia, atribuiu-se um valor superior à verdade em relação à falsidade. Houve uma avaliação inicial. E, ao contrário do que se pensou durante séculos, essa avaliação não é objetiva. Trata-se de uma valoração subjetiva. Valoração que esconde uma moral anterior, uma crença, um dogma. É por isso que o próprio Nietzsche (2008) propõe-se a, na sua filosofia, efetuar uma nova valoração, com base no conceito de vontade de potência⁴.

Nietzsche (1992) identifica na moral condicionante de todas as filosofias e religiões um padrão de rebaixar o valor do homem em detrimento de alguma outra coisa – de um Deus, da verdade, do mundo superior. O ponto central da nova valoração nietzschiana é o de atribuir valor máximo ao homem e à vida. Ao final desse processo, surgirá um novo homem não mais desvalorizado pela moral platônica ou cristã, um super-homem. Tratar-se-á de um homem que dá livre vazão à intenção criadora.

4.1 VONTADE DE POTÊNCIA

Para Nietzsche (1992), não há algo além do mundo sensível. Tomada como referência a dualidade platônica, o que há é apenas o mundo das aparências, marcado pelo devir. Ou seja, existe apenas um mundo em constante movimento. E esse movimento da natureza, incluindo aí todas as ações humanas, é condicionado por uma única força que o autor denomina vontade de potência. Em última instância, para Nietzsche (2008), tudo o que existe (ou a realidade) se resume à vontade de potência.

Nietzsche (2008, p. 320) definia da seguinte forma o conceito:

⁴ Como expõe Shöpke (2009), há divergência entre os comentadores e tradutores sobre se a tradução correta deste conceito é vontade de “potência” ou “poder”. Embora a maioria das traduções dos livros de Nietzsche para o português prefiram “vontade de poder”, vamos adotar “potência” por concordar com a autora de que a terminologia é mais adequada para o entendimento do conceito.

O conceito vitorioso, 'força', com o qual nossos físicos criaram Deus e o mundo, necessita ainda ser completado: há de ser-lhe atribuído um mundo interno que designo como 'vontade de poder'⁵, isto é, como insaciável ansiar por mostrar poder; ou emprego, exercício de poder, pulsão criadora etc. No animal, é possível derivar da vontade de poder todas as suas pulsões; da mesma maneira, todas as funções da vida orgânica podem ser derivadas dessa única fonte.

Conforme Shöpke (2009), trata-se de um conceito gerador de muita controvérsia entre os comentadores do autor alemão. Há divergência até mesmo na tradução: a expressão ora é vertida para "vontade de potência", ora para "vontade de poder". Esta comentadora (2009) prefere "potência" por considerar que o termo define de forma mais clara o conceito nietzschiano:

Por esse conceito ele entendia uma força criadora suprema, uma força plástica que imprime, que dá forma, que cria o mundo. Dizer que todo ser é vontade de potência é dizer que ele é uma força capaz de criar a si mesmo e a sua existência. Não se trata, portanto, de uma vontade que deseja o poder, mas de uma 'vontade como o poder', como efetuação profunda de si mesma.

No que se refere ao ser humano, todas as pulsões, instintos, desejos, pensamentos – e a própria consciência – são manifestações da vontade de potência. Para Nietzsche (1992), essa manifestação não deriva de um movimento retilíneo ou linear, não atua respeitando um livre fluxo. Há um intenso choque de forças cujo substrato resulta da vitória de uma dessas forças, daquela que se sobrepõe em determinado contexto histórico.

Um pensamento, por exemplo, não decorre de uma operação da razão humana. Trata-se do resultado final de um choque de forças sobre as quais não temos controle ou consciência. Depois que este pensamento vem à tona, acreditamos que se trata de uma formulação da consciência e até mesmo inventamos um nexos causal para o seu surgimento. No entanto, essa causalidade, bem como a ideia de que o pensamento brota de uma consciência racional, são invenções posteriores ao próprio ato – porque o ato pensamento, assim como todos os atos e movimentos humanos e da natureza, resumem-se à manifestação da vontade de potência. Nietzsche (2008) rechaça, portanto, a noção de consciência, bem como a de razão.

⁵ Neste caso, mantivemos a expressão conforme traduzida pela obra citada.

Essa relação de forças da vontade de potência varia ao longo do tempo e, assim, pode manifestar-se de diferentes maneiras. O império da verdade e a subordinação do homem a algo maior, padrão de pensamento que dominou a humanidade por mais de dois milênios, são consequência de um jogo de forças que, conforme Nietzsche (1992), privilegiou a conservação da espécie e não sua expansão e plenitude.

A criatividade, a imaginação humana, são também manifestações da vontade de potência. Por isso, ao dar sentido ao mundo, ao criar uma causalidade, ao realizar uma representação dos atos e dos pensamentos, o homem inventa ou falsifica a realidade coerentemente com o jogo de forças de determinado período histórico ou contexto particular. Afinal, é em função desse jogo de forças que se fará uma valoração.

4.2 O REAL COMO PONTO DE VISTA

A realidade como aparece ao ser humano se altera ao longo do tempo em função de condições históricas – que, no fundo, decorrem, mais uma vez, do embate de forças provocado pela vontade de potência. Por isso, na filosofia nietzschiana, o conhecimento é perspectivo e brota de uma interpretação. Nesta passagem, Nietzsche (2008, p. 260) define o que entende por conhecimento:

Tanto quanto a palavra 'conhecimento' tem sentido, o mundo é conhecível: mas ele é interpretável de outra maneira, ele não tem nenhum sentido atrás de si, mas sim inúmeros sentidos. 'Perspectivismo'. Nossas necessidades são quem interpreta o mundo; nossas pulsões e seus prós e contras. Cada pulsão é uma espécie de pulsão despótica, cada uma tem a sua perspectiva, perspectiva que a pulsão gostaria de impor como norma para todas as pulsões.

Portanto, no fundo, o mundo e os existentes se resumem a manifestações da vontade de potência. São aparências em si mesmas desprovidas de sentido ou de um ser que adquirem significados conforme condições históricas. A realidade que os homens enxergam e com a qual interagem, sua visão de mundo e noção do real, são uma questão de perspectiva, de um ângulo de observação, de um ponto de

vista. Resultam de um processo de significação que estabelece sentido a algo que, em si próprio, é apenas aparência.

Para o autor (2008), não existem fatos, apenas interpretações. Não há a realidade objetiva. Há um ponto de vista, uma interpretação do real. Trata-se de um processo marcado pela criação, pela invenção, e não pelo conhecimento. Não é uma situação em que uma investigação desinteressada, racional, conduzida pela consciência chega à realidade em si mesma, à essência do objeto. Todo o conhecimento científico não passa de uma abordagem subjetiva da realidade.

Segundo Machado (1999), de acordo com a filosofia nietzschiana, as descobertas das ciências naturais – da biologia, por exemplo – resumem-se a interpretações. As leis da natureza são invenções humanas oriundas da prática de se estabelecer – mais uma vez: inventar – nexos causais entre eventos. Nexos que não existem de fato, uma vez que a relação causa-efeito é uma construção humana.

Nietzsche (1992) aceita apenas os sentidos como instrumento de interação com o mundo – como observado anteriormente, o autor refuta os conceitos de razão e consciência. E a abordagem dos sentidos está carregada de subjetividade. Ao enxergarmos um objeto, não o vemos na sua constituição completa. Percebemos alguns elementos, algumas nuances e detalhes, e formamos um todo na nossa mente, influenciados pelo estado interno e os instintos. Como descreve o autor (1992), quando vemos uma árvore, por exemplo, não a enxergamos de forma exata e completa. Nossa crença é de que a vemos integralmente. Mas parte dos detalhes – galhos, cores, folhas – é invenção, ou seja, nós mesmos formulamos.

Mesmo nas vivências mais incomuns agimos assim: fantasiemos a maior parte da vivência e dificilmente somos capazes de *não* contemplar como “inventores” algum evento. Numa conversa animada, com frequência vejo tão nítido e bem delineado o rosto da pessoa com quem falo, segundo o pensamento que ela exprime, ou que acredito ter evocado nela, que este grau de nitidez ultrapassa em muito a *força* de minha visão – então a sutileza no jogo dos músculos e na expressão dos olhos *deve* ter sido inventada por mim. Provavelmente, a pessoa fazia outra cara, ou talvez nenhuma (NIETZSCHE, 1994, p. 81).

Platão (1979, 1990) e Descartes (2000) apontaram a fragilidade do conhecimento sensível. Os sentidos, para ambos os autores, pode levar a erros no

entendimento do mundo e da realidade. Cabe à ciência, à razão, ao intelecto corrigir os erros da percepção sensível e chegar ao verdadeiro conhecimento, à verdadeira realidade. Para Nietzsche (1994), a interação humana com o mundo – mundo aparente, único que existe – se dá pelos sentidos. Não apreendemos o mundo e a realidade, não se trata de um processo de conhecimento, de exploração de um produto pronto e acabado que, bem estudado, bem pesquisado, nos revela sua essência e constituição objetiva. Elaboramos, criamos, inventamos, construímos a realidade a partir de um ponto de vista, de uma perspectiva. E essa perspectiva varia conforme o indivíduo, a sociedade e o momento histórico – no fundo, decorre do jogo de forças da vontade de potência.

Não se trata também de idealismo. Nietzsche (2008) não argumenta que os objetos físicos externos se situam na nossa mente (ou de Deus), tal qual defendia Berkeley (1982). As coisas estão aí fora, são concretas, têm materialidade. Mas toda e qualquer relação que estabelecemos com os objetos e corpos externos – e mesmo interiormente – se constrói subjetivamente, é uma criação. Não da consciência, conceito rejeitado pelo autor, mas de pulsões, instintos, forças subterrâneas: da vontade de potência.

Tudo o que se nos torna *conscientes* é, completamente, primeiro preparado, simplificado, esquematizado, interpretado – o processo real da “percepção” interna, a unidade causal entre pensamentos, sentimentos, desejos, como aquela entre sujeito e objeto, é completamente oculta para nós – e talvez seja uma pura ilusão (NIETZSCHE, 2008, p. 257).

Para Nietzsche (2008), tudo é *a posteriori*. A realidade é inventada, é criação, fruto de um ponto de vista, de uma perspectiva. Forças, instintos, pulsões sobre as quais não temos qualquer controle – que o autor sintetiza no conceito de vontade de potência – produzem todo o movimento do mundo, da natureza, do homem. O ser humano e as sociedades inventam os nexos causais, interpretam os fatos do mundo e, desta forma, constroem a realidade. E, assim como o jogo de forças da vontade de potência varia historicamente, também varia o processo de significação das aparências e, por conseguinte, daquilo que entendemos como o real: as interpretações dos fatos e a invenção dos nexos causais.

5 O FIM DO REAL: BAUDRILLARD E A HIPER-REALIDADE

Influenciado pela concepção nietzschiana de que a noção de realidade varia conforme a época, Jean Baudrillard (1991a, 1996a) afirma que, na era da simulação, o real se tornou hiper-real. Ou, invertendo os elementos: a hiper-realidade é marcada por um real simulado. Para Baudrillard (1996a), a noção de real modificou-se de tal forma na contemporaneidade que carece de nova nomenclatura. O conceito de hiper-realidade designa um real carregado, mais real do que o próprio real. Conforme definição do próprio autor, “em toda a parte o hiper-realismo da simulação traduz-se pela alucinante semelhança do real consigo próprio” (BAUDRILLARD, 1991, p.39).

A noção ultrapassada e desaparecida de realidade pressupunha uma outra relação com as coisas do mundo – direta, objetiva, racional, em contato com um objeto autêntico, original, por vezes, natural. Pressupunha, ainda, a hipótese de uma representação deste real autêntico por meio de signos e a possibilidade de confrontá-lo com a ficção, a fantasia, o sonho. Hoje, está eliminada a representação, bem como a imaginação, a ilusão e a fantasia. Não há mais o lapso entre o signo e o objeto que produz o sentido. E o sentido “é outra coisa que de certo modo vem depois” (BAUDRILLARD, 1991a, p. 104).

Pierce (2000, p. 46) define signo como “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” e apresenta os três elementos envolvidos no processo de semiose: o interpretante, o signo que o observador cria na mente; o objeto, o referente real ao qual o signo remete; e o fundamento, o aspecto específico do objeto ao qual o signo se refere (partindo-se do pressuposto de que o signo não se refere a todo o objeto mas a um aspecto deste). Só há signo, portanto, quando há representação.

No entanto, para Baudrillard (1991a, 1996a), a evolução do sistema de signos eliminou a realidade objetiva. O signo se afastou tanto do objeto que perdeu qualquer vínculo com a realidade original. A reprodução em série multiplica o real

até eliminá-lo. A realidade morre por excesso. É como copiar indefinidamente um documento na máquina copiadora: chega um ponto em que já não se tem mais o documento original, tal a quantidade de cópias. Tudo é simulacro.

5.1 GENEALOGIA DO SIMULACRO

Baudrillard (1996a) propõe, para o entendimento da sua teoria da simulação, a elaboração de uma genealogia do valor e do simulacro. Explica que existem três ordens do simulacro, cada uma delas vinculada a um período da história. A primeira ordem, a da contrafação, surge com o Renascimento e o advento da burguesia. Até então, os signos eram rígidos, tinham um significado fixo, uma vez que, no feudalismo, não havia mobilidade social. A realeza, por exemplo, possuía seus próprios códigos, que eram vedados a quem não pertencesse à Aristocracia. No capitalismo, os signos se flexibilizam e passam a distinguir as classes. No entanto, embora sejam instrumentos de diferenciação social – e tenham como valor real o valor de troca –, os signos simulam ter o mesmo valor de uso dos objetos naturais que representam.

Como se verá adiante, a liberação do signo é o primeiro passo rumo à eliminação do real. No entanto, nesta primeira ordem do simulacro, há ligação direta entre o objeto e o referente, há representação e há semiose, conforme detalha Baudrillard (1996, p. 66):

Na Renascença, o falso surgiu com o natural. Isso vai do falso colete ao garfo, prótese artificial, aos interiores de estuque e ao grande maquinário teatral barroco. É o caminho aberto a combinações inauditas, a todos os jogos, a todas as contrafações – o olhar prometeico da burguesia dedicou-se de início à imitação da natureza, antes de lançar-se à produção.

Nesta etapa histórica, separa-se ainda claramente a realidade da aparência. Há aquilo que é e aquilo que parece ser, há o real e a representação. É ainda o período em que o signo simula atender uma necessidade, uma obrigação, finge possuir alguma serventia e o mesmo tipo de função do objeto natural. O signo consegue, desta forma, simular a inserção no mesmo tipo de configuração da ordem natural, em que prepondera o valor de uso das coisas – o garfo finge servir para a

alimentação. Mas o fato é que, para Baudrillard (1996a), nesta primeira ordem, o verdadeiro valor do signo já não é o de uso, mas o de troca: é mecanismo de distinção de classe, de prestígio, de diferenciação.

A segunda ordem do simulacro é a da produção, inaugurada com a Revolução Industrial. Entra-se, aqui, no paradigma da produção em série, da reprodução, que abole a anterior lógica de representação do signo: algo que está em lugar de um objeto natural. Lá, havia menção direta do signo artificial ao referente natural. No paradigma serial do simulacro de segunda ordem, o objeto, passível de reprodução indefinida, já não remete a nenhum referencial anterior, relaciona-se com seu idêntico e com os demais objetos igualmente produzidos em série. São todos equivalentes. O garfo, agora feito em escala industrial, já não representa a mão humana. Relaciona-se apenas com os demais garfos e outros objetos multiplicados pela indústria.

Assim, o signo – agora independente do objeto – não tem valor de uso, nem cumpre como principal função servir de parâmetro para a mobilidade burguesa. Sendo todos equivalentes, os objetos só podem ser trocados entre si. Na segunda ordem, portanto, o signo simula valor de troca – embora, nesta fase, o conceito de valor esteja praticamente exterminado. Nesta passagem, Baudrillard (1996a, p. 72) mostra a abrangência dos efeitos da segunda ordem do simulacro:

É Walter Benjamin que, em *A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*, destaca pela primeira vez as implicações essenciais desse princípio de reprodução. Ele mostra que a reprodução absorve o processo de produção, muda-lhe as finalidades, altera o estatuto do produto e do produtor. Ele mostra esse princípio no terreno da arte, do cinema e da fotografia, por ser aí que se abrem, no século XX, novos territórios sem tradição de produtividade “clássica”, colocados desde o início sob o signo da reprodução – mas sabemos que hoje toda a produção material está nessa esfera. Benjamin (e mais tarde McLuhan) avalia a técnica não como “força produtiva” (aí onde se encerra a análise marxista), mas como meio, como forma e princípio de toda uma nova geração de sentido.

Baudrillard (1996a) compara o autômato e o robô para diferenciar a primeira e segunda ordem do simulacro. O autômato, representação humana, substitui um referencial natural (o ser humano). Trata-se, portanto, de uma representação sígnica no sentido clássico – nas categorias da semiótica de Peirce (2000), o autômato,

neste sentido mencionado por Baudrillard (1996a), seria um índice. Já o robô, elemento típico da segunda ordem, quando se institui o império da técnica, não representa ou substitui o ser humano. Para o autor, no sistema de signos, o robô é um equivalente do homem e não uma representação ou um simulacro dele. Depreende-se desta análise que o homem pode ser trocado pelo robô – troca impossível no paradigma do autômato, que representa o referente natural homem.

Baudrillard (1996a) explica que a segunda ordem funciona como transição para a terceira, a da simulação. Nesta fase, a política original dos signos, de substituição de um objeto original, já está distante. O paradigma industrial apagou definitivamente o vínculo do signo com os referentes e a realidade objetiva. Fixo no feudalismo, o signo tornou-se liberto a partir do Renascimento e multiplicou-se nos processos de industrialização.

No paradigma da reprodução, o mecanismo não é mais o da representação – isto é, caracterizado por um distanciamento entre referente e signo, de maneira a produzir o significado. Na industrialização, o signo se torna um modelo a partir do qual o mesmo se reproduz indefinidamente, sem mais diferença, sem geração de sentido – apenas repetição desenfreada de simulacros. Essa repetição interminável afastou completamente o signo do referencial original e, a essas alturas, já não há qualquer vínculo.

O próprio termo signo perdeu relação com o seu sentido original – algo que está no lugar de outra coisa e funciona como representação para um observador. É por isso que, na era da simulação, passamos do signo para o código ou modelo. A analogia aqui é com o código genético das células, que se reproduzem ininterruptamente a partir de parâmetros pré-definidos pelos genes. Não se trata mais de uma representação, de um signo em substituição a um objeto. Passada a segunda etapa, do paradigma da fabricação em série, os modelos de produção estão todos prontos, já existe o modelo a partir do qual os simulacros podem ser gerados indefinidamente. Simulacros que não mais fingem ou falsificam o real – são simulacros puros. Esse processo vai dar origem a um real carregado de realidade, hiper-real, como explica Baudrillard (1991a, p.9):

Nessa passagem a um espaço cuja curvatura não é a do real, nem a da verdade, a era da simulação inicia-se, pois, com uma liquidação de todos os referenciais – pior: com sua ressurreição artificial no sistema de signos, material mais dúctil que o sentido, na medida em que se oferece a todos os sistemas de equivalência, a todas as oposições binárias, a toda a álgebra combinatória. Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório.

A partir desta etapa, há uma inversão do mecanismo semiótico original. Em vez de o real preceder o signo, há a precessão do simulacro. Antes, a partir de um referente surgia uma representação, um signo. Depois que o signo se desprende do objeto e se multiplica, este desaparece e a situação se inverte. Agora é o signo que origina o hiper-real e não o contrário. Ou seja, o signo se torna um modelo que produz um real hiper-real, marcado pela simulação e pelo simulacro puro.

O simulacro puro é o da terceira ordem, que não mantém relação com o objeto original. O simulacro de Platão (1979) é o da primeira ordem, que ainda imita e falsifica o real – para o filósofo grego, o simulacro é uma cópia da cópia. A cópia segue o modelo das formas ideais do mundo inteligível. Já o simulacro, originado da cópia e não da ideia, desrespeita o modelo e, por isso, é menos real e menos verdadeiro – ocupa a menor posição da hierarquia platônica da realidade. Platão sonhava com um mundo livre dos simulacros e da representação, em que todas as coisas aparentes respeitassem os modelos ideais. Deleuze (2000), ao contrário, exalta o simulacro pelo que este contém de criatividade e de diferença.

5.2 A MORTE DO REAL E DO SIMBÓLICO

Baudrillard (1991a) lamenta, na ordem da simulação, exatamente a perda do encanto da representação, a eliminação da distância entre o signo e o significado que produz o sentido. Esta eliminação inicia no momento em que o signo se duplica pela primeira vez e, a partir disso, tem a capacidade de multiplicar-se até perder completamente o contato com o objeto original. É quando o signo cria um modelo capaz de reproduzir-se ao infinito, sempre idêntico, que a realidade começa a desaparecer. O problema está na semelhança, na repetição desenfreada a partir do modelo e não no resíduo de diferença do simulacro. O simulacro de terceira ordem

não tem resíduo de diferença, a poesia do imaginário (conceito que, para o autor, tem significado muito próximo ao de imaginação). É o mesmo, o idêntico, repetido indefinidamente de forma aleatória, sem sentido, finalidade ou racionalidade.

Na verdade, é preciso esclarecer alguns aspectos sobre a noção de realidade dentro da teoria baudrillariana, que pode ter significados diferentes dependendo da obra e do período em que foi escrita. 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. Para Merrin (2005), a compreensão da teoria baudrillariana 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.

Simbólico, aqui, não tem o mesmo sentido da teoria semiótica de Pierce (2000): um signo cujo significado é fruto de uma convenção. A origem, 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.

Por vezes, quando Baudrillard 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. Dado o estilo oblíquo, radical e irônico do autor, exige grande atenção a tentativa de distinguir esses dois sentidos em sua obra e apontar o sentido cada vez que o termo “real” é citado – esforço que não será feito neste trabalho.

Por ora, vamos aprofundar o processo de eliminação do simbólico. Primeiro, o signo se coloca no lugar dessa energia simbólica 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. Aí se inicia a 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, desocultar tudo que ainda não é conhecido ou permanece na dimensão do secreto.

A noção de transparência está aí: um esforço de 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 redundava em algo mais real do que o real: hiper-real. A vontade de real e a nostalgia dos signos do vivido ligam-se tanto ao projeto de transparência presente desde o início do pensamento moderno – e que se acelera no período contemporâneo – quanto à perda da realidade e do simbólico que decorrem do projeto racional moderno.

Como expõe Merrin (2005), Baudrillard admite, apesar de tudo, a possibilidade de reverter esse processo de hiper-realização e de dominação do simulacro por meio de um pensamento irônico e radical – falaremos mais sobre isso

logo adiante. O processo de desaparecimento do simbólico e do real inicia-se na distorção da representação. Na primeira ordem, o simulacro falsifica o real. Nas ordens seguintes, o simulacro multiplica-se a partir de si mesmo – torna-se uma matriz produtiva. Neste ponto, Baudrillard é platônico. O mundo da simulação é o pesadelo de Platão: formado exclusivamente por simulacros, por cópias copiadas da própria cópia. Nada do que existe tem qualquer relação com a realidade – com as formas ideais, na visão platônica, com o real desaparecido, na teoria baudrillardiana

Baudrillard (1991, p. 13) cita as fases que levam a imagem ou simulacro a, gradativamente, eliminar o real:

Ela é o reflexo de uma realidade profunda; ela mascara e deforma uma realidade profunda; ela mascara a ausência de uma realidade profunda; ela não tem relação com a realidade: ela é o seu próprio simulacro puro.

5.3 O VAZIO DA SIMULAÇÃO

A teoria de Baudrillard servirá como base para a análise dos objetos de pesquisa. Por isso, é importante aprofundar ainda alguns conceitos do autor que serão úteis, como o de simulação e de hiper-realidade. Simular, explica o autor (1991a), difere do ato de fingir ou de dissimular. Na dissimulação, finge-se não ter algo que se tem. Na simulação, não se tem algo que se finge ter. Por baixo da simulação, há uma ausência. O fingimento e o falso – assim como a imitação – são da ordem da representação.

Um ator que imita ou representa um personagem finge postar-se no lugar de outra pessoa. Na simulação, desaparece a diferença entre o comportamento cotidiano do ser humano ator e a encenação do personagem – o ator nunca incorpora completamente o personagem, mas jamais é totalmente real, autêntico. A simulação situa-se exatamente na fronteira entre a realidade e a ficção, entre a realidade e a aparência, entre a verdade e a mentira. Não há mais oposição ou diferença. Isso significa que já não há nem verdade, nem mentira, nem realidade, nem ficção, nem falso, nem verdadeiro, nem sujeito, nem objeto – nem razão, nem sentido, nem consciência, nem causalidade.

Na verdade, na perspectiva baudrillariana, já não se deve falar em fronteira entre realidade e ficção, pois nem um nem outro existem mais: fundiram-se em uma só coisa indiscernível. Na simulação, só há a fronteira, os territórios que esta separava desapareceram. No real simulado (hiper-real) da contemporaneidade, nunca estamos no plano da realidade, mas nunca estamos no plano da ficção (ou da imaginação, da aparência). Nunca fingimos completamente, mas jamais somos verdadeiros.

Por toda a parte, em todo e qualquer domínio, político, biológico, psicológico, mediático, onde a distinção dos dois pólos já não pode ser mantida, entra-se na simulação e, portanto, na manipulação absoluta – não a passividade, mas a indistinção do ativo e do passivo. (...) Uma única nebulosa indecifrável nos seus elementos simples, indecifrável na verdade. (BAUDRILLARD, 1991a, 46)

Não há, igualmente, a mediação dos meios de comunicação – que pressupunha a oposição entre dois mundos, o dos fatos concretos e a representação midiática destes. No paradigma da simulação, os media tomaram conta do cotidiano, infiltraram-se, diluíram-se na vida do cidadão comum. O comportamento deste se torna midiático e espetacular. Em contrapartida, a vida cotidiana invadiu os meios de comunicação. Mais uma vez: não há mais diferença ou separação entre dois pólos opostos. Os meios de comunicação, ao veicular, o que significa também multiplicar, repetir em excesso, os acontecimentos e os signos – e afastá-los dos referenciais originais – também são agentes do desaparecimento da realidade objetiva.

O surgimento da internet e do ciberespaço significa, na perspectiva baudrillariana, a aceleração dos fluxos, da produção e da reprodução do hiper-real a partir dos modelos. Assim como em algum momento tudo invadiu a dimensão da mídia televisão – e a televisão diluiu-se no cotidiano – tudo passa agora ao âmbito do virtual. O virtual está inserido no paradigma da simulação – não se pode afirmar, portanto, que há um afastamento entre o ciberespaço e o espaço concreto, material – aliás, como costuma fazer o senso comum e a imprensa em geral. A lógica do virtual invade o cotidiano (assim como as demais mídias fizeram) e o cotidiano invade o virtual. A diferença é a velocidade do processo, ainda mais acelerado.

Em função dessa aceleração, Baudrillard (1990) menciona uma quarta ordem do simulacro: fractal – ou viral – etapa em que há exatamente uma aceleração de todas as tendências da era da simulação, um período em que o vínculo dos signos com qualquer referente está definitivamente enterrado, em que não se pode falar de valor de troca, nem mesmo do valor de código, não há lei de valor.

Eis o paradigma fractal: uma distância quilométrica do signo em relação ao referente, do real, em que os signos estão liberados para evoluírem em todas as direções. Tudo o que havia para acontecer já aconteceu e o que resta são repetições de atos, fatos e acontecimentos. Se tudo já aconteceu e já se multiplicou na veiculação dos meios de comunicação, na repetição por meio do ciberespaço, então tudo já está previsto antes de ocorrer, o fato está precedido pelo modelo – é por isso que, segundo Baudrillard (2003), não há mais acontecimentos.

Na verdade, nas obras mais recentes (1997, 2006, 2007), o autor utiliza menos o conceito de hiper-realidade e de simulação e começa a usar mais o de virtual. No entanto, a ideia por trás dos conceitos é a mesma: a realidade tal qual entendida anteriormente à evolução dos signos já não existe mais e foi substituída por outra coisa que não pode mais ser chamada de realidade.

Para Baudrillard (1996a), a sociedade do espetáculo de Debord (1997) situa-se em uma ordem do simulacro anterior à da simulação. Conforme Debord (1997, p. 13), na sociedade do espetáculo, “tudo o que era vivido diretamente passa a ser representado”. Isto é, as relações sociais e as atividades humanas passam a ser mediadas por signos e se torna impossível atingir diretamente a realidade concreta.

Baudrillard (1996a) considera que a sociedade do espetáculo já terminou. Depois de os signos se separarem do objeto e adquirirem vida própria, de a representação se sobrepôr ao próprio referente, chegamos a uma fase em que o referente já não existe. O signo se tornou independente e, depois que passou a ser reproduzido indefinidamente, perdeu qualquer vínculo com a realidade.

A hiper-realidade que é 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. É 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 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 isso no 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. No próximo capítulo, em que descrevemos o método de pesquisa baseado nos conceitos de Baudrillard, há o aprofundamento dos procedimentos paradoxais do autor.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para Baudrillard (2007), a um mundo tomado de simulação e hiper-realidade, já destituído das noções de verdade e de realidade, de racionalidade e de leis causais, marcado pela incerteza e o caos, não serve um pensamento à procura de verdades. Abordagens objetivas e fundadas na racionalidade não conseguem dar conta de uma realidade hiper-realizada. A racionalidade funciona, isto sim, como agente de hiper-realização. A prática de submeter os objetos a hipóteses tenderá a ser bem sucedida – não porque as hipóteses estão corretas, mas porque o objeto hiper-real aceita as verdades ao qual é submetido como uma estratégia irônica, como artifício voltado a provocar o desvio do sujeito, satisfeito ao julgar verdadeiras suas hipóteses.

A alternativa é um pensamento paradoxal tal qual o mundo simulado, que traga os paradoxos à tona e não pretenda elaborar verdades sobre um real concreto inexistente. Baudrillard (1996b) definiu este pensamento como radical. O propósito: diante de um objeto enigmático e irônico, um simulacro puro e opaco e, por isso, aberto a qualquer interpretação, só cabe um pensamento igualmente irônico, que não afronte o objeto linearmente com conceitos e verdades, mas levante paradoxos, faça também um jogo de signos e, de certa forma, reverta a hiper-realidade ocasionada pelo projeto moderno de transparência.

Essa visão do autor francês insere-se no ceticismo pós-moderno diante da objetividade dos métodos científicos. Uma vez abalada a ideia de verdade e de um conhecimento calcado na demonstração irrefutável e certa, na prova sustentada em narrativas de legitimação, de que forma o pesquisador se posiciona em relação ao objeto em análise? Lyotard (2006) apresenta uma fórmula próxima à baudrillardiana para definir uma ciência pós-moderna: pesquisar o paradoxo, trabalhar o contra-exemplo, conduzir-se pela paralogia, isto é, a busca de novas ideias e enunciados e argumentações que devem privilegiar a diversidade.

A questão não é o afastamento completo do objeto ou a validação de qualquer argumento desde que este seja inusitado, inovador e nade na contracorrente. O pensamento radical – e o pós-moderno, conforme definição de Lyotard (2006) – não pode perder de vista o objeto ao qual se direciona e a missão do pensamento de levantar hipóteses sustentáveis com argumentos.

Morin (1999, p. 170) recomenda: “Devemos nos aventurar, pois, evitando o excesso de clareza, que mata a verdade, e a excessiva obscuridade, que a torna invisível”. Para este autor (1999), há tanta obscuridade e ignorância no determinismo do método científico quanto na refutação absoluta de conhecimentos obtidos por meio da ciência moderna. A solução: perseguir uma abordagem capaz de integrar o racional e o simbólico. E que alcance uma complementação entre duas formas de abordagem: a explicação e a compreensão.

A explicação está associada a um conhecimento objetivo e abstrato, busca a certeza e a exatidão – quer explicações. A compreensão vincula-se a um conhecimento subjetivo, que enxerga o não-racional, o não-calculável, que privilegia a empatia e o olhar de um observador inserido no contexto em que analisa. Como expõe Morin (1999, p. 159): “A compreensão comporta uma projeção (de si para o outro) e uma identificação (com o outro), num duplo movimento de sentido contrário, formando um ciclo”.

Morin (1999) mostra a evolução histórica da dualidade dos tipos de pensamento – mitológico/simbólico/mágico e empírico/lógico/racional. No período arcaico, os homens primitivos já possuíam os dois tipos de pensamento, que, naquele tempo, conviviam harmoniosamente, de forma complementar. Passava-se de um a outro sem confundi-los. A oposição entre os dois tipos de pensamento só surge em uma fase avançada da civilização Ocidental, no início do período moderno, quando há ruptura entre ciência e religião. Daí em diante, há conflito entre o pensamento racional e o simbólico. E a ciência, dotada de métodos objetivos, passa a desprezar o pensamento mágico.

Para Morin (1999), embora a ciência pretenda o contrário, os dois tipos de pensamentos seguem imbricados até o período contemporâneo. Há trocas veladas

entre um e outro e há permanente infiltração do pensamento mágico no lógico-racional. “Os objetos mais técnicos (carro, avião) estão também impregnados de mitologia” (MORIN, 1999, p. 170).

Maffesoli (1999) explica que, desde o início da sociologia, há uma dicotomia entre duas visões que geram abordagens antagônicas do social. Há uma perspectiva racional, objetiva, que se verifica, por exemplo, no positivismo. Em contraposição, uma visão que privilegia o sentimento, a imaginação, a subjetividade. Dependendo do momento histórico, valoriza-se mais uma ou outra visão. “De um lado, dá-se ênfase à construção, à crítica, ao mecanismo e à razão; de outro, é costume insistir-se na natureza, no sentimento, no orgânico e na imaginação (MAFFESOLI, 2007, p. 27)”.

Em vez de, exclusivamente, explicar os fenômenos sociais objetivamente, de forma exata, utilizando métodos que provem precisamente suas teorias, a sociologia compreensiva busca compreender o acontecido por meio de uma observação que tolere a subjetividade e uma dose de inexatidão, que explore todas as nuances do objeto, que o tangencie mostrando-o, descrevendo-o, narrando-o. A sociologia compreensiva não se distancia totalmente do objeto, não realiza uma observação desinteressada e neutra. Pressupõe a empatia, admite que o pesquisador está inserido no espaço e envolvido nos atos que descreve, admite que ele conviva e se coloque no lugar do outro. E não ignora os aspectos míticos, ritualísticos e mágicos.

Enquanto a abordagem abstrata-racional tende a se concentrar nos aspectos mais visíveis, no oficial e no institucionalizado, a abordagem emocional-empática traz à tona o oculto, o subterrâneo. Para Maffesoli (2007), deve-se buscar um método que mescle essas duas perspectivas, capaz de conjugar a razão e o vivido, o pensamento abstrato e a abordagem empática. Essa fusão sutil dos estilos leva a uma complementação que torna a visão do social mais completa e bem construída. “O ‘romantismo’ sociológico deve, naturalmente, saber integrar o quantum necessário de racionalismo para obter um equilíbrio apto a perceber o lógico e o não-lógico que modelam o dado social (MAFFESOLI, 2007, p. 31)”.

Não se trata de quantificar, coletar dados numéricos para produzir uma certeza matemática, para provar uma tese por meio de cálculos e equações. Tampouco a compreensão calca-se exclusivamente em métodos lógico-dedutivos, em exposições que atinjam a verdade racionalmente, de forma clara e distinta, tal qual a definição de Descartes (2000). Na compreensão, os procedimentos tendem mais para o qualitativo e admitem que os objetos pesquisados modificam-se, são inexatos e variáveis. E, ainda, que a pesquisa é fruto do trabalho de um observador-participante e não de um analista totalmente distanciado.

Silva (2003) destaca a forte presença da intuição nessa observação e na coleta de dados. Argumenta, porém, que a intuição, embora bem-vinda, não é suficiente para se chegar ao conhecimento dos fenômenos. A questão passa a ser, então, a dos caminhos para, partindo da intuição, chegar ao conhecimento. “Como sistematizar o disperso, examinar o desconexo, condensar a repetição, capturar a diferença, decantar o objeto?” (SILVA, 2003, p. 74). O próprio autor responde que se trata de um processo “com idas e vindas, de recorrências e termos errantes, de retomadas e reelaborações” (SILVA, 2003, p. 74).

Defensor de uma abordagem radical e irônica, Baudrillard (2007) admite a coexistência do radicalismo com um pensamento racional. “Não pretendo que tal tipo de pensamento se aplique a toda e qualquer situação” (BAUDRILLARD, 2007, p. 82). O radicalismo abertamente irônico do autor não deve ser recebido literalmente. Embora um crítico feroz da noção de verdade e de conhecimento, Baudrillard produziu vasta obra teórica, dotada de numerosos conceitos – um paradoxo, fato que, em se tratando do autor, não constitui exatamente um problema.

Dessa forma, implantar certo rigor e alguma linearidade na aplicação do pensamento baudrillardiano, à primeira vista um procedimento contraditório, ganha sentido. O objetivo é conjugar o radicalismo, a observação desviante e aproximativa, com uma argumentação de ordem mais racional. É o que será feito nesta análise dos programas *Big Brother Brasil* e *CQC*, que pretende, como exposto anteriormente, responder a duas questões:

1. De que forma estes objetos abordam e/ou representam o real?

2. O que as resposta da pergunta anterior, isto é, a abordagem do real e a definição de real interna ao programa, diz sobre a noção do real na contemporaneidade?

Para a realização desta análise, criamos cinco categorias a partir de conceitos da teoria baudrillariana: simulação, simulacro, hiper-realidade, ironia e transparência. Todos esses conceitos tratam da questão da concepção da realidade no presente e da forma como este real é ou pode ser abordado. Ou seja, os conceitos vinculam-se aos problemas da pesquisa. Utilizando como referência as cinco categorias desenvolvidas, fizemos uma observação sistemática de uma amostra dos programas mencionados.

Embora os conceitos tenham sido definidos anteriormente, apresentamos, abaixo, uma síntese de cada um deles. Como comentamos, ainda que o autor tenha elaborado uma série de conceitos, em nenhum momento, os define de forma precisa, exata e linear. No entanto, tendo em vista que esta pesquisa irá se valer dos conceitos como categorias de análise, buscaremos definições mais precisas.

SIMULAÇÃO – É a ação criadora/produtiva da contemporaneidade – criação aqui em um sentido amplo, que remete à noção de produção em Platão. A simulação é a ação que produz simulacros puros – uma produção sem vínculo com qualquer referente, que não produz um objeto a partir de um ser, de uma ideia, de um real natural ou artificial, que não representa nem imita nada, que não parte de uma ordem racional ou gera um sentido. Usando as analogias baudrillarianas: a simulação é um tipo de produção que obedece às lógicas “genética” e “binária”, em que os simulacros se reproduzem a partir de si próprios e não de um modelo externo, e se multiplicam aleatoriamente, sem sentido ou finalidade.

A simulação se situa na fronteira entre o real e a ficção, entre o verdadeiro e o falso, o racional e o irracional. Simular não é fingir, não é representar, não é mentir: é uma ação que foge das oposições verdade-mentira, ficção-real, sujeito-objeto. O indivíduo que simula não é verdadeiro, mas também não é falso, não está no terreno da ficção, mas também não é real.

SIMULACRO – É o produto da simulação. Na verdade, Baudrillard menciona várias fases do simulacro, a primeira a da contrafação, mas aqui a referência é o conceito de simulacro na era da simulação – um signo sem vínculo com um real, que se auto-reproduz. Desde Platão, a noção de simulacro traz esta ideia de falsidade, de uma imitação enganosa, falseadora – porque não imita a essência, mas a aparência (e, por isso, parece ser).

O simulacro da simulação não imita nada, não representa nada, não remete a real nenhum. É um signo opaco, cego, uma caixa-preta. Não é passível de semiose, não pode ser trocado por um sentido. Se a simulação é a ação, o simulacro é o produto. Um namoro dentro do programa *Big Brother* é um simulacro – o flerte, os abraços, os beijos, são simulacros. As ações de namorar, de beijar, de abraçar são simulações. O resultado é um namoro-simulacro, um namorar-simular, hiper-real.

HIPER-REALIDADE – É o real da simulação e do simulacro, é como o real aparece para nós hoje. O simulacro é da ordem do objeto, a hiper-realidade é da ordem do sujeito (ainda que Baudrillard recuse esta oposição sujeito-objeto, é uma separação que ajuda a diferenciar os dois conceitos). Em Baudrillard, o real é uma construção, uma convenção, uma questão de perspectiva. O real moderno é da ordem da razão, da consciência, é algo concreto, verdadeiro, separável da ficção, da imaginação, de toda irracionalidade.

O hiper-real é como o real nos aparece na contemporaneidade: estranhamente semelhante ao real original, mas sutilmente mais carregado, mais colorido; mais real do que o real. Um real hiperbólico, sutilmente alucinante. Portanto, a simulação é a ação produtora dos simulacros – e, por conseguinte, da hiper-realidade. O simulacro é o produto da simulação, é o signo na sua constituição e na sua estrutura – é da ordem do objeto. E o hiper-real é no que o real – uma construção, resultado de uma perspectiva – se transformou na era da simulação.

TRANSPARÊNCIA – Há, na etapa da simulação, uma exacerbação do projeto iluminista de jogar luz em todo o real – isto é, levar a verdade científica a todos os campos e revelar, racionalmente, experimentalmente, os fatos reais,

verdadeiros. O desaparecimento do real tal qual entendido na modernidade intensifica o projeto de transparência, de fazer transparecer tudo o que está oculto, de revelar toda a verdade, de “realizar todo o real”, de atribuir signos a toda e qualquer aparência. A transparência está inserida na estratégia do real, um esforço para recuperar a realidade perdida e que leva a supervalorização de signos de realidade – e, por sua vez, à geração de um real hiper-real.

IRONIA – Para Baudrillard, só uma abordagem irônica e paradoxal dá conta da era da simulação. Não serve uma interpelação do real hiper-real que busque revelar alguma coisa, jogar ainda mais luz. O caminho possível é o do desvio, do confronto irônico de ideias, que produza uma reversão do processo de hiper-realização do objeto por uma noção de verdade.

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, reverter 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.

Nesta pesquisa, aplicamos as categorias descritas acima na análise de oito capítulos do *Big Brother* e oito quadros do *CQC*. Observamos sistematicamente os objetos, confrontando-os com as categorias citadas. A partir das definições listadas, analisamos se as situações veiculadas nestes programas se enquadram nos conceitos baudrillarianos. Para tanto, observamos conforme diferentes pontos de vista, com foco prioritário na superfície do próprio objeto, isto é, nas imagens e cenas veiculadas. No caso do *BBB*, observamos na perspectiva de quem produz o programa (produtores, editores e do diretor); na dos participantes; do apresentador, Pedro Bial; e do público. No *CQC*, analisamos conforme o ponto de vista dos integrantes; dos apresentadores situados nas bancadas; dos entrevistados; do público.

O cruzamento dos objetos observados com as cinco categorias de análise seguiu alguns questionamentos voltados a averiguar se as situações veiculadas se enquadram nos conceitos. A seguir, expomos um roteiro de perguntas situadas em cada uma das categorias:

SIMULAÇÃO:

- Os atores envolvidos (produtores, diretores, editores, apresentadores, integrantes do *CQC*, participantes do *BBB*, entrevistados) representam? São (no sentido de ser, de se comportar de forma autêntica e coerente com uma identidade própria)? Ou simulam?
- O programa como um todo pode ser definido como uma simulação?

SIMULACRO:

- Os signos do objeto analisado se referem ao quê, exatamente? Isto é: são simulacros do quê?
- Os simulacros se enquadram na definição baudrillariana de simulacro? Isto é: os referentes por baixo dos signos/simulacros desapareceram?

HIPER-REALIDADE

- O real aqui é representado? Ou revelado, transparecido? Ou simulado?
- O que o objeto analisado diz sobre o estatuto da realidade que representa ou exhibe ou simula?

TRANSPARÊNCIA:

- Há uma estratégia de real, de transparecer a realidade e a verdade?
- Há uma vontade de verdade, de autenticidade, de originalidade? De revelar – e realizar – ainda mais o real?

IRONIA:

- A interpelação do real se dá de forma irônica, desviante, reversível, sedutora? Os sujeitos situados dentro do programa abordam seus objetos de maneira irônica ou visando à transparência? E os objetos respondem passivamente ou com ironia?

7 ANÁLISE DO CQC

O CQC é um programa humorístico da emissora Bandeirantes e vai ao ar semanalmente. Tem duração de uma hora e meia. A estrutura do programa se assemelha a um noticiário televisual convencional. Há uma bancada com três apresentadores que introduzem os quadros do programa, sempre com comentários em tom humorístico. Além dos três apresentadores, o programa conta com oito integrantes que protagonizam os quadros. Estes são muito parecidos com reportagens convencionais.

Todos os integrantes se vestem com a mesma roupa, criando uma espécie de “marca” do programa: terno preto, camisa branca e gravata preta. O figurino se assemelha aos dos repórteres do telejornalismo. Praticamente todos os quadros do CQC tratam ou de política ou do mundo das celebridades (em outras palavras, da própria mídia). Evitamos, aqui, chamar estes quadros de reportagem e os integrantes do CQC de repórteres, embora a referência seja o jornalismo. Os motivos ficarão claros ao final da análise.

Neste trabalho, vamos analisar oito quadros do CQC, veiculados desde o início do programa, em 2008. O critério de escolha levou em conta o problema de pesquisa. Optamos, portanto, por quadros que exibem uma forma inovadora de interpelação e representação do real. No entanto, é importante frisar que, com exceção dos quadros “Em Foco”, cuja estrutura difere dos demais, os outros quadros se assemelham à maioria dos quadros veiculados semanalmente pelo CQC. O quadro “Em Foco”, embora extinto, foi incluído devido ao roteiro inusitado e por ostentar um sofisticado jogo de representação, falsidade e simulação, que permite uma comparação rica e reveladora com os demais quadros do programa. Finalmente, a escolha buscou uma variedade nos temas tratados – ainda que, como dissemos, a maior parte dos quadros do CQC discorra sobre política e o universo das celebridades.

7.1 CQC EM FOCO COM JOSÉ GENÓINO

No quadro *CQC Em Foco*, veiculado ao longo de 2008, um membro do programa chamado Warley Santana entrevista alguma personalidade fazendo-se passar por um consultor de imagem, função também popularmente chamada de “marqueteiro”. Além de entrevistar, o falso consultor de imagem faz sugestões e dá orientações para aprimorar o desempenho do entrevistado. As sugestões, enunciadas em *off*⁶, são captadas por uma câmera escondida, sem o conhecimento do entrevistado, que, quando a câmera é ligada, segue as orientações do “marqueteiro”. O truque humorístico consiste em mostrar o entrevistado obedecendo à risca as orientações de bastidores do jornalista: repetindo frases combinadas como se fossem espontâneas, mudando de opinião, posando para a câmera com poses ridículas etc.

O quadro com o deputado federal José Genoíno, ex-presidente do PT envolvido no escândalo do “mensalão”⁷, foi veiculado no dia 01 de setembro de 2008. Na introdução, ainda na bancada do programa, o apresentador Marcelo Tas afirma que o quadro mostra que, “na televisão, o que vai ao ar não é exatamente o que aconteceu”. A entrevista é toda entrecortada por filmagens com câmera escondida que revelam conversas entre o falso jornalista⁸ e o político. Estas captações em *off*, veiculadas em preto e branco, mostram o integrante do *CQC* se apresentando e explicando o objetivo do programa, orientando Genoíno e seu assessor – e sugerindo falas para que o deputado melhore o desempenho. Warley Santana anuncia-se como jornalista e consultor de imagem com especialização na Universidade de Fullerton, onde aprendeu o método do especialista Carl Fisher – fica claro que nem a universidade nem o especialista existem de fato. Depois, diz que o objetivo do programa é mostrar o lado humano dos políticos. O entrevistado é enganado: crê estar diante de um consultor de imagem e não sabe que participa do *CQC*.

⁶ No jargão do jornalismo, o conteúdo de uma entrevista que não é publicado ou não vai ao ar.

⁷ Escândalo político vivido pelo governo do presidente brasileiro Luis Inácio Lula da Silva (2002-2010), do PT, acusado de pagar uma propina mensal – ou “mensalão” – a deputados e senadores que votassem alinhados com os interesses do Poder Executivo. Devido ao escândalo, alguns políticos importantes do PT deixaram seus cargos – entre eles, Genoíno, que renunciou à presidência do partido.

⁸ Na verdade, não fica evidente se o integrante do *CQC* é um ator, um jornalista, um consultor. Esta indefinição revela o caráter simulado do programa, que será abordado adiante.

A primeira parte da entrevista aborda a trajetória política de Genoíno. Durante as interrupções na filmagem, Warley e um produtor cujo rosto não aparece discutem a pauta da entrevista e sugerem falas para o deputado. Recomendam a Genoíno, por exemplo, que emita opiniões positivas sobre os jovens de hoje, criticados anteriormente. Com a câmera ligada, o deputado louva o fato de a geração atual ser bem informada, contradizendo resposta anterior, quando afirmou que a juventude tem muita informação e pouco conhecimento.

Em seguida, Warley Santana pede, em *off*, que Genoíno mencione algumas frases famosas e dê uma dica gastronômica. A dinâmica é a mesma: o integrante do CQC solicita a frase a ser dita e o prato a ser sugerido. Genoíno obedece, mas inclui uma introdução antes de repetir as falas, de maneira que a resposta pareça espontânea – afinal, o deputado ignora que as conversas em *off* são captadas. Ao cabo da conversa, o deputado presenteia Warley Santana com um broche do PT e afirma ser o símbolo da luta dele, Genoíno.

Encerrada a entrevista, Warley pergunta, em *off*, por que o político não dá entrevista para o CQC – Warley dissimula, finge não lembrar o nome do programa, diz apenas “aquele programa da Bandeirantes”. Genoíno responde que vai conceder entrevista ao CQC, embora não goste do estilo de humor “escrachado”. Afirma ainda que a participação neste tipo de programa legitima-o. No encerramento do quadro, Warley e Genoíno posam para a câmera por alguns segundos com as mãos apertadas, em posição de cumprimento, imagens que, segundo o falso jornalista, serão usadas de forma estática.

Durante a veiculação do quadro, aparecem muitos efeitos de edição, como ilustrações colocadas sobre as imagens, legendas e trilhas de música. No momento em que Genoíno modifica a resposta sobre a geração de jovens de hoje – mudança sugerida pelo repórter do CQC – há um efeito de fita rebobinada e reaparece o trecho em que Genoíno dizia exatamente o contrário. Além disso, todas as vezes que o deputado segue as orientações de Santana – repete as frases sugeridas, por exemplo – uma ilustração de uma mão carimba na testa de Genoíno uma mosca, símbolo do programa CQC.

Segue a análise do quadro a partir das cinco categorias anteriormente descritas:

SIMULAÇÃO: A estratégia do quadro *CQC em Foco* calca-se, a princípio, em fingimento e representação. Um ator representa um jornalista e consultor de imagem que entrevista um político, que, por sua vez, julga participar de um programa jornalístico. Nesta perspectiva, José Genoíno, embora uma figura pública, é alguém com existência concreta. É da ordem do real. Já o jornalista e “marqueteiro” Warley Santana é um personagem representado por um ator. É de ordem ficcional. O quadro não apenas imita o discurso do jornalismo – que propõe-se a lidar com a verdade, o real, o concreto – como também aborda diretamente um ser humano verdadeiro.

Percebe-se, na dicotomia das imagens em *on* e em *off*, uma referência platônica: separação entre dois mundos, real e aparente. A câmera escondida revelaria o real, a verdade escondida dos bastidores – a imagem em preto e branco, que imita a linguagem das tele-reportagens investigativas, produz um efeito de real (Barthes). A câmera em *on* registra a representação. Ainda no paradigma platônico: no registro dos bastidores, Warley Santana representa e Genoíno é. Liga-se a câmera. Genoíno adota um comportamento encenado e Warley continua representando. Portanto, conjuga-se, em uma mesma imagem, signos da ordem do real com signos de ordem representacional – neste quadro, estão devidamente separados e podem ser distinguidos, o que não ocorre em quadros analisados posteriormente.

Como vimos, em Baudrillard, a representação está associada ao simulacro de primeira ordem. Já a simulação que domina a contemporaneidade é uma ação indistinta: situa-se numa zona de sombra exatamente no intervalo entre o real e o aparente, entre o falso e o verdadeiro. A estrutura do quadro obedece a uma lógica de distinção e de oposição. Separa-se o espaço do verdadeiro (câmera escondida, com imagens em preto e branco) e do falso (encenação em *on*, imagens coloridas). Há um ator que representa e um político que ora é, ora representa.

No entanto, uma observação atenta revela fissuras nesta estratégia de real e a presença de um discurso indistinto, simulado e irônico que, bem vistos, abalam a estrutura de claras oposições descrita acima. Examinaremos mais detalhadamente isso nas próximas categorias.

SIMULACRO: O paradigma da representação pressupõe a existência de um referente embaixo de cada signo. Os signos que mimetizam o jornalismo referem-se a um jornalismo autêntico. O quadro do CQC seria, portanto, um simulacro de jornalismo. Para Baudrillard (1990), porém, toda atividade midiática, ao mediar o vivido, elimina a realidade. O próprio jornalismo, atividade cuja técnica almeja a revelação da verdade por meio de métodos objetivos e racionais, é dominado por simulacros puros, destituídos de referentes. Neste prisma, o quadro do CQC é, em relação ao jornalismo, um simulacro do simulacro.

Warley, além de falso jornalista, finge-se de consultor de imagem – afirmativa que por si só já soa irônica. A função deste tipo de profissional é exatamente a de modelar, manipular e falsear a imagem de políticos e celebridades. Só faz sentido em um mundo onde o real se tornou imagem. É uma técnica que se opõe ao projeto jornalístico: ao invés de fazer transparecer a realidade, busca valer-se do caráter espetacular da sociedade para manipular e reforçar imagens, afastá-las do referente real (cujo desaparecimento Baudrillard decreta). Ainda assim, o marketing político parte da premissa de que a imagem e os signos ainda possuem o poder de significar alguma coisa. Está no paradigma do simulacro de primeira ordem, etapa anterior à da simulação.

Para Baudrillard (1991a), a política é um território dominado por simulacros puros. Os políticos e os partidos não mais representam o povo, nem ideias ou ideologias. Estas também sumiram. Políticos como Genoíno são signos que vagam sobre o vazio. Por isso, não há a possibilidade de que exista um José Genoíno real e outro que representa. Como todos os políticos, apenas e sempre simula. Resume-se a um simulacro puro. Aliás, como se verá a seguir, esta é a conclusão do quadro do CQC: seus próprios referentes não existem mais.

HIPER-REALIDADE: Qual a definição de real que se depreende deste quadro? Warley Santana é um personagem fictício que contracenando diretamente com e manipula o real – o político José Genoíno e seu assessor. Trata-se, portanto, de uma representação ficcional não-convencional. O próprio Warley jamais surge fora do papel ou é apresentado como ator – os apresentadores o anunciam como consultor de imagem. Interpreta-se, por uma série de insinuações, que ele representa, mas jamais fica evidente o que de fato Warley Santana é. Ao mesmo tempo, Santana é uma figura exagerada no figurino e nos modos – terno excessivamente limpo, cabelo excessivamente penteado, excessivo também nos sorrisos e na cordialidade.

Nas primeiras captações em *off*, Genoíno está silencioso, taciturno e desconfiado. Aparentemente, não se identifica com a conversa de Warley Santana, que discorre sobre sua especialidade em marketing político. Quando a câmera é acionada, Genoíno modifica a atitude, imprime vigor na conversa e se transforma no estereótipo do político: dotado de um discurso enfático mas repetitivo e vazio – discurso simulado, hiper-real. Inicialmente, há um contraste visível entre o comportamento nos bastidores, espontâneo, e a atitude encenada diante da câmera em *on*. Gradativamente, o comportamento em *off* e em *on* se assemelham, até ficarem indistintos. Além disso, Genoíno entra no jogo do CQC e repete as afirmações sugeridas por Warley Santana. Trata-se de um real manipulável, exagerado e transparecido pela câmera escondida: hiper-real. Na verdade, Warley é, sobretudo, irônico. E o fato de o jogo de ironia funcionar, de certa forma, atesta o fato de que lida com o hiper-real.

TRANSPARÊNCIA: Vejamos as verdades que o quadro do CQC pretende revelar. Ao intercalar as sugestões e orientações de bastidores com as respostas de Genoíno, inclusive exibindo-o em contradição, o programa estaria evidenciando a falsidade do político e da política e seus discursos. Genoíno seria um atrás das câmeras, quando age espontaneamente, e outro na frente, quando encena. Além disso, o quadro secreta ao público que, no jornalismo e na televisão, as situações podem ser – se é que não são sempre – manipuladas e pré-arranjadas. A afirmação do apresentador Marcelo Tas, na introdução, já anuncia que o quadro irá mostrar o caráter falso da televisão.

Há, portanto, uma estratégia de real: o CQC visa a trazer à tona a verdade sobre a falsidade da política, do jornalismo, da televisão. Curioso: a vontade de transparência que move o quadro faz desaparecer os referentes aos quais seus signos se referem. Ao desmascarar o político, evidencia a inexistência da política. Ao desvelar os procedimentos do jornalismo, apresenta uma atividade que mais manipula do que persegue uma pretensa verdade. Isto é, o jornalismo comprometido com o real não existe – se é que alguma vez existiu. Desta forma, ao revelar verdades, o quadro do CQC vai apagando os referentes originais e transformando seus próprios signos em simulacros puros.

Ao transparecer os bastidores da televisão e revelar que, nesta, impera a falsidade e a manipulação e não a verdade, o CQC, produto televisivo, anula sua própria capacidade de apontar qualquer verdade que seja – inclusive a conclusão de que a televisão está tomada de fingimento. Se o intento é de fato a revelação de uma verdade, se há um projeto racional e com um sentido aqui, a própria estrutura do quadro desmonta este projeto. A única verdade presente é de que só resta simulação na mídia.

IRONIA: O movimento de anulação e reversibilidade descrito acima se enquadra no conceito de estratégia irônica de Baudrillard (1991b, 1996b). Diante do hiper-real, a alternativa não é desnudar o real, torná-lo ainda mais transparente e nítido – uma vez que a hiper-realidade resulta exatamente da hiper-realização do real, de um processo de hiper-transparência até um estágio pornográfico da realidade. A alternativa é um movimento irônico que contraponha e reverta a transparência, que retire e não coloque real.

O integrante do CQC mente para Genoíno para revelar a verdade sobre este: Genoíno é mentiroso. Ora, como um mentiroso confesso, Warley Santana, seria capaz de revelar uma verdade? Como projeto racional de apontamento de uma verdade, é malfadado. Funciona eficientemente enquanto jogo irônico, que ironiza e exagera procedimentos voltados à obtenção do real. A câmera escondida seria um agente da transparência ou um jogo irônico com signos do telejornalismo – que, em busca da verdade, se torna desonesto?

Warley e a produção do CQC manipulam a entrevista e o entrevistado por meio da imitação de signos da televisão, do telejornalismo e da política. Mimetizam o repórter, a reportagem investigativa, o marketing político mas elevam à segunda potência a falsidade imanente a todas estas atividades. É um jogo sofisticado, porque a imitação exagerada da vontade de verdade do telejornalismo pode levar a crer que o CQC objetiva, efetivamente, revelar alguma verdade. A questão é ironizar ou denunciar a desonestidade do político (e da televisão e dos jornalistas)? A motivação é a ironia ou é a transparência?

No quadro, a produção do CQC e o integrante Warley Santana são o sujeito que visa a controlar o objeto (Genoíno). Para tanto, adota-se a mesma postura falseadora que, o quadro leva a crer, os políticos incorporam quando interpelados por jornalistas. É uma tática de espelhamento que Baudrillard (1991) descreve como a estratégia irônica do sedutor. Warley seduz e manipula o objeto graças a um movimento de inversão: ao imitar o comportamento típico do próprio objeto, o político. É o mesmo procedimento que Baudrillard (1991, p. 116) reconhece como a dimensão espiritual da sedução, referindo-se à obra de Kierkegaard:

Trata-se não de um ataque frontal mas de uma sedução diagonal que passa como um traço (que pode ser mais sedutor que uma tirada espirituosa?), que dela extrai sua vivacidade e economia, inclusive utilizando o mesmo material reduplicado, segundo a fórmula de Freud: as armas do sedutor são as mesmas da jovem, que ele volta contra ela, e essa reversibilidade da estratégia faz seu encanto espiritual.

Warley também exagera e ironiza táticas do telejornalismo e de edição televisiva que, elevadas à segunda potência, tanto denunciam essas práticas quanto servem para lidar com a desonestidade dos políticos. É praxe no jornalismo a elaboração de uma pauta prévia, muitas vezes combinada com os entrevistados ou, no caso de políticos, com assessores. Também é comum, na televisão, conversas nos bastidores sobre enquadramento, figurino, entre outros detalhes. O CQC exagera e ironiza essas práticas, ao levá-las ao extremo: em vez de combinar a pauta, dá a frase pronta – e ainda grava em segredo a combinação. Segue a estratégia irônica do sedutor e produz uma reversão: manipula os manipuladores, falseia o que já é falso (os políticos, a televisão e o telejornalismo). Neste caso, o CQC leva ao extremo de solicitar ao entrevistado que repita uma série de frases, que sugira tal prato e pose estaticamente para a câmera.

7.2 CQC EM FOCO COM A EX-*BBB* CIDA MORAES

A entrevista deste “CQC em Foco” é com Cida Moraes, ex-participante do programa *Big Brother Brasil*. O quadro vai explorar principalmente dois aspectos da entrevistada: a fama efêmera e o estereótipo de loira burra – a moça é loira, com corpo malhado e bronzeada. O roteiro se assemelha ao quadro com Genoíno. No início, Warley Santana se apresenta como jornalista e consultor de imagem e cita novamente o inexistente especialista Carl Fisher. Depois decorre a entrevista e, no final, eles posam para a câmera de forma estática.

No início do quadro, eles combinam, em *off*, de encenar uma dificuldade por parte de Warley de conseguir conversar com a ex-*BBB*. A filmagem em *on* se inicia com um amigo de Cida, cúmplice da farsa, alegando, na portaria do prédio onde ela mora, que será complicado viabilizar a entrevista, porque ela está muito ocupada. Passada a farsa inicial, a conversa transcorre durante uma caminhada por ruas do Rio de Janeiro. Há inserção de imagens em *off* que revelam os bastidores. Na verdade, a conversa não parece uma entrevista, pois não há perguntas e respostas, como no quadro com Genoíno. É um diálogo um tanto caótico, sem linearidade.

Logo no início da conversa, Cida afirma que “toda a humanidade é burra”. Interrompe-se a filmagem e Warley pede, em *off*, que ela repita a frase, atribuída a Nelson Rodrigues⁹. Ela repete, mas um amigo que acompanha a conversa a corrige. A frase correta é: “Toda a unanimidade é burra”. Ela corrige, confusa, e perde a linha de raciocínio.

Em seguida, Warley solicita, em *off*, que ela mencione outras frases. Uma delas ele atribui a Carl Fisher, o especialista que não existe. Ela repete todas. Warley pede a pessoas na rua que peçam autógrafos e finjam reconhecer a ex-*BBB*. Faz esta solicitação a um grupo de turistas italianos, que conheceriam Cida pelo fato de o *Big Brother* ter sido veiculado em diversos países – na verdade, houve versões do programa em diversos países e não transmissão do *BBB* brasileiro na Itália. No

⁹ Dramaturgo e cronista brasileiro, falecido em 1980.

encerramento da entrevista, Cida e um grupo de amigos posam estaticamente para a câmera.

Há, de novo, uma série de ilustrações e de efeitos de edição durante a entrevista. Quando o amigo de Cida afirma que ela está ocupada, uma ilustração faz o nariz do rapaz crescer. No trecho em que Cida cita equivocadamente a frase de Nelson Rodrigues, surge uma orelha de burro nela e ouve-se um burro relinchando.

SIMULAÇÃO: Novamente, busca-se distinguir o espaço da realidade do da representação. Warley, o ator, encena para enganar a entrevistada. No entanto, nesta entrevista, os campos da realidade e da aparência são mais indistintos. Cida Moraes, a ex-*BBB* que é entrevistada, parece encenar tanto nos bastidores quanto na frente das câmeras. Na captação em *off*, em que Cida pretensamente não representa mas é, o ser dela parece ter introjetado um modo encenado. Ela não é nem representa: simula. Por vezes, Cida é irônica e opera uma troca de posições inusitada com Warley Santana, produzindo inversões entre sujeito e objeto – polos que, na visão baudrillardiana, desaparecem na simulação.

A abordagem do *CQC*, aparentemente, revela a burrice da entrevistada e a crença dela de que ainda é famosa. Warley não precisa nem manipulá-la. Cida, por conta própria, exhibe sua ignorância e estupidez. Sinal de que é, de fato, burra e alienada? Estas são características do seu ser? Ou, irônica e simuladora, encaixa-se no papel destinado a ela? Certas reações de Cida surpreendem e até mesmo desconcertam Warley, a ponto de fazê-lo atrapalhar-se com o roteiro. Antes que ele solicite a repetição mecânica de frases, ela própria menciona, erroneamente, a frase de Nelson Rodrigues. Warley surpreende-se, demora para reagir, atrapalha-se na encenação.

SIMULACRO: Este quadro lida com uma categoria nova e difícil de definir: uma ex-participante de um *reality show*. As celebridades são simulacros. Celebridades como os integrantes do *Big Brother* são simulacros do simulacro, mas simulacros puros, vazios. A maioria deles, porém, aos poucos, volta ao anonimato e vira um ex-simulacro de simulacro, embora, para muitos, tenham um rosto conhecido. O surgimento de uma categoria como o ex-*BBB* é uma evidência da

indistinção entre vida real e mundo midiático que Baudrillard (1991a) diagnostica como o passo rumo à simulação.

Desaparece a mediação, a fronteira que separava o mediado de um pretense real, e, junto, a noção de celebridade (e o real, obviamente). Os *reality shows*, a profusão de programas, novelas, seriados: a televisão multiplica a produção de celebridades a tal ponto que dificilmente conseguimos lembrar e reconhecer todas. Hoje, ao abrir uma revista de celebridades, há muitos rostos desconhecidos e nomes dos quais nunca ouvimos falar.

Na entrevista com Genoíno, os signos voltados à imitação do jornalismo remetiam mais diretamente aos referentes – embora o próprio quadro tratasse de eliminar o jornalismo autêntico. Neste quadro, os signos aparecem ainda mais distantes dos referentes. Trata-se de um simulacro de reportagem. Mas, nesta imitação, os signos do jornalismo estão mais falseados e afastados do que seria um jornalismo autêntico.

A entrevista não tem uma única pergunta. Resume-se a uma conversa sem sentido, caótica, que intercala filmagens em *on* e em *off* que evidenciam as manipulações e as orientações de Warley Santana. Ocorre que a referência aqui não é o jornalismo convencional, aquele que pretensamente revela o real e descortina acontecimentos (promessa do jornalismo político, por exemplo). Este quadro é um simulacro irônico de um jornalismo que fala de celebridades, cujos procedimentos não as desvelam ou transparecem verdades, mas, pelo contrário, reforçam o caráter espetacular dessas pessoas-imagens.

HIPER-REAL: Cida Moraes é uma personagem que se enquadra perfeitamente na definição de Baudrillard de hiper-realidade. Com trejeitos exagerados, visual carregado que combina cabelo-loiro com corpo malhado e bronzeado, extroversão acima do tom, parece uma imitação de si mesma – mais loira que o loiro, mais extrovertida que o extrovertido, mais falante que o falante, mais real do que o real. Por vezes, porém, incitada pela manipulação simuladora de Warley Santana, transita até o irônico. Além disso, só uma teoria da hiper-realidade

dá conta da condição de ex-celebridade instantânea, simulacro puro de um simulacro desaparecido (a celebridade).

TRANSPARÊNCIA: Se há o objetivo de revelar alguma verdade neste quadro, estas são duas: o viés manipulador da televisão e do jornalismo (que já foi tema do quadro com o político José Genoíno) e a banalização do estatuto da celebridade em uma televisão repleta de *reality shows*, quando até uma pessoa despreparada como Cida Moraes pode adquirir alguma fama. Ou seja, o quadro, novamente, mata os referentes aos quais seus signos remetem – o efeito de transparência que visa a iluminar o real acaba por mostrar apenas o vazio. Mata o jornalismo ao transparecer sua falsidade (uma estratégia de reversão) e revela a morte da celebridade por multiplicação, um crime perfeito (Baudrillard).

Na verdade, numa lógica de transparência, todas as táticas de que Warley Santana e a produção do CQC se armam são dispensáveis – uma conversa rápida com a hiper-real Cida, sem câmera de bastidores, já seria suficiente para mostrar sua inaptidão e ignorância. Por isso, percebe-se menos a presença de uma estratégia de real neste quadro, comparativamente à entrevista com José Genoíno. A falta de linearidade na construção do quadro, a indistinção entre as imagens em *on* e em *off*, as encenações excessivas e caricaturais que dispensariam completamente uma câmera escondida para revelar sua falsidade – toda a falta de sentido e a organização caótica do quadro levam a crer que o propósito não é o de transparecer nada.

IRONIA: A questão maior, portanto, é o jogo irônico dos signos televisivos, principalmente os do telejornalismo. A câmera escondida em preto e branco, a manipulação das falas, a pseudo-celebridade Cida, as encenações excessivas são signos que ironizam as produções midiáticas – ficcionais e não ficcionais¹⁰. Mais especificamente, neste quadro, ironiza-se o jornalismo de celebridades por meio de uma operação de carregamento dos aspectos falseadores deste tipo de jornalismo, sendo o principal deles: o de que, comparativamente ao discurso institucionalizado do jornalismo, este é um falso jornalismo. O quadro, no entanto, ainda guarda

¹⁰ Na capítulo sobre o programa *Big Brother*, analisamos mais detidamente o caráter ficcional deste *reality show*.

resquícios de representação e de oposições entre real e representação, como a dicotomia entre as câmeras em *on* e em *off*, e não atinge o efeito sedutor de indistinção de outros quadros do CQC analisados a seguir.

7.3 CQC NO CONGRESSO: FARRA DAS PASSAGENS

Este quadro foi veiculado no dia 04 de maio de 2009. Um dos integrantes do CQC, Rafael Cortez, foi ao Congresso Federal no dia em que a Câmara dos Deputados limitou a utilização de passagens aéreas para viagens de parentes dos congressistas. O quadro tem estrutura de reportagem, como é comum no programa CQC. Nos corredores da Câmara, Rafael Cortez entrevista e conversa com os deputados sobre o fim da “farra das passagens”¹¹.

No início, o repórter faz uma encenação em que finge estar em algumas cidades visitadas irregularmente com passagens aéreas da Câmara. Trata-se de uma encenação simplória e tosca. Por exemplo: dentro de um *freezer* de frigorífico, Cortez diz “Bariloche”. Depois, em frente ao Congresso, o repórter informa fatos relativos ao escândalo das passagens.

Embora a estrutura de telerreportagem, a edição das entrevistas com deputados não segue uma dinâmica de pergunta e resposta. Ora Cortez realiza uma pergunta, ora faz uma afirmação, ora o deputado já aparece falando. A abordagem de Cortez em relação ao tema varia. Há perguntas emitidas de forma neutra e imparcial, cuja construção se assemelha ao discurso do jornalismo. Há perguntas e afirmações em que Cortez se posiciona desfavoravelmente em relação ao uso de passagens. E há falas mais irônicas em que o integrante do CQC lamenta a impossibilidade dos congressistas de viajarem com a família. As reações dos deputados também variam. Alguns respondem de forma estruturada, racional, tal

¹¹ Depois de denúncias de utilização irregular de passagens aéreas da quota de parlamentares, os líderes de partido da Câmara decidiram limitar a quantidade de passagens por deputado e criaram novas regras para restringir a emissão de bilhetes e a exigir justificativas mais detalhadas sobre as viagens. No entanto, mesmo após investigações, nenhum deputado sofreu qualquer punição pelo uso irregular de passagens aéreas.

qual reagem a qualquer abordagem jornalística. Outros, aparentemente cientes do viés humorístico, respondem em tom cômico. Há ainda alguns deputados que reagem agressivamente ou que não respondem às perguntas de Cortez.

Há também uma série de ilustrações e efeitos de edição. Quando o deputado Paulo Maluf afirma ter custeado sua passagem para a Inglaterra, o nariz dele cresce. Enquanto um deputado elogia a decisão de limitar as passagens, uma lágrima escorre de seu olho. O deputado Inocêncio Oliveira se recusa a responder – e, enquanto anda em silêncio, sai fumaça da cabeça dele. Um comentário importante sobre a postura do integrante do CQC: enquanto ele entrevista os deputados, olha para a câmera e para os lados em tom de deboche. Além disso, a reportagem conta com uma trilha musical, o que não é comum ocorrer em matérias televisivas sobre política.

SIMULAÇÃO: Ao contrário dos outros dois quadros analisados anteriormente, neste – assim como na maioria dos quadros exibidos pelo programa – não há uma oposição estanque entre representação e encenação, nem câmera escondida. Impera a simulação: o integrante do CQC age numa zona de sombra. Não se pode dizer que ele simplesmente representa, encena, uma vez que lida com um pretense real. Mas também não se pode afirmar que ele lida com o real, tal qual se propõe o jornalismo. Numa ordem de real, Cortez e sua reportagem são excessivamente encenados. Numa ordem ficcional, são muito reais. São, na verdade, simuladores. Na teoria baudrillardiana, o jornalista convencional já é um simulador, dadas suas técnicas simuladas e seu objeto, o real, ter-se transmutado em simulação. Ao exagerar e caricaturizar o jornalismo, o CQC produz, aqui, uma hiper-simulação irônica.

Os políticos, simulacros já sem referente (a política real), simuladores típicos, reagem de diferentes formas à ironia hiper-simulada do quadro do CQC. Alguns tentam responder racionalmente, tal qual em reportagens convencionais. Outros retrucam com ironia. E há os que não respondem, permanecem em silêncio. Este quadro não apenas reflete um mundo simulado, bem como absorve a indistinção que caracteriza a simulação como estética e linguagem.

SIMULACRO: Simulacro de um simulacro (a reportagem jornalística), o quadro se situa alguns graus de distância de um referente original. Há até certa dificuldade de identificar quais referentes seriam estes: o jornalismo genuíno, cujo compromisso é a revelação do real (na teoria baudrillardiana, não se pode classificar o real como objeto de uma atividade midiática como o jornalismo); a política, quando era desempenhada por autênticos representantes do povo e quando a representação era algo viável. O quadro do CQC é até mesmo um simulacro de ficção, uma vez que mistura signos de outros discursos, como o jornalístico, com signos ficcionais.

É difícil classificar o integrante do programa, um signo indistinto. Não é exatamente um repórter (embora se proclame jornalista durante o quadro). Não é exatamente um ator que representa um papel, conforme as convenções do discurso ficcional. É igualmente complicado definir o quadro como uma “reportagem”, ainda que imite os signos do jornalismo. Isoladamente, não faz nenhum sentido. Também não é um esquete, tão comum em programas humorísticos.

HIPER-REALIDADE: Estamos distantes do que seria uma ordem do real. Cortez, os políticos entrevistados, as manipulações e truques de edição: tudo habita o terreno da hiper-realidade, com o qual o CQC lida com ironia. O inovador jogo irônico de signos do CQC é o que dá uma certa autenticidade (ou ilusão de autenticidade, numa perspectiva baudrillardiana) ao quadro. E a ironia funciona porque é uma estratégia eficiente diante do hiper-real.

A indignação dos dois deputados que se recusam a responder ao integrante do CQC também soam genuínas. O deputado que desrespeita Rafael Cortez e o que se recusa a responder parecem efetivamente irritados (a irritação parece um sentimento autêntico, não-encenado, não-simulado). E o silêncio pode ser interpretado como decisão deliberada de não dizer algo – o que significa que haveria algo relevante a ser dito e não o discurso vazio e repetitivo da política.

TRANSPARÊNCIA: Há um efeito de transparência quando o integrante do CQC interpela os entrevistados com afirmações ou perguntas extremamente diretas, dotadas de uma assertividade desconfortável (e, muitas vezes, agressiva). Não é

sempre que a abordagem tem esta característica. Mas, quando a pergunta apresenta-se de maneira tão direta, espera-se uma resposta igualmente direta – e verdadeira. Não é o caso. Os políticos ou não respondem, ou tentam racionalizar (e produzem um discurso vazio) ou devolvem outra ironia.

Existe uma promessa de transparência. O questionamento direto e desconcertante do CQC pode dar a ideia de que a interpelação inusitada trará uma verdade que o jornalismo não consegue mais arrancar do político. Porém, o que se percebe é uma ironia com a vontade de verdade do jornalismo. A verdade, se é que existe alguma, é que não há nada por baixo do discurso e das intenções dos políticos retratados neste quadro.

IRONIA: Como dito, a ironia é o traço mais marcante deste quadro. Para Baudrillard, diante do hiper-real, só cabe uma postura crítica que seja irônica e radical. O que chama mais a atenção é a sátira jocosa típica do humor, que aparece nas interpelações do Rafael Cortez e nas ilustrações colocadas sobre as imagens. No entanto, as ironias mais potentes estão no exagero de práticas do jornalismo e da política; e no jogo irônico e sedutor de signos, que mistura convenções do discurso jornalístico e do ficcional.

Cortez começa o quadro apresentando números que, analisados mais detidamente, não fazem sentido. Quando conversa com os políticos, sempre assume uma postura que se contrapõe ao entrevistado (se o político louva a decisão de limitar o uso de passagens, Cortez lamenta a impossibilidade de viajar; se o político defende a regra anterior, Cortez chama de farra das passagens). A questão, portanto, não é entrevistar e contrapor, não é apresentar números que revelem a dimensão do escândalo (a verdade que estava escondida) e sim ironizar a reportagem jornalística e a política. A edição do quadro, explicitamente manipulada, também ironiza o viés manipulador do telejornalismo, que condensa fatos teoricamente relevantes em reportagens de até dois minutos.

7.4 FESTA DE ANIVERSÁRIO DA REVISTA *QUEM*

Este quadro foi ao ar no dia 08 de novembro de 2008. Rafael Cortez vai à festa de aniversário da revista *Quem*, que cobre o mundo das celebridades. A estrutura também é de reportagem: o quadro é formado por entrevistas com pessoas famosas. No início, Cortez mostra que ele próprio apareceu na revista e, portanto, é uma celebridade – fato que será explorado ao longo do quadro. O integrante fala tanto com celebridades mais conhecidas, como as atrizes Giovana Antonelli e Carolina Dieckmann e a apresentadora Glória Maria, quanto com personalidades de menor ou pouca fama, como a ex-*BBB* Jaque Khoury¹², a apresentadora da Rede Record Chris Flores¹³ e o travesti Salete Campari¹⁴.

Assim como o quadro no Congresso, este mescla perguntas com afirmações. Mas percebe-se um padrão: a maioria delas visa a constranger e desconsertar os entrevistados, com perguntas e afirmações diretas. Neste caso, todos respondem e dão atenção ao membro do CQC. As entrevistas também giram em torno de uma temática única: a vida dos entrevistados e a condição de celebridade. Cortez pergunta a apresentadora Márcia Goldsmith como lidar com todas as mulheres que correm atrás dele – ela responde que ele deve aproveitar, porque “isso passa”. Com Giovana Antonelli e Carolina Dieckmann, ele posa para fotos, colocando-se na posição de celebridade. À Glória Maria, pergunta onde ela estava e comenta alguns boatos que circulavam sobre o sumiço dela. No final do quadro, Cortez diz que pode ir embora para casa e que não aguenta mais ficar na festa.

SIMULAÇÃO: O integrante do CQC, simulador que incorpora indistintamente as figuras do jornalista e do ator humorístico, aqui também é uma celebridade. Cortez, de fato, é uma celebridade (apareceu mesmo na revista *Quem* e os próprios entrevistados o reconhecem) que representa teatral, exagerada e ironicamente a condição de celebridade e que, neste quadro, entrevista outras celebridades. Fase avançada de simulação, em que um sujeito indistinto relaciona-se indistintamente

¹² Modelo, participou da oitava edição do *Big Brother Brasil*.

¹³ Jornalista, apresentadora do programa *Hoje em Dia*, da Rede Record.

¹⁴ Travesti conhecido na cidade de São Paulo, onde se candidatou a vereador.

numa equivalência com o objeto. Aqui, o integrante do CQC torna-se ainda mais simulado e hiper-real que nos quadros anteriores.

SIMULACRO: A referência é o jornalismo de celebridades de programas como o *Video Show*, da TV Globo. Estes programas já são um simulacro do simulacro (o jornalismo), que, por sua vez, lidam com simulacros (celebridades) – e isso em uma fase de multiplicação desses simulacros, dada a proliferação de *reality shows*, séries ficcionais, novelas, programas de auditório, etc. Portanto, o quadro do CQC é o simulacro, do simulacro (*Video Show*), do simulacro (jornalismo) que lida com o simulacro do simulacro (celebridades). São signos que há muito perderam o referente real de vista e que enquadram-se na quarta ordem dos simulacros de Baudrillard (1990). Ordem fractal: em que os signos, completamente afastados de qualquer referente, vagam aleatoriamente, sem qualquer sentido.

Celebridades com mais fama, como as atrizes da Rede Globo Carolina Dieckmann e Giovana Antonelli e a apresentadora Gloria Maria, parecem pertencer a uma etapa anterior, quando os simulacros-celebridades ainda não haviam se multiplicado e eram figuras aptas a serem contrapostas às “pessoas comuns”. Gloria Maria, especificamente, é uma figura indistinta e simulada: jornalista que, ao se destacar na realização de reportagens, tornou-se cada vez mais conhecida e virou apresentadora do *Fantástico* – uma figura indistinta, uma função que é um misto de jornalismo com encenação e na qual cabe perfeitamente a classificação de simulação (assim como Pedro Bial e Fausto Silva, ex-jornalistas que se tornaram simuladores; mas, se os próprios jornalistas tornaram-se simuladores, estes jornalistas que trafegam até uma zona de indistinção denotam uma fase avançada de simulação, uma hiper-simulação em certo sentido irônica).

HIPER-REALIDADE: Não há nada próximo de real aqui. As celebridades e o jornalismo da fama, que o quadro ironiza, já estão no terreno da hiper-realidade. A estratégia de ironia e reversibilidade do CQC, por vezes, joga ainda mais real sobre o hiper-real, produzindo situações hipergrotescas e hiper-escatológicas (analisaremos melhor a seguir).

Na verdade, o tema aqui não é o real ou o hiper-real, mas a própria televisão e os *media*. Ainda que dotado de crítica irônica, o quadro trata prioritariamente do universo televisivo – tema recorrente em outros quadros do programa. Baudrillard (1997, p. 157) diagnostica a tendência da televisão e de outros *media* de adotarem um discurso auto-referenciado:

Em princípio, ela (a televisão) está aí para nos falar do mundo e para apagar-se diante do acontecimento como um *médium* que se respeite. Depois de algum tempo, parece, ela não se respeita mais ou toma-se pelo acontecimento. Mesmo os *Guignols*¹⁵ do Canal + acabaram por tomar como alvo as confusas peripécias do microcosmo audiovisual. (...) A televisão passa a girar em torno de si mesma, na própria órbita, e a detalhar à vontade suas convulsões porque não é mais capaz de encontrar sentido no exterior.

A referência do autor ao programa humorístico francês¹⁶ serve de analogia na análise do CQC, que também satiriza o mundo midiático e reiteradamente refere-se ao meio no qual é veiculado (a diferença é que, nos *Guignols de L'Info*, operam-se marionetes, enquanto o CQC manipula o próprio hiper-real em direto, como ocorre no quadro com José Genoíno analisado anteriormente).

TRANSPARÊNCIA: As afirmações e perguntas diretas de Cortez, abordagens desconcertantes, denotam tanto uma estratégia irônica quanto uma vontade de verdade. Essa ambiguidade confunde quanto aos reais propósitos (se é que se pode falar em propósitos numa análise baudrillariana). Cortez persegue alguma verdade por baixo da atitude encenada das celebridades que entrevista? Ou a inquirição exageradamente direta é só um signo dentro do jogo de aparências que o CQC promove?

Perguntados de forma direta, as celebridades hiper-reais por vezes respondem com transparência ou agressividade que, em tese, revelariam uma verdade autêntica – mas terminam por soar ainda mais hiper-reais, numa agressividade ou intimidade pornográfica que, exatamente pelo excesso, carregam ainda mais a hiper-realidade. Carolina Dieckmann termina a conversa mandando

¹⁵ Conforme nota do tradutor, um programa humorístico de grande sucesso na França na época, veiculado pelo Canal +, uma das principais emissoras francesas.

¹⁶ O nome completo do programa é: *Les Guignols de L'Info*

Cortez fechar a boca; o travesti Salete Campari leva a escatologia ao extremo. Duas falas, porém, destoam das demais e fornecem uma dose mínima de sinceridade não-simulada: quando o ator Leonardo Miggiolin admite que, numa festa como esta, o objetivo é exatamente o de posar para os fotógrafos e quando a apresentadora Márcia Goldsmith sugere a Cortez que aproveite o momento de fama, que passa – ele havia dito, ironicamente, que não aguenta mais ser perseguido por mulheres.

IRONIA: Seja como for, essas frases servem para enriquecer o jogo indistinto de aparências que, numa visão *baudrillardiana*, é o que há de sedutor neste quadro. A maior ironia é mesmo o jogo de reversibilidade entre o sujeito-celebridade (Cortez) e seus objetos-celebridades. E é uma ironia que funciona tão bem pelo fato de Cortez ter-se de fato tornado famoso, devido ao sucesso do CQC. Situação hiper-irônica: a celebridade dos integrantes do CQC, resultado da repercussão do programa, permite a construção de um jogo irônico e indistinto de signos que sofisticam o humor e, por conseguinte, repercutem mais ainda. O cúmulo da ironia será quando um programa jornalístico de celebridades filmar os integrantes e a produção do CQC filmando e entrevistando, situação que, dada a fama do programa, não deve demorar a ocorrer.

7.5 TESTE DE HONESTIDADE

Este quadro foi ao ar no dia 27 de maio de 2008 e é protagonizado pelo integrante Danilo Gentili. Ele começa citando uma pesquisa do Ibope sobre a imagem dos políticos brasileiros junto à população. A maioria os considera desonestos. Enquanto Gentili fala da pesquisa, os números aparecem estampados na tela, como nos telejornais. Em seguida, Gentili pergunta: e o povo brasileiro, será que é honesto? O CQC vai investigar, portanto, nas ruas de São Paulo, a honestidade da população. O objeto são as pessoas comuns.

O quadro mescla entrevistas com pessoas na rua com situações criadas pela produção do programa para averiguar a honestidade – os testes de honestidade. São três testes diferentes. No primeiro, consumidores de uma banca

recebem o troco a mais propositalmente. Câmeras do CQC registram a reação de dois deles: uma mulher que devolve e um homem que fica com o troco a mais. Os dois são abordados pelo integrante do programa. Ele não desmascara o sujeito que ficou com o troco, apenas faz perguntas sobre a honestidade do brasileiro e se ele, entrevistado, devolve o dinheiro quando recebe o troco a mais. Este responde que sim, mas se torna agressivo e diz que precisa ir embora porque está muito ocupado.

No segundo teste, Gentili deixa um óculos em cima da mesa de um restaurante (a mesa fica na rua, ao ar livre). Um rapaz pega o óculos, olha em volta, e leva o objeto consigo. Ao perceber que está sendo seguido, joga os óculos no lixo. O integrante do CQC aborda o homem com uma pergunta genérica sobre a honestidade do brasileiro. O próprio entrevistado menciona os óculos – afirma que devolveu o objeto deixado “de propósito”. Ao final da conversa, diz que só não ficou com o óculos porque este não estava em bom estado. O outro homem que participa deste teste devolve o óculos dentro do restaurante.

No terceiro e último teste, Gentili deixa um celular na rua, como se estivesse perdido. Três pessoas participam. O primeiro devolve o celular – mas admite que o aparelho não tem valor, então nem valeria a pena pegá-lo para si. No segundo caso, não fica claro se a intenção do homem era devolver ou não. Gentili liga para o aparelho, o homem atende, se propõe a devolver, mas diz que está dentro de um carro. Na verdade, está caminhando na rua. Gentili o aborda e ele entrega o celular – e também diz que o aparelho não vale nada. A terceira participante, uma mulher, pega o celular para si. Gentili liga e ela não atende. Ele vai atrás da mulher, entra no estabelecimento em que ela trabalha. A situação se estende por vários minutos. Ele pergunta se ela encontrou um celular. A mulher diz que não. Gentili diz que tem imagens mostrando ela pegando o aparelho. Mostra as imagens para ela e, ainda assim, ela segue negando. A situação se resolve quando Gentili chama a polícia, que recupera o celular. No final do quadro, o integrante do CQC conclui: “Os políticos desonestos são o reflexo do povo que elege eles”.

SIMULAÇÃO: Para Baudrillard (1996a), na ordem da simulação, as relações seguem uma lógica de teste, em que as respostas e comportamentos já estão todos previstos, antecipadamente inscritos no próprio estímulo ou pergunta (não há mais

acontecimentos porque tudo é só repetição e previsibilidade). Os testes deste quadro não permitem qualquer conclusão, ainda que a fala derradeira do repórter atribua a desonestidade ao brasileiro. Ora, fica evidente que o quadro foi produzido para comprovar esta característica nacional, que aliás é um clichê – inusitada seria a conclusão de que o brasileiro é honesto. Isto é, a conclusão final do quadro já estava inscrita antes do início de sua produção. A resposta precede a pergunta.

Mas, ainda sim, uma análise atenta do quadro revela que este não revela verdade nenhuma. Nos testes, os resultados anulam-se uns aos outros. No teste do troco, um devolve o dinheiro e o outro, não. No dos óculos, a mesma coisa: um é honesto, o outro é desonesto. No terceiro teste, do celular perdido, o primeiro devolve, o segundo responde de forma incompreensível (não dá para entender se ele vai devolver ou não) e a terceira fica com o celular. Resultado: 50% dos brasileiros são honestos e 50%, desonestos.

As entrevistas ao longo da reportagem também anulam-se umas às outras. Uns entrevistados se dizem honestos, outros admitem desonestidade, uns qualificam os brasileiros de honestos, outros de desonestos. Mas as respostas produzem um efeito de reversibilidade que anulam a si próprias. Aqueles que admitem ter praticado alguma desonestidade ou que roubariam o celular se este tivesse mais valor, estão comprovadamente sendo sinceros e honestos. Já os respondentes que se apresentam como honestos podem estar mentindo (aliás, se a conclusão é de que os brasileiros são desonestos e um brasileiro diz ser honesto, só pode estar mentindo).

Há ainda outro vício de origem: a desonestidade explícita do Danilo Gentili. Ele finge esquecer um óculos, finge nas abordagens das pessoas que participam dos testes, finge fazer jornalismo. Na verdade, como em outros quadros analisados, a atitude do integrante do CQC se enquadra na definição de simulação.

SIMULACRO: O quadro é um simulacro de reportagem e um simulacro de pesquisa científica – situa-se na fronteira dessas duas atividades. Enquanto método jornalístico, interfere excessivamente no objeto. Como pesquisa, é amador e ineficiente na amostra, no método, nas conclusões. Na verdade, é um simulacro

irônico, como veremos a seguir. A conclusão do quadro, ainda que viciada, é um simulacro: o brasileiro é desonesto, clichê repetido à exaustão, resposta que antecede a investigação – precessão do simulacro (Baudrillard).

HIPER-REAL: Neste quadro, o CQC não lida com celebridades ou políticos, mas com pessoas comuns. O objeto são os brasileiros “reais” e não os que vivem no mundo dos famosos ou da política, como nos quadros anteriormente analisados. Neste sentido, seria este o espaço para a emergência do real. No entanto, as pessoas comuns entrevistadas falam com desembaraço, de forma espontânea. Ninguém se intimida, ninguém gagueja, ninguém se atrapalha na resposta.

Todos parecem acostumados com a câmera, como se conceder entrevista a um programa de televisão fosse algo rotineiro. E as respostas soam como discursos prontos, pré-combinados. No paradigma da sociedade do espetáculo: são todos atores. No paradigma da simulação: não são atores, nem reais, mas simuladores e hiper-reais. As reações aos testes também parecem seguir uma lógica, atendem o que se espera. As pessoas testadas defrontam-se com duas opções: ou devolvem ou não devolvem os objetos. Quando desmascarados, espera-se que confessem ou que dissimulem. Assim os entrevistados o fazem. É como se seguissem um roteiro.

A exceção: a reação da mulher que rouba o celular. Ela nega, foge da câmera. Em certas imagens, parece ter algum tipo de debilidade. Mesmo depois de ver-se pegando o celular, continua negando, diz que vai na delegacia. Duas ações sem sentido: a mulher concorda em ver suas imagens na câmera do CQC (ora, ela sabe que roubou) e, mesmo assim, segue negando e afirma que vai na delegacia. A situação sai do controle e agride até mesmo a simulação irônica do CQC. O celular foi deixado de propósito, o CQC fingiu esquecê-lo, é um roubo simulado na origem. Digamos que a mulher, assim como o CQC, também esteja fingindo que rouba. Se a imitação é bem feita, então como saber se ela rouba de fato ou se finge? Baudrillard (1991a, p. 30) analisa a dificuldade de se simular um assalto:

Simule-se um roubo numa grande loja: como convencer o serviço de segurança de que se trata de um roubo simulado? Nenhuma diferença “objectiva”: são os mesmos gestos, os mesmos signos que para um roubo real, ora os signos não pendem nem para um lado nem para o outro. Para a ordem estabelecida são sempre do domínio do real.

Danilo Gentili, porém, não tolera o princípio de simulação que o próprio programa instalou e então recorre à polícia, que recupera o aparelho e restitui o princípio de realidade. Neste raciocínio, porém, a mulher deveria ter sido presa, porque roubou (a simulação e a hiper-realidade preponderam, ao fim e ao cabo).

TRANSPARÊNCIA: O integrante do CQC se propõe a revelar uma verdade: a desonestidade da população brasileira. Vimos, porém, que o simulacro de jornalismo e pesquisa científica não prova nada e que nem mesmo a produção do programa preocupa-se em editar o quadro de maneira a concluir alguma coisa – as respostas das entrevistas e dos testes anulam umas as outras. Em tese, a câmera escondida é uma ferramenta de transparência potente.

A imagem televisiva já é um signo icônico que promete um contato direto com o referente; a imagem da câmera escondida transpareceria o secreto, a parcela do real restrita aos bastidores. O uso crescente da câmera escondida no telejornalismo seria, numa visão baudrillardiana, reflexo da ânsia contemporânea de fazer transparecer todas as verdades e realizar todo o real, que resulta em um real pornográfico, excessivo, hiper-real. No entanto, se há uma verdade neste quadro, é a da descrença em relação ao jornalismo, como nos demais quadros. Neste, aparece também o ceticismo diante da pesquisa científica que é marca do pensamento pós-moderno (Lyotard).

IRONIA: Intencionalmente ou não, o que o CQC faz neste quadro é uma crítica sofisticada e irônica dos projetos do jornalismo e da pesquisa científica. Exagera e caricaturiza os vícios metodológicos e a vontade de verdade presente nessas duas atividades modernas – ambas simulacros, conforme a teoria de Baudrillard. O quadro é, portanto, um simulacro irônico de simulacros.

Em relação ao jornalismo, o quadro se vale de signos como o repórter, as entrevistas, as imagens ocultas, a escolha da pauta, a conclusão da “reportagem” para ironizar a pretensa objetividade, a crença acrítica nas pesquisas científicas (o quadro começa com a citação de uma pesquisa de opinião do Ibope), as conclusões apressadas e a pretensa revelação de realidades e verdades.

Da pesquisa científica, ironiza, entre outros, o método (aqui, poucos transeuntes escolhidos aleatoriamente no centro de São Paulo representam os brasileiros), a neutralidade e a observação desinteressada (os objetos são deixados de propósito, os pesquisados são induzidos a responder de determinada forma) e, também, a conclusão ou verdade a que se chega com base na amostra e na observação. Como mostramos, Nietzsche (1992) questionou o valor da verdade e argumentou, contrariamente à visão instituída por Platão e absorvida pelas teorias dos filósofos modernos, que o conhecimento não é um bem em si, mas fruto de uma valoração anterior.

Para Heidegger (2002), a ciência moderna se torna pesquisa e busca, através de experimentos, confirmar ou descartar hipóteses – hipóteses estabelecidas de antemão, sempre-já-conhecidas. Baudrillard (1996a) realça o traço manipulador da pesquisa, que já inscreve no método a resposta a ser dada pelo objeto. Provavelmente sem intenção, o quadro do CQC endossa a crítica pós-moderna da ciência.

7.6 “PROTESTE JÁ”: DOAÇÃO DE TV PARA BARUERI

O quadro “Proteste Já” tem o propósito de fazer denúncias. Dos esquetes do CQC, é o que mais se aproxima do jornalismo. Este foi veiculado no dia 22 de março de 2010. Trata-se de um quadro mais longo do que os analisados anteriormente. No total, tem trinta minutos e foi exibido em partes. A produção do CQC doou um aparelho de TV de plasma para a secretaria da educação da cidade de Barueri, São Paulo, para ser instalado em uma escola municipal.

Dentro do equipamento, foi colocado um chip com a tecnologia GPS, que permitiu rastrear a localização. Desta forma, descobriu-se que a TV de plasma teve como destino a residência de uma funcionária de uma escola. A prefeitura de Barueri recorreu à Justiça e conseguiu impedir a veiculação do quadro. O prefeito decidiu retirar o processo quando a imprensa noticiou a proibição e qualificou de censura. Previsto para o programa do dia 15 de março de 2010, foi ao ar no dia 22.

O quadro se inicia com um integrante do CQC, Danilo Gentili, sorteando uma cidade de São Paulo para receber a doação do programa. Ganha o município de Barueri. Depois de um técnico instalar o GPS no equipamento, uma câmera escondida mostra uma pessoa doando a televisão na secretaria da Educação do município. Esta pessoa diz que o aparelho pertencia a um empresário. Durante 45 dias, a produção do programa e Danilo Gentili apenas monitoram, à distância, por meio da tecnologia GPS, o que ocorre com a TV. Sabem que esta fica ligada quase todo o tempo e que permanece sempre no mesmo lugar. Detalhe: segundo Gentili, isso ocorre no período de férias escolares.

Gentili vai a Barueri, até o local onde, informa o GPS, está o aparelho de TV. É uma residência. Ele então procura o secretário de educação, Celso Furlan. Este afirma que viu a TV de plasma e que esta certamente foi doada para uma escola. O secretário chama uma moça – a mesma que recebeu o aparelho quando este foi doado – e esta informa em qual escola o equipamento se encontra. Gentili diz então que vai até a instituição (durante a entrevista, várias vezes Gentili insinua a possibilidade de um desvio, mas o secretário nega).

Outro integrante do CQC, Rafinha Bastos, encontra-se numa van, na frente da casa onde está o aparelho de TV. No momento em que termina a entrevista com o secretário e Gentili prepara-se para ir até a escola, um rapaz e uma moça saem da residência com o aparelho e o colocam dentro de um carro. Rafinha Bastos os aborda, mas eles se recusam a falar. A situação então fica um tanto confusa: o casal vai até a escola, desce, entra novamente no carro, volta para casa e se dirige mais uma vez para a escola. Os integrantes do CQC os seguem todo o tempo. Todos entram na escola e a diretora e a moça que trouxe a televisão, ela própria funcionária da instituição, tentam explicar o ocorrido.

As explicações são confusas e absurdas. Em síntese, dizem que o aparelho foi levado para a residência da funcionária para ser sintonizado por um parente da moça que é também funcionário da prefeitura. O quadro então apresenta uma edição com as falas do secretário, da diretora da escola e da funcionária mostrando as contradições e as explicações sem sentido. Ao final, não fica claro o que ocorre com o aparelho, se permanece na escola ou é levado pela equipe do CQC.

Na última parte do quadro, Gentili entrevista o prefeito de Barueri, Rubens Furlan, que é irmão do secretário da Educação. A entrevista ocorre depois de o prefeito ter retirado a liminar que impedia a veiculação do quadro. No início, Furlan justifica que o município conta com mais de 10 mil funcionários e, por isso, não se pode responsabilizar a prefeitura por qualquer ato desses funcionários. No entanto, ao ser questionado sobre a censura, torna-se extremamente agressivo e ofensivo. Afirma que lutou para que houvesse democracia e para que o CQC pudesse fazer suas “bobagens”. Depois, chama muitas vezes os integrantes do programa de “babacas” e afirma que eles não “têm talento”.

Várias vezes, dirige-se para a câmera e chama Marcelo Tas, apresentador do programa, de “careca babaca”. No final da conversa, mais calmo, diz que a funcionária da escola cometeu um erro e vai responder pelo ocorrido. Assina então um documento em que oficializa o recebimento do aparelho de televisão – que ficou parado em cima da mesa do prefeito durante toda a entrevista – e o quadro se encerra com a entrega do equipamento em outra escola.

Marcelo Tas informa que a funcionária responsável pelo desvio do aparelho de TV pediu demissão. Além disso, Tas lê trechos da decisão de um desembargador que cassou a liminar da prefeitura de Barueri – a Rede Bandeirantes entrou na justiça para cassar a liminar e, ainda que a prefeitura tenha retirado a ação, o desembargador publicou a decisão. Nela, o desembargador fala da importância da “imprensa livre” e que a “matéria” mostrou, “no mínimo, a falta de observância dos princípios da moralidade e da legalidade” e é “flagrante a contradição dos depoimentos dos entrevistados”. O desembargador informa que encaminhou o “conteúdo da matéria” para a Procuradoria Geral da Justiça que, nas palavras de Marcelo Tas, “vai atrás dos responsáveis por tudo o que você acabou de ver”.

SIMULAÇÃO: Conclusão calcada em um princípio de realidade: a secretaria de educação do município de Barueri desviou um aparelho de TV de LCD doado para uma escola. E uma “matéria” do CQC – para usar o termo do desembargador – revela o delito. Agora a Justiça vai investigar o caso e punir os responsáveis.

Conclusão na perspectiva de um princípio de simulação: uma doação simulada produz um desvio simulado que se torna um escândalo simulado revelado por uma reportagem simulada. Se, como quer Baudrillard, tudo se tornou simulação (jornalismo, política, escândalos políticos), este escândalo do CQC é uma hiper-simulação, simulação (irônica?) sobre simulação.

Pode-se imaginar a pauta original do quadro, formulado antes da produção: doação de um aparelho de TV LCD que será desviado e posteriormente localizado por um sistema de GPS. O delito estava previsto na origem, o quadro só existiria se houvesse o desvio. Os fatos apenas obedeceram o roteiro tal qual formulado pelo CQC. Digamos que o aparelho doado tivesse como destino uma escola. Nem seria veiculado. O que levanta a questão: o CQC doou o aparelho para mais municípios e levou adiante a “reportagem” somente naquele em que houve o desvio? E mais: o programa tentou produzir outros escândalos e fracassou – e o público sequer ficou sabendo?

Se a grande questão aqui é a honestidade, há um vício original: ao doar a televisão, o CQC mente que o aparelho pertence a um empresário. Além disso, o CQC doa um equipamento adulterado, com um chip com o sistema GPS. O nível de manipulação e fingimento explícitos colocam em xeque todo o resto (se o CQC explicita essas falsidades, pode-se imaginar que há piores não reveladas). Como acreditar que o sorteio que, aleatoriamente, selecionou Barueri é idôneo? Análises baseadas em um princípio de realidade não se sustentam, uma vez que o próprio CQC, na origem do quadro, absorve e institui na sua linguagem um princípio de simulação que, para Baudrillard (1991a, 1996a), é o que domina a sociedade contemporânea.

SIMULACRO: Trata-se de um simulacro indistinto de reportagem e encenação. Os integrantes do CQC não são jornalistas convencionais, mas também não representam papéis ficcionais, como na ficção. Há momentos em que encenam explicitamente – Gentili afirma que, no período entre a doação do aparelho e a ida a Barueri, ficou trabalhando e encena ironicamente trabalhar de engraxate. Estas imagens são da ordem da representação. Quando entrevista o prefeito de Barueri, Gentili efetua uma atividade jornalística, faz perguntas a políticos e funcionários

públicos sobre um fato dito real – o desvio do aparelho de TV – e recebe respostas de volta. Está mais próximo do jornalismo e de uma ordem de real.

Porém, enquanto entrevistam, Gentili e Rafinha Bastos fazem comentários humorísticos, encenam. Se o referente é o jornalismo, os integrantes do CQC são signos excessivos e exagerados: encenam demais, intervêm demasiadamente nos fatos. Em relação às representações humorísticas convencionais, o que destoia é a presença de pessoas comuns, de um real em direto que, nas imagens ficcionais, é representado.

O quadro do CQC ficcionaliza o jornalismo e realiza a ficção. Leva os signos a uma zona de fronteira, de sombra, a um intervalo esvaziado. É um simulacro indistinto e irônico, principalmente se pensarmos que o jornalismo está repleto de encenação e a ficção se propõe a representar o real. E que as duas atividades, do ponto de vista produtivo, estão muito mais próximas do que o senso comum imagina e o que as diferencia de fato são as convenções e o pacto que estabelecem com o público (a ficção propondo-se a representar e o jornalismo, a revelar o real).

HIPER-REAL: Já está evidente, depois de analisados os quadros anteriores, que o CQC adota uma abordagem irônica e hiper-simulada eficiente e bem sucedida exatamente porque lida com a hiper-realidade (provavelmente por isso o programa faz tanto sucesso e pode até ser qualificado como um dos grandes acontecimentos televisivos dos últimos anos). Sob a vigência de um princípio de realidade e de racionalidade, de uma separação clara e distinta entre imaginação e realidade, mentira e verdade, um quadro como este não funcionaria. Esta encenação irônica e excessiva, simulacro irônico e indistinto, talvez sequer fosse pensada e veiculada em horário nobre.

Vejamos o delito da secretaria da Educação de Barueri. Objetivamente, se há um escândalo, resume-se a um desvio de um aparelho de TV por uma funcionária de baixo escalão de uma das quase 100 escolas deste município do interior de São Paulo. O quadro não mostra qualquer envolvimento do secretário da Educação ou do prefeito.

Analisado sob um princípio de realidade e de propriedade, o valor do bem e a importância da funcionária não se comparam à dimensão de outros escândalos políticos recentes. Parece desproporcional, portanto, a entrevista agressiva e exaltada do prefeito e a iniciativa de impedir judicialmente a veiculação do quadro. Pode-se interpretar as reações como sinal de que os políticos escondem mais do que foi revelado (mas isso é um simulacro de opinião, dado que pode ser aplicada a todo e qualquer político, pois a percepção corrente é de que todos escondem alguma coisa).

Todo o quadro, desde os atos iniciais até seus desmembramentos, exibe uma lógica serial e de repetição de ações e reações já previstas na origem. A doação simulada do aparelho leva ao desvio simulado por uma funcionária pública hiper-real, que repete o procedimento-padrão que se multiplica no poder público. Em seguida, vêm as justificativas e as reações exaltadas dos políticos envolvidos, tal qual costuma acontecer em escândalos políticos.

Os funcionários públicos e os políticos deste quadro nada mais fazem do que imitar a si mesmos, representam papéis já instituídos, com falas, gestos e atitudes decoradas porque repetidos e vistos à exaustão. Não importa o valor do bem, será desviado. Não importa a dimensão do escândalo e o grau do delito, virão justificativas enfáticas, discursos políticos exaltados (e repetitivos), processos judiciais, jornalistas opinando sobre a degradação moral da política, juízes defendendo a liberdade de imprensa e o público indignando-se. É todo um modo de comportamento pronto que, de tão assimilado e introjetado por todos os atores envolvidos, já não pode ser mais chamado de papel ou de representação. Numa perspectiva racional, gera pouca ou nenhuma consequência. Mas não é racional, mas um modo operacional: simulado e hiper-real. Neste quadro, porém, a maioria das reações eleva-se além do esperado, são desmedidas e inadequadas. Reflexo da estratégia irônica e simulada do CQC?

TRANSPARÊNCIA: Se o objetivo é revelar fatos e verdades, a “reportagem” do CQC é um fracasso. Expõe ironicamente, como nos demais quadros, o cunho manipulador, interveniente e encenado do telejornalismo. A denúncia política não faz mais do que confirmar e repetir percepções amplamente instituídas: os políticos são

desonestos, os recursos públicos são mal administrados, falta ética aos funcionários ao lidar com o bem público. Denuncia políticos sem representatividade e importância no cenário nacional. E, ainda, o faz de forma manipulada, com vícios que impedem uma consequência prática. O escândalo, visto racionalmente, é inócuo e irrelevante.

Neste quadro, mais do que em qualquer outro analisado anteriormente, parece haver, por parte dos integrantes do programa, a crença de que revelam fatos verdadeiros. O quadro é chamado pelos apresentadores e pelos integrantes de “reportagem” e “matéria”. Marcelo Tas pede a atenção dos habitantes do município para o caráter do prefeito. No final, Tas menciona a demissão da funcionária que desviou o aparelho, lê a decisão do desembargador e exalta o fato de que a Justiça irá investigar os responsáveis pelo ocorrido (ora, os responsáveis não são os próprios integrantes do CQC?).

Fica a dúvida: Tas e o CQC crêem estar realizando um bem para a sociedade, fazendo transparecer a desonestidade na secretaria da Educação de Barueri? Ou a fala final do apresentador é o desfecho de uma simulação irônica, de um jogo sedutor de signos que, após um simulacro de escândalo revelado e produzido por um simulacro indistinto de reportagem e representação ficcional, culmina com um simulacro de processo judicial (ou, ainda, simulacro de final feliz)?

IRONIA: Este quadro produz um jogo indistinto e irônico de aparências ainda mais sofisticado que os anteriores. Irônico, ao exagerar os vícios do jornalismo: o excesso de intervencionismo nos objetos, que revela a pretensão de revelar verdades e o real; o uso cada vez mais frequente de equipamentos eletrônicos na produção de reportagens; o fingimento como artifício metodológico (comum no uso de gravações e filmagens escondidas); a encenação do repórter e a edição em formato de narrativa intrínsecas ao jornalismo televisivo, a crescente vontade de transparecer todos os fatos secretos; a pretensão de servir ao bem público. Indistinto, por intercalar signos do jornalismo com signos da ficção.

Baudrillard (1991b) menciona o jogo sedutor e irônico do travesti, exatamente pelo efeito de indistinção que este provoca ao exhibir signos de ambos os

sexos. O autor cita também o *trompe-l'oeil*¹⁷, cuja estética indistinta, que “engana o olho”, seduz por abalar o princípio de realidade e situar-se em uma zona indefinível. Em ambos os exemplos, a sedução reside na afronta ao princípio de realidade e ao paradigma da representação. Em nenhum dos dois, o propósito é representar ou dar sentido e sim realizar um jogo de aparências, que se restringe à superfície do signo enquanto simulacro puro.

Ambos super-significam os signos aos quais, em tese, se referem – o travesti é uma mulher exagerada, o *trompe-l'oeil* duplica o espaço. Porém, para Baudrillard (1991b), o efeito não é excesso de real, hiper-realidade, mas redução de real ocasionada pelo jogo indistinto que anula a oposição entre real e ficção, mentira e verdade, signo e referente.

O quadro do CQC, uma simulação irônica, origina efeito semelhante. Nesta perspectiva, está aí toda a sua sedução: no jogo das aparências que gera uma espécie de *trompe-l'oeil* televisivo.

7.7 “PROTESTE JÁ”: METRÔ DE SALVADOR

Na edição do dia 29 de março de 2010, Danilo Gentili vai a Salvador mostrar a situação da obra do metrô da cidade, que começou a ser construído em 2000, deveria ter ficado pronto em 2003 mas ainda está em obras. O quadro começa com uma encenação: Gentili se diz deprimido e deita-se sobre o trilho de um trem, alegando que prefere morrer. Depois de horas, pergunta-se porque o trem não passa e vai atrás de informações. Entrevista a engenheira civil Cira Pitombo e o arquiteto Heliodoro Sampaio, apresentado como uma autoridade em planejamento urbano, que dão uma série de informações sobre a construção do metrô.

¹⁷ Técnica de pintura que cria uma ilusão de ótica com o uso da perspectiva, dando a impressão de que o observador está diante de um objeto com três dimensões. Em tradução literal, significa algo como “engana o olho”.

Ela revela que o projeto começou a ser executado em 1999, mas a obra se arrasta há mais de uma década (se a informação dela está correta, já se arrasta há onze anos). O arquiteto avalia que o projeto do metrô é equivocado e que não vai atender as áreas de maior fluxo. Além disso, a construção tem elevações que levaram os habitantes da cidade a apelidar o metrô de “montanha russa”.

A engenheira informa que, se a passagem do metrô não for subsidiada, vai custar entre R\$ 10 e R\$ 15. O arquiteto conta que as estações do metrô, várias delas já prontas, não contam com sanitário – e que é um hábito “cultural” dos cidadãos do município urinar na rua, o que vai causar problemas. Informa ainda que trens e vagões já foram comprados e, “parece”, estão parados em algum depósito. Intercaladas aos depoimentos do arquiteto e da engenheira, aparecem cenas de Gentili usando o sistema de transporte de ônibus de Salvador e mostrando como estes andam lotados. Dentro do veículo, o integrante do CQC entrevista e, principalmente, faz piadas com os passageiros.

Gentili vai até o depósito onde estão os vagões. Finge estar emocionado, afirma que os trens estão bem armazenados (e depois diz: “mentira”). Em seguida, reaparece caminhando na rua e faz uma espécie de resumo do que foi informado até então. Diz, literalmente: “Há quem diga que a obra não foi entregue por incompetência administrativa, há quem diga que foi por desvio de verba”. Informa, então, que vai falar com um procurador da República encarregado do caso, que, diz Gentili, vai conversar com a “imprensa sobre o fato” pela primeira vez.

O procurador diz que a obra é uma “calamidade”, que não há justificativa para que a obra não esteja pronta depois de 10 anos, que investigações do ministério público revelaram muitas ilicitudes, mas que a investigação está parada em função de uma liminar obtida pelas empreiteiras acusadas. Os crimes mencionados pelo procurador: formação de consórcio oculto, falsidade ideológica, formação de quadrilha e crime contra a ordem econômica.

Gentili entrevista o coordenador de obras do metrô, Luiz Castilho. Antes, afirma que o prefeito, embora seja o responsável pela obra, não quis dar entrevista – o integrante do CQC não diz qual o nome do prefeito. A conversa com o

coordenador de obras se dá em uma estação de metrô. Em seguida, eles fazem uma espécie de tour pelos trilhos e estações que já foram construídos.

Nesta conversa, Gentili questiona sobre a demora da obra – falta de dinheiro, responde o funcionário da prefeitura –, as elevações incomuns que geraram o apelido de montanha russa, o fato de o metrô não atender às áreas mais populosas e movimentadas e as investigações e acusações do Ministério Público. A maioria das respostas é incompleta, confusa. Gentili também emite muitos comentários irônicos ao longo da conversa. Em alguns casos, pede que o entrevistado responda a esses comentários e o funcionário da prefeitura simplesmente fica quieto.

No final desta entrevista, Gentili pega um pacote embrulhado e diz que, se o funcionário responder a duas perguntas, ganha o presente. Questiona quando o metrô será inaugurado e o valor total necessário para concluir a obra. O funcionário só consegue responder à primeira. Gentili não entrega o presente. O quadro termina e volta para a bancada dos apresentadores. O presente embrulhado está lá. Marcelo Tas entrega o pacote para outro apresentador, Marco Luque.

Eles demonstram indignação com os fatos narrados no quadro. E passam mais algumas informações (por exemplo: o valor gasto com o aluguel do depósito para os vagões, mais de R\$ 1 milhão). Tas lê uma nota enviada pelo consórcio responsável pela construção do metrô. As empreiteiras defendem que as obras seguem rigorosamente o contrato – os apresentadores comentam: “Que contratante enrolado”. Enquanto Tas lê a nota e comenta os fatos, Marco Luque brinca com um trenzinho de brinquedo, que era o presente do embrulho.

SIMULAÇÃO: Como nos anteriores, este quadro simula o jornalismo. Não encena. Fosse uma representação ficcional, o entrevistado seria um ator a desempenhar o papel de um político ou funcionário público. Fosse jornalismo convencional, seriam diferentes a edição, o figurino, a escolha das fontes e, principalmente, a forma como Gentili aborda os entrevistados. Numa visão baudrillardiana, o jornalismo é toda simulação (mesmo nos noticiários convencionais). Portanto, trata-se de uma simulação sobre a simulação, acrescida de signos

ficcionais, o que coloca as imagens em uma zona de indistinção, ao mesmo tempo que exagera ironicamente a essência falseadora do jornalismo.

Gentili, portanto, simula fazer jornalismo: simula entrevistar, simula investigar e simula revelar um fato ou a verdade. Há alguns momentos em que explicitamente encena – principalmente, no início do quadro. No resto, não sabemos o quanto há de representação e o quanto há de espontaneidade – na verdade, nunca saberemos.

SIMULACRO: Trata-se de um simulacro irônico de reportagem. Esta já é um simulacro. A reportagem jornalística é um simulacro tanto no sentido platônico quanto no baudrillardiano. Vimos que, para Deleuze (1974), o simulacro platônico é um falso pretendente, fundado em uma dissimilitude mas que almeja falsamente ser aquilo que não é: a cópia exata ou a própria coisa. A técnica jornalística pretende informar e revelar fatos verdadeiros, acontecimentos da realidade. Não o faz. Mesmo uma análise racionalista e positivista, crente no real, concluirá que o método jornalístico limita-se a revelar um ponto de vista; fornece, se tanto, um recorte alterado de uma realidade – mesmo a imagem icônica televisual, contato transparente com o referente retratado, resulta de um enquadramento – e enquadrar, mais que incluir, é excluir.

Quanto às situações retratadas, percebe-se a ausência dos referentes originais por baixo dos signos. Dos quadros analisados, este é aquele em que o vazio é mais perceptível e, junto com a ironia, nota-se um niilismo e falta de sentido – no quadro sobre a doação do aparelho de TV, o radicalismo imprime vitalidade e uma ironia aguda capazes de dar a ilusão de um contraponto ao estágio hiper-real da corrupção. Neste, mais do que nos outros, o jornalismo aparece como um signo sobre o vazio. O arquiteto e a engenheira que criticam tecnicamente a obra não são apresentados como especialistas – não são professores universitários ou líderes de alguma entidade ou ocupam qualquer outra função que legitime suas opiniões, legitimação importante na produção jornalística convencional.

Na entrevista com o coordenador de obras, a maioria das perguntas não é respondida, mas grande parte da conversa não tem estrutura de entrevista (percebe-

se que o funcionário público entrevistado não tem o poder para responder às perguntas e não é o responsável pelos problemas com a obra). Em resumo: a imitação irônica de jornalismo desmonta mais uma vez a própria atividade jornalística, o referente do quadro. Outro referente desaparecido é a Justiça: como informa o procurador entrevistado, apesar de todas as evidências e acusações, as empreiteiras conseguiram uma liminar que impede as investigações.

HIPER-REALIDADE: Como comentamos na análise anterior, a corrupção é retratada nos *media* de maneira serial: como um mal alastrado em todo poder público. Neste caso, o desvio de recursos do qual os construtores são acusados é imenso mas também obedece uma lógica repetitiva. É corrente a opinião de que toda e qualquer obra pública de grande vulto, realizada por empreiteiras, terá desvio e será vítima de corrupção. O que este quadro apresenta nada mais é do que a confirmação de uma verdade já estabelecida e disseminada – portanto, não se trata de uma verdade, mas de um simulacro.

Assim como a corrupção hoje é serial, multiplicada, igualmente repetitiva são as reações a esta veiculadas na imprensa. Neste quadro, só não aparecem como imitações seriais aquelas situações em que a ironia do CQC reverte a hiper-realidade. Os dois especialistas entrevistados não se enquadram numa definição de hiper-real, exatamente porque não estão acompanhados da referência legitimadora que a prática jornalística convencionalmente exige. Uma análise racional imediatamente descarta os depoimentos de ambos, uma vez que não há qualquer informação a validá-los como profissionais tecnicamente habilitados a opinar. O mesmo vale para o porta-voz da prefeitura. O sujeito, um funcionário de baixo escalão, não tem a importância necessária para responder às questões de Gentili. No entanto, mesmo com a técnica extremamente falha, o público toma como verdade as informações apresentadas, indigna-se e toma os fatos como escandalosos. Afinal, só confirmam opiniões já disseminadas: simulacros que revelam uma realidade hiper-real.

TRANSPARÊNCIA: A presença de tantos signos do jornalismo neste quadro pode levar o público a enxergá-lo como jornalismo. No entanto, visto como tal, dentro de um princípio de realidade, é ineficiente, incompetente e até desonesto. Os

signos de transparência só servem se vistos como tal: signos enquadrados em um jogo de aparências, apto a levantar paradoxos e abordar ironicamente o hiper-real. Por exemplo: Gentili avisa que sua conversa com o procurador de justiça é a primeira entrevista concedida por este à imprensa. No entanto, a fala do procurador confirma o que todo o público já espera ouvir: que há delitos envolvidos na obra mas que, apesar das investigações, os responsáveis não foram punidos (depois de encerrado o quadro, Tas lê uma nota das empreiteiras responsáveis pela construção, que alegam ter respeitado o contrato – aliás, o contrato não é analisado pelo CQC, procedimento fundamental a uma reportagem).

IRONIA: O principal, mais uma vez, é o jogo irônico de signos, que mistura discursos e, desta forma, provoca um efeito de ambiguidade e algum estranhamento capazes de reverter o efeito de hiper-realidade. A encenação inicial, o figurino desleixado de Gentili, as piadas do integrante, as práticas que ignoram princípios básicos do jornalismo (entre elas, a ausência do nome do prefeito acusado) – todas essas situações colocam em xeque a ideia de que a questão aqui é denunciar um escândalo e revelar acontecimentos verdadeiros.

7.8 FÓRUM DE SUSTENTABILIDADE DE MANAUS

O integrante Felipe Andreoli faz a cobertura de um seminário sobre sustentabilidade ambiental em Manaus, que teve a presença do cineasta americano James Cameron, diretor dos filmes *Avatar* e *Titanic*, e do ex-vice-presidente americano Al Gore, que protagonizou um documentário de grande repercussão sobre o aquecimento global: *Uma verdade inconveniente*. No quadro, Andreoli entrevista políticos, pessoas conhecidas da comunicação e da mídia, James Cameron e Al Gore (na verdade, ele tenta abordar Gore, mas não consegue).

A introdução repete o padrão dos simulacros de reportagem do CQC: os apresentadores anunciam de forma irônica o tema e, em seguida, o integrante do programa aparece em alguma situação encenada, relacionada ao assunto do quadro. Neste caso, Andreoli está dentro de uma lancha, no rio Amazonas, logo

depois de Marcelo Tas avisar que ele está no meio da selva. Corta para a entrada de um hotel, onde Andreoli mostra a chegada, no evento, do diretor James Cameron. Cameron está rodeado de seguranças e de fotógrafos e cinegrafistas. Andreoli pergunta de longe, em inglês: “O senhor não veio com o Titanic?” O cineasta sorri e responde: “Não, de avião”.

O integrante do CQC conversa, então, com políticos e artistas presentes no evento: a apresentadora e jornalista Ana Paula Padrão, o publicitário Nizan Guanaes, o governador do Amazonas, Eduardo Braga, o senador Aloízo Mercadante e o pesquisador Thomas Lovejoy, especialista em Amazônia. Em todos os casos, a questão ecológica e o evento são só desculpas para perguntas e comentários irônicos, em geral de duplo sentido, e desconcertantes, que abordam temas delicados para os respondentes. Andreoli questiona o publicitário Nizan Guanaes sobre o fato de a casa de Al Gore gastar 200 vezes mais energia do que a média de consumo das residências americanas. Para Lovejoy, faz perguntas sobre biopirataria – o cientista foi acusado de coletar ilegalmente amostras de plantas e animais da Amazônia.

Andreoli não entrevista Al Gore. Tenta, por duas vezes, entregar ao ex-vice-presidente americano uma calcinha de presente. Gore, rodeado de seguranças e assistentes, não aceita. O quadro se encerra com a entrevista coletiva de James Cameron. Em vez de perguntar, Andreoli se levanta de sua cadeira e vai até o cineasta, que está sentado de frente para os jornalistas, e entrega um presente: um óculos para ver imagens em 3D, como os usados na exibição do filme *Avatar*.

Em seguida, o integrante do CQC questiona se um Navi, raça extraterrestre de *Avatar*, poderá virar presidente dos Estados Unidos no futuro – repetindo a trajetória de Arnold Schwarzenegger, governador da Califórnia, protagonista do filme *O Exterminador do Futuro*, de Cameron. O cineasta sorri e pede que todos aplaudam a “grande performance” do integrante do CQC. Termina o quadro, volta para a bancada e Marcelo Tas comenta que “o pessoal fica fazendo piadinha, mas este negócio de meio ambiente é muito sério”.

SIMULAÇÃO: Como nos demais quadros, o integrante do CQC simula. Não representa, não é, não interpela o real conforme o método jornalístico (uma encenação de objetividade, mas que não é vista como tal). Neste caso, a encenação é mais evidente e carregada. Uma simulação bastante próxima da representação – o que leva o cineasta James Cameron a qualificá-la de uma “grande performance”. A impressão é de que o integrante do CQC representa um integrante do CQC – duplicação que cria um idêntico hiper-real, uma imitação insossa de si mesmo, um estágio *cool* (Baudrillard) sem ironia ou sedução.

Na teoria de Baudrillard (1991b), é tênue a linha que separa o jogo irônico e sedutor das aparências puras da simulação oca e niilista da hiper-realidade. Ao repetir as fórmulas, o CQC corre o risco de transformar-se em um simulacro de si próprio e ver a ironia e o traço de autenticidade desaparecerem. Continuará sendo simulação, mas vazia, repetitiva. Numa perspectiva baudrillardiana, é este o mal de todo produto midiático: ainda que inusitado de início, acaba desaparecendo na mesmice da repetição – o CQC está no terceiro ano, o *Big Brother*, no décimo.

SIMULACRO: É um simulacro de reportagem e de jornalismo no sentido mais comum do conceito: fingimento, falsidade. Enquadra-se na primeira ordem do simulacro de Baudrillard (1996a), a da contrafação. É facilmente reconhecido na sua falsidade: encenado, performático. Por isso, não produz o mesmo efeito que os quadros *Proteste Já*, por exemplo, simulacros indistintos e irônicos. Neste, os entrevistados saem-se muito bem, respondem facilmente às questões de Andreoli. Al Gore não aceita os presentes e responde com sorrisos.

Ana Paula Padrão é mais espirituosa que Andreoli. James Cameron o desmarcara diante dos demais jornalistas. No terreno da encenação, do espetáculo, Gore e Cameron são mestres. Incorporaram o espetáculo na própria personalidade, vivem numa perpétua atuação, são simulacros puros, hiper-reais, estágio um passo adiante da sociedade do espetáculo (Debord).

HIPER-REALIDADE: Na verdade, Al Gore e James Cameron são mais do que hiper-reais: são ícones de um mundo tornado hiper-real, extremamente bem sucedidos no país que, para Eco (1984), é a pátria da hiper-realidade, os Estados

Unidos. Talvez o CQC não tenha conseguido atingir o nível de ironia necessário para lidar com tal dose de hiper-realismo. Não só dos dois ilustres americanos, mas de todo o seminário. A pauta do evento era nada mais do que o maior entre todos os problemas “reais”, o futuro do planeta. Local: Manaus, do lado da Amazônia, maior floresta do mundo. Isso, obviamente, em um hotel luxuoso. Entre os palestrantes, políticos brasileiros importantes, um cientista estrangeiro renomado, o político americano cuja imagem é a de maior defensor mundial do meio ambiente e o diretor de cinema mais bem sucedido da história, que acaba de bater todos os recordes de bilheteria com um filme cujo enredo aborda a sustentabilidade ambiental.

Na concepção de Debord (1997), um gigantesco espetáculo, cujo objetivo certamente não é lidar objetivamente com o problema “real” mas alienar-se deste. Afinal, uma discussão racional leva rapidamente à conclusão de que o problema é a ânsia por conforto e riqueza que geram um crescente consumo de energia e despejo de gás carbônico na atmosfera. Uma conclusão inviável para um evento em um hotel de luxo, certamente refrigerado, com palestra de um homem cuja residência consome 200 vezes mais energia do que a do americano comum – que já vive uma cultura de desperdício.

Numa visão baudrillardiana, a hiper-realidade de um evento como este não tem mais nexos com o real. Nada mais é do que um comportamento simulado e um discurso vazio, simulacro puro e sem consequências práticas “reais” – em Debord (1997), uma revolução comunista ou outra contraposição ao capitalismo. Baudrillard (1997) diagnostica um discurso de purificação dos males e violências cometidos no século XX, entre eles os discursos anti-poluição. São discursos-simulacros, estão apenas no nível da aparência, não têm sentido ou racionalidade – apenas repetem-se e multiplicam-se.

TRANSPARÊNCIA: Se há algo que pudesse ser transparecido aqui é o trato espetacular dado ao tema do meio ambiente no seminário e os discursos vazios e repetitivos (simulacros puros) comuns nos debates sobre sustentabilidade. Uma estratégia de transparência não serve para lidar com simulacros puros e com este nível de hiper-realidade pós-espetacular. Andreoli comenta o consumo elevado de energia gasta pela casa de Al Gore, contraponto racional ineficiente e que só reinjeta

real onde só há hiper-realidade. Ainda que Gore seja desmascarado e nunca mais receba convite para palestrar, outra personalidade (simulacro) ocupará o espaço.

IRONIA: O contragolpe, nos diz Baudrillard (1991b), só é possível no nível da aparência, de uma ironia desviante e sedutora. Não é o caso aqui. Na verdade, o CQC não adota uma estratégia de transparência. É irônico, como costuma ser. Mas a ironia é tímida se comparada ao hiper-realismo com que lida. A produção do quadro ficou no meio do caminho entre a indistinção e o exagero crônico. O referente é o telejornalismo, mas não parece jornalismo. Parece encenação – o que significa a falência da encenação, pois mesmo a representação ficcional, que é encenada, não pode parecer encenada.

Mas também não é a encenação irônica e exagerada do quadro *Em Foco*, analisado anteriormente, que gera uma certa cumplicidade com o público, ciente da representação enganadora de Warley Santana. A grande ironia talvez seja a de James Cameron, diretor de filmes ficcionais que se credencia a palestrar sobre o problema real que sua ficção de animação com tecnologia revolucionária e virtual aborda. Um hiper-simulador?

7.9 O JOGO IRÔNICO DE SIGNOS DO CQC

Em resumo, numa análise baudrillardiana, o CQC aborda de forma irônica e sedutora o hiper-real ao promover um jogo de signos. O interesse inicial pelo programa se deveu à constatação de que o CQC conjuga signos típicos da ficção, um discurso voltado a representar o real, com signos jornalísticos, cujo projeto é o de interpelar diretamente e revelar o real. Ao aplicar a teoria de Baudrillard, percebemos que o programa se enquadra na ordem da simulação, marcada pela indistinção entre verdade e mentira, real e aparência; constituída de simulacros puros, signos sem nexos com seus referentes; e que origina um real transmutado em hiper-real.

O CQC não apenas reflete o estatuto da hiper-realidade, como adota uma estratégia irônica que parodia, entre outras coisas, o traço simulado de objetos midiáticos contemporâneos, especialmente o telejornalismo. Bem observado, o telejornalismo trafega em uma fronteira indistinta de verdade e mentira, realidade e ficção. Os repórteres parecem atores e as reportagens se assemelham a narrativas ficcionais. Além disso, os truques de edição, a entonação das falas, o figurino: é tudo muito parecido, padronizado. Reportagens-simulacro de repórteres hiper-reais relatando um real que, exibido na tela, inevitavelmente parecerá hiper-real.

Os quadros do CQC fazem uma imitação caricatural do telejornalismo. Saturam exatamente os signos do jornalismo que revelam aquilo que este tem de encenado e de falseador. Acentuam o paradoxo do projeto jornalístico e da vontade de verdade contida neste. O programa aproxima o jornalismo do discurso ficcional e produz um discurso indistinto que denuncia o telejornalismo como espetáculo. A vontade de verdade perceptível em seus quadros vincula-se a signos inseridos em um jogo de aparências. Não há uma vontade de verdade, de fato. Não há um projeto de transparência do real, mas signos que remetem ironicamente à transparência e à vontade de verdade. Nesta perspectiva, todos os signos do jornalismo, inclusive os da reportagem investigativa, cumprem uma única função: significar ironicamente o jornalismo.

Além de ironizar o jornalismo – ou exatamente por isso – o CQC também faz desaparecer os objetos do seu jornalismo irônico. Nos quadros em que aborda políticos, só faz concluir que a política virou simulacro, destituída de ideias e projetos coletivos, tomada de discursos vazios e repetitivos. Quando trata da própria mídia e do mundo das celebridades, mostra a banalização do midiático e a multiplicação das celebridades em tempos de *reality shows*. Mesmo as pessoas comuns, o povo da rua entrevistado no quadro sobre o teste de honestidade, exhibe uma performance midiática.

O CQC ainda irá concluir que o povo é igual aos políticos. Na realidade, o grande tema do CQC é a mídia, principalmente a televisão, corroborando a afirmativa baudrillardiana de que a televisão vira para dentro de si. Quando trata de política, o programa não remete à política, mas à cobertura política dos telejornais.

E, ao ironizar os vícios, distorções e encenações desta cobertura, faz desaparecer o seu referente (o telejornalismo) e a pretensa realidade a qual esse telejornalismo, como signo, remete: a política – que, por sua vez, já não se vincula ao seu referente original, o povo.

Em dois dos objetos analisados, os quadros “Proteste Já”, a imitação do jornalismo produz um efeito enganoso. Ficamos com a indagação: trata-se ou não de jornalismo? O quadro sobre o desvio do aparelho de LCD doado pelo próprio CQC gerou um processo judicial e uma liminar que impediu a veiculação das cenas. O desembargador que cassou a liminar (ou pelo menos nos trechos lidos pelo Marcelo Tas) trata o quadro exibido pelo CQC como uma reportagem jornalística convencional e anuncia que os responsáveis pelo desvio serão investigados.

Ora, o desvio foi originalmente provocado pelo CQC, a partir de um sorteio que, aleatoriamente, selecionou a cidade de Barueri (ora, a iniciativa do programa não constitui algum tipo de crime?). O quadro sobre o metrô de Salvador também tem o caráter de denúncia, aproxima-se bastante da linguagem do jornalismo. Em ambos, a denúncia objetiva ou é irrisória, no caso do desvio do aparelho de TV, ou é malfeita – e repete uma informação que a imprensa já vem noticiando há bastante tempo – no quadro sobre o metrô de Salvador, que não revela nem o nome do prefeito acusado.

Este efeito enganoso, esta indistinção entre um discurso humorístico-ficcional e um discurso jornalístico, é perceptível nos demais quadros analisados: nestes, também paira a dúvida sobre se estamos diante de jornalismo ou de uma atividade ficcional. A exceção são os quadros “Em Foco”, que mimetizam os signos jornalísticos visando a enganar os entrevistados. O público é cúmplice da farsa. Acompanha, em *on* e em *off*, a encenação do falso jornalista e falso consultor de imagem. Nos demais quadros, o jogo de falsidade do CQC confunde o próprio público que, algumas vezes mais, outras menos, crê estar diante de um programa humorístico, por certo, mas que parece preocupado em interpelar o real de maneira a revelar qualquer coisa que seja.

Insistimos: se há intenção de transparecer verdades nos quadros do CQC, a empresa fracassa. A força sedutora do programa está na ambiguidade, no efeito de dúvida causado pelo jogo irônico de signos. É jornalismo? É ficção? É encenado? É espontâneo? É real? Trata-se de um movimento que se contrapõe ao processo de transparência. Em vez de iluminar ainda mais o real com racionalidade e sentido, o CQC mistura signos ficcionais que, por um lado, acentuam o traço simulado do jornalismo e a hiper-realidade do real que o jornalismo cobre, mas, por outro, produz um discurso indistinto e ambíguo. Desta forma, o CQC alcança o efeito de reversibilidade no nível do signo, a ambiguidade do programa abre uma fresta que caracteriza a ironia e a sedução tais quais descritas pelo autor.

Portanto, concluímos que o CQC, visto em um contexto de simulação, pós-Sociedade do Espetáculo, é um objeto midiático que reflete a hiper-realidade (o que é bastante óbvio, dado que todo o produto midiático situado em uma ordem de simulação irá refletir a ordem na qual se situa), mas, sobretudo – e aqui está um ponto interessante – o CQC incorpora no seu *fazer*, o discurso da simulação. E o faz com artifícios irônicos.

8 ANÁLISE 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 do programa. A grande atração é 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 do programa.

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. Neste trabalho, vamos analisar os primeiros oito episódios, que vão desde o primeiro dia dos participantes na casa até a primeira eliminação.

8.1 PROGRAMA 1: 12 DE JANEIRO DE 2010.

Este é o primeiro programa desta edição do *Big Brother Brasil*, em que os participantes entram na casa e se conhecem. O programa começa com os quinze participantes do *Big Brother* chegando na casa. Na entrada, há um palco, com público em volta. Os integrantes chegam sozinhos, um por um, descem de um carro, sobem no palco e falam com um repórter. O público aplaude. Surge o apresentador, Pedro Bial, já no cenário do programa. Bial faz uma breve introdução da décima edição do *BBB*. Depois de mostrar os participantes entrando na casa, todos

eufóricos, Bial conversa ao vivo, pela primeira vez, com eles. Estão reunidos em uma peça decorada como sala de estar – este será o aposento onde os participantes sempre estarão quando conversarem com Bial. É uma conversa rápida.

Em seguida, há a veiculação de clipes sobre cada um. São pequenas reportagens de cerca de um minuto e meio que se propõem a apresentar os participantes no seu cotidiano e revelar algumas características. Essas reportagens exploram um ou outro traço da personalidade, criando estereótipos (ou personagens). Esses clipes são intercalados por conversas de Pedro Bial, ao vivo, com os participantes. As conversas tratam do mesmo tema: as características pessoais de cada participante.

Passadas as apresentações, aparecem as primeiras imagens dos participantes na casa do *BBB*, em um clipe editado. A edição mostra cada um falando um pouco sobre si e sobre como pretende se comportar dentro da casa. Duas das participantes têm um início de conflito em uma situação em que está todo o grupo – depois, as duas dialogam sobre a briga separadas dos demais. Nas primeiras cenas do grupo dentro da residência, todas as falas dos participantes tratam basicamente de três temas: a disputa pelo prêmio; as relações dentro da casa (risco de conflitos e a criação de amizade); e sexo e sexualidade.

Na parte final do programa, Bial explica como vai funcionar a prova do líder. Ele divide os participantes em cinco tribos: “belos”, “sarados”, “cabeças”, “ligados” e “coloridos”. Cada tribo terá como padrinho um ex-participante de outras edições do *BBB*. O padrinho da tribo que vencer entra na casa para disputar o prêmio, escolhe um outro ex-participante do sexo oposto para entrar junto e se torna o líder da semana. No início do programa, Bial já avisava que entrariam mais duas pessoas. Ao longo do capítulo, apareceram sombras dos candidatos a participar do programa – segundo Bial, são pessoas que o público já conhece.

A prova da liderança é uma disputa de resistência física. Os participantes sobem em grandes rolos giratórios e seguram em cordas para se equilibrar. Ganha

quem aguentar mais tempo caminhando. Os três membros de cada tribo andam sobre o mesmo rolo. O programa termina com os participantes disputando a prova.

SIMULAÇÃO: O modelo do programa *Big Brother* é, essencialmente, uma simulação, no sentido literal da palavra. Isola um grupo de pessoas em uma mansão, com câmeras em todos os aposentos. O principal propósito é a disputa pelo prêmio de R\$ 1,5 milhão. Essas pessoas devem seguir uma série de regras rígidas de convívio, que vão sendo conhecidas ao longo dos programas. Trata-se de uma simulação de convivência. Portanto, a hipótese de que a convivência possa ser espontânea e as reações, autênticas, está invalidada pelo modelo.

Em texto sobre a versão francesa do programa¹⁸, Baudrillard (2004) o define como um experimento, reflexo do fato de a própria realidade ter-se tornado uma experimentação. “Na ausência de destino, o homem moderno entregou-se a uma experimentação sem limites consigo mesmo”. (BAUDRILLARD, 2004, p. 19). O termo usado, “experimentação”, muda. Mas o sentido é o mesmo: o paradigma da simulação é o do teste, do experimento. Uma experimentação cujas respostas e reações vêm previstas nas perguntas e ações. Essa precessão dos fatos se evidencia já neste primeiro capítulo do programa.

A escolha dos participantes segue um mesmo padrão e anuncia as intenções dos produtores: veicular conflitos e flertes. Todos são jovens. Quase todos magros, bonitos e donos de corpos malhados. Nos cliques de apresentação, há imagens deles com pouca roupa (as mulheres de biquíni, os homens, sem camisa). Alex, advogado, aparece de terno e gravata mas, em seguida, está na academia, sem camisa. Fernanda, dentista, mostra o seu consultório.

Corta e ela está na piscina, de biquíni (amigas e o porteiro do prédio onde ela mora elogiam a beleza da moça). Praticamente todos são solteiros – apenas um aparece ao lado da namorada e ninguém é casado formalmente. Mostram extroversão e personalidade forte. Alguns, no clipe, são retratados como pessoas de

¹⁸ Na França, o *Big Brother* foi denominado *Loft Story*, trocadilho com o loft, apartamento espaçoso com uma única peça, e o filme romântico *Love Story*, sucesso nos anos 70.

pavio curto. Três são gays assumidos (dois homens, uma mulher). São, portanto, brigadores e sedutores em potencial.

Por dois motivos, pode-se definir o comportamento dos participantes como simulado. Primeiro, porque se situa numa zona de sombra entre a representação e o real. Segundo, porque imita a atitude dos participantes das edições anteriores. Depois de nove edições, instituíram-se reações-padrão que os integrantes do *BBB 10* já assimilaram e agora repetem, encenando o papel de participantes do *BBB* – papel cujo desempenho envolve exatamente simular. Quando entram na casa, os participantes gritam, comemoram euforicamente (imitam-se entre si e reproduzem as reações dos *BBBs* anteriores).

SIMULACRO: Um *reality show* como o *BBB* é simulacro de quê? A novela brasileira, de estética realista, coloca-se como representação da vida real. Um simulacro contrafeito, teatral. O *reality show*, visto como simulacro da vida real dentro de um princípio de realidade, produz uma dobragem. Na novela, signos contrafeitos, personagens fictícios, remetem a um referente: o cotidiano. No *reality show*, pretende-se que a própria realidade compareça, o signo realidade objetiva representa a realidade. Ou, por outra: não há representação, nem signo, porque há real em direto. Não há remissão à coisa, mas o comparecimento da própria coisa.

Os participantes, pessoas comuns levadas a uma casa-cenário para uma experiência-simulação, são apresentados em miniclipes tais quais personagens. São retratados como portadores de uma identidade, de uma forma de ser específica que os diferencia como indivíduos. Nesta perspectiva, são um Mesmo em relação a si mesmos e um Outro em relação aos demais. Mas este ser de cada um, o Mesmo do Mesmo, aparece em um curto conjunto de imagens editadas pela produção do programa. Isto é: ainda que cada qual tivesse um ser, uma identidade essencial, esta é retratada – e distorcida – em curtas edições de cenas montadas conforme os interesses da produção do programa por meio de uma técnica ficcional. Simulacro platônico, portanto: representação resumida, amostra ínfima incapaz de reproduzir o ser, transforma o Mesmo em um Outro.

Na teoria baudrillariana, o simulacro não é o Outro, mas o Mesmo multiplicado que eliminou o Outro – o simulacro de primeira ordem, este sim aponta para o referente e é um Outro em relação àquele Mesmo. Desta forma, a hipótese com base na teoria radical de Baudrillard é de que todos são o Mesmo. O Mesmo em relação aos demais participantes e em relação às demais pessoas comuns – e ainda, o Mesmo que as celebridades e outras figuras midiáticas. Portanto, tanto na visão platônica quanto na baudrillariana, os participantes são simulacros. Não são, tal qual se esperaria de algo que é, de um ser real.

HIPER-REALIDADE – Como vimos, o modelo do *Big Brother* é uma simulação, um laboratório televisivo: propõe-se a reproduzir o convívio de pessoas comuns em um ambiente fechado e controlado. Das duas, uma. Ou o controle, as regras, o jogo, a manipulação, a edição distorcem o real original e o *BBB* é uma reprodução imperfeita do real. Ou, como argumenta Baudrillard (2004), a experiência do *reality show* reproduz o hiper-real em cativeiro e, desta forma, evidencia que o próprio real, hiper-real, se transformou em experimentação e cativeiro.

Os participantes não parecem reais. Belos, de corpos malhados, desenvoltos, com muitas tatuagens, maquiados, jovens. Pelo menos metade passa perfeitamente por modelo. O visual da maioria é de artista. Alguns já desempenham atividades próximas do artístico: Lia e Uillian são dançarinos, Dicesar faz shows vestido de travesti, Tessália e Serginho têm páginas na internet com grande audiência (ambos criaram personagens que assinam essas páginas). Fosse dito que cada um é um ator desconhecido que desempenha o papel de uma pessoa comum (que a Tessália não é a Tessália, mas uma atriz que representa a Tessália real, que o público não vê) e o público certamente acreditaria. Mas a situação é ainda mais complexa. Porque, vistos enquanto pessoas reais, os participantes são inverossímeis. Não retratam o cidadão comum, ordinário, conforme este situa-se no imaginário.

Em outras produções midiáticas realistas, sobretudo do cinema e da televisão, comumente o efeito de real é obtido por meio de representações hiper-naturalistas, mais naturais que o natural, mais reais do que o real. No *Big Brother*,

não: o real – pretensamente real em direto – é belo, asséptico, maquiado, bem vestido, bem torneado. Não parece real.

TRANSPARÊNCIA: Há uma promessa de transparência no *BBB*: transmissão em direto de um real total, integralmente filmado pelas 55 câmeras espalhadas pela casa. É uma promessa em linha com o paradigma da transparência que, para Baudrillard (1990), domina a contemporaneidade: vontade de, por meio da ciência, dos *media*, iluminar todos os pontos obscuros com os signos do real e da verdade.

No primeiro capítulo, há mais cenas editadas do que ao vivo. Ou seja, há poucos momentos em que é possível assistir diretamente às situações vivenciadas pelos participantes. Os cliques editados propõem-se a revelar o que acontece na casa, mas exibem apenas uma amostra selecionada e que se vale de uma técnica de produção ficcional – a montagem estabelece nexos entre os diálogos, insere trilha sonora. Neste episódio, as veiculações ao vivo se dão no momento em que Bial conversa com os participantes e na prova da liderança.

IRONIA: Não se identifica ironia neste primeiro capítulo.

8.2 PROGRAMA 2: 13 DE JANEIRO

O capítulo começa com uma edição da prova do dia anterior. Segundo Bial, a disputa durou mais de 15 horas. A edição mostra os participantes desistindo aos poucos. A primeira a abandonar a prova o faz depois de quatro horas e meia. É exatamente aquela que está acima do peso. Os primeiros a desistir saem caminhando. Depois de um certo momento, os que abandonam a disputa saltam no chão, esgotados. Durante a realização da prova, os desistentes permaneceram em volta, comentando e observando. E os padrinhos, os ex-participantes candidatos a participar do programa, ficam em volta, estimulando a tribo que apadrinham. No final, depois de 14 horas, restam apenas duas mulheres e a vencedora é Fernanda,

da tribo dos “belos”. Entra na casa a Joseane, que havia participado da terceira edição do *BBB*.

Bial conversa ao vivo com os participantes sobre a prova do dia anterior e comenta com Joseane o fato de ela ter sido a primeira “ex-*BBB*” a voltar ao programa. Antes do intervalo, Bial pede para que o público dê uma “espiadinha” no que ocorre na casa. Este momento pré-intervalo é o único em que os participantes do programa aparecem ao vivo, em uma situação mais espontânea de convívio com os outros – as demais transmissões ao vivo ocorrem quando os participantes conversam com Pedro Bial (sempre na sala da casa), quando votam em alguém para o paredão dentro de uma sala fechada chamada “confessionário” ou quando se submetem às provas.

A “espiadinha” revela uma conversa bastante caótica. São 15 pessoas falando entre si. Falam ao mesmo tempo, gritam, aplaudem. A produção do programa varia as câmeras, ora foca em um ou noutro participante, tenta dar algum sentido, mas tudo parece bastante aleatório.

Na volta do intervalo, veicula-se uma edição de cenas da rotina dos participantes: as imagens mostram conversas sobre o jogo, sobre conflitos internos e situações em que há um clima de sedução ou insinuações de conotação sexual. Serginho, homossexual assumido, finge fazer sexo embaixo das cobertas com duas participantes, Tessália e Lia. E diz: “Ser homem dá trabalho”. Tessália vence Elenita no xadrez e ironiza o fato de a outra ser doutora (no clipe de apresentação do capítulo anterior, ela é retratada como a integrante mais inteligente e com formação mais sólida, uma vez que é doutora em linguística). Bial conversa ao vivo com o grupo e comenta as situações veiculadas. Joseane escolhe Marcelo Dourado, participante da quarta edição do *BBB*, para voltar à casa. Todos vão até ao jardim recebê-lo.

Em seguida, depois de conversar um pouco com Dourado, Bial pede a Joseane que indique alguém para o paredão. O pedido é repentino, surpreende ela e todos os outros. Depois de pensar um pouco (período durante o qual a câmera capta a feição de alguns) Joseane escolhe Elenita, a doutora. Joseane diz que não é

nada “pessoal”, que a escolha foi “aleatória”. Elenita diz que recebe a indicação com “naturalidade”. O programa termina com os participantes indo para a primeira festa desta edição. É uma veiculação ao vivo, em que muitos dançam. As conversas captadas mostram alguns integrantes consolando Elenita.

SIMULAÇÃO: A prova do líder ostenta um formato de experimento: os *BBBs* testam a resistência física até o limite, caminhando sobre rolos. A dinâmica do jogo – o esforço repetitivo, o movimento robótico e sem sentido – remete mais ao *vídeo-game* do que às disputas esportivas. As imagens não geram efeito de real, mas de simulação. É uma atividade física operacional e maquinística que se aproxima da definição de Baudrillard (1990) do *jogging*: não correr, mas fazer correr. A prova obriga os participantes a caminhar indefinidamente, horas a fio, no mesmo lugar – Bial informa depois que a vencedora andou o equivalente a 25 quilômetros em mais de 14 horas. É um momento de autenticidade e, em tese, ausência de controle e manipulação. Afinal, a resistência física do corpo é natural, incontrolável – fora o risco de algum *BBB* machucar-se, lesionar um músculo, ficar de cama. A prova combina uma prática simulada, que trata o corpo como máquina operacional, com a imprevisibilidade e autenticidade da fisiologia humana. A grande surpresa: no final, três mulheres disputam a vitória. O sexo frágil supera o masculino na resistência física.

De maneira geral, neste capítulo, os participantes mantêm o comportamento simulado. Permanecem em uma zona de indistinção entre encenar e ser. Repetem ações e chavões que viraram lugar-comum no *Big Brother* – diálogos sobre amizade e afinidade, teorizações sobre o jogo, conflitos, euforia na conversa com Pedro Bial. Percebe-se, porém, que essas cenas ocorrem principalmente nas imagens editadas. Ao vivo, a situação é um tanto mais caótica. Muitas falas sequer fazem sentido. Quando Bial se comunica com os *BBBs*, frequentemente, corrige a conversa e dá sentido para as frases deles.

Mesmo os momentos, em tese, mais espontâneos e imprevisíveis, aquele em que a ex-*BBB* Joseane deve escolher outro ex-integrante para voltar à casa e quando ela indica um participante para o “paredão”, parecem situados em uma zona indistinta de simulação. Embora ela afirme que as escolhas são aleatórias, ambas

respeitam um critério semelhante – o mesmo critério usado pela produção do programa para selecionar os *BBBs* que entram na casa. Marcelo Dourado, lutador e professor de educação física, ostenta o biotipo preferido dos produtores do *BBB*. Elenita, indicada para o “paredão”, é aquela cuja aparência destoa de todos os demais. A moça está fora de forma.

SIMULACRO: Neste segundo programa, o *BBB* aparece mais claramente como um simulacro puro e indistinto (nem ficcional, nem real). Os signos do programa – diálogos, jogos, regras – não remetem a nada a não ser ao próprio *BBB*, num movimento de imanência. Difícil, por exemplo, encontrar um sentido metafórico ou alegórico para a prova de liderança. É uma disputa cujas regras e objetivos só fazem sentido dentro do universo do *BBB* – um espectador não familiarizado com o programa terá dificuldade de entender. Como dar conta, na dimensão sógnica, de analisar os ex-participantes que retornam à casa? A inclusão destes reforça o caráter imanente do programa, simulacro que volta-se para dentro de si e produz simulacros puros numa operação genética (por isso, se os candidatos a entrar no *BBB* fossem celebridades com fama oriunda de outros objetos midiáticos, seriam corpos estranhos).

Ao analisar um quadro do CQC que entrevista uma ex-*BBB*, mostramos a dificuldade de dar conta de uma nova categoria “ex-participante de *reality show*”, simulacro do simulacro. Pois, nesta edição, ex-*BBBs*, simulacros do simulacro, tornam-se mais uma vez participantes – duplicam-se dentro de um espaço cuja estratégia já é de dobragem e de multiplicação (esta já é a décima edição). Na primeira participação, os ex-*BBBs* já eram signos sem nexos com algum original. Na segunda, ainda mais distantes de qualquer referente, atingem a dimensão fractal do simulacro, “de proliferação e dispersão aleatória” (BAUDRILLARD, 1990, p. 11). Marcelo Dourado e Joseane são, ambos, signos que avançam uma etapa além da hiper-realidade – ordem de simulacros a qual Baudrillard (1990) denominou fractal. O hiper-real ainda guarda uma semelhança alucinante (Baudrillard) com o real que substitui. Ela de dimensões grandiosas, pele escamosa e lábios carnudos. Ele de olhar sorumbático, pele manchada, cabelo tal a tribo dos moicanos. Ambos de comportamento calculadamente simulado. Parecem andróides – se remetem a algo, é aos replicantes do filme *Blade Runner*.

HIPER-REALIDADE: Na verdade, não são só os dois ex-*BBBs* que se situam em uma fase avançada de hiper-realidade. Outros participantes exibem aparência e histórias de vida inverossímeis, inusuais e são signos distantes de referentes reais. Serginho, homossexual assumido, visual andrógino, tornou-se uma celebridade no ciberespaço graças a um *fotolog*¹⁹. Tessália, mãe solteira, ex-modelo, fotógrafa e dona de uma das páginas mais visitadas no Twitter²⁰. Dicesar, outro homossexual masculino, faz shows como travesti. Claudia, empresária do ramo de eventos (não fica claro que tipo de evento), com corpo de modelo e uma imensa tatuagem nas costas. Elenita, doutora em lingüística, concluiu o doutorado com apenas 23 anos, é também DJ e ostenta enormes tatuagens. O conceito de hiper-realidade talvez não dê conta desses signos, que produzem não reconhecimento alucinante mas, simplesmente, estranhamento. O hiper-real, originado da duplicação do real, assemelha-se a este, embora mais carregado. Os participantes citados não se parecem com nada, não são imitação de coisa alguma, difícil encontrar os referentes com os quais se relacionam.

Outros participantes, porém, estão mais perto da definição de hiper-realidade. Elieser, modelo do interior do Paraná. Carlos, *personal trainer* carioca. Fernanda, dentista de corpo esbelto e belo rosto. Alex, advogado de corpo musculoso. São reais um pouco falsos e exagerados – mas não adquirem a complexidade polissêmica dos anteriores. Aparentemente, neste *BBB*, convivem duas ordens de simulacro: a terceira, hiper-real, e uma quarta, fractal, uma etapa além da hiper-realidade.

TRANSPARÊNCIA: Há poucos momentos de real em direto, menos do que no primeiro capítulo. As imagens das câmeras onipresentes que chegam ao público são as selecionadas nos processos de edição. Uma amostra ínfima, irrisória. Afinal, 55 câmeras captam 24 horas por dia, o que significa um total de 1.320 horas de imagens. O real só é total, integral, para as câmeras. Nem o diretor do programa ou os editores conseguem observar tudo o que acontece todo o tempo nas 55 câmeras.

¹⁹ Um blog de fotos, página na web em que as pessoas exibem fotos pessoais.

²⁰ Ferramenta de comunicação digital em que os internautas criam páginas pessoais e escrevem mensagens curtas.

A questão, portanto, não é exatamente a transparência total, inviável. Mas o efeito e a ilusão de transparência que condicionam o comportamento dos participantes e atraem a atenção do público.

Há dois tipos de situações, neste capítulo, transmitidas ao vivo. Os participantes conversam com Pedro Bial na sala de televisão da casa. Bial olha para eles, o que funciona certamente como artifício de controle. Todos comportam-se civilizadamente, fala cada um na sua vez. O outro momento é o da “espiadinha”, quando os participantes sentem-se mais à vontade, não estão mais concentrados na conversa. Este momento é caótico, não há sentido nas frases enunciadas, todos falam ao mesmo tempo. Muito diferente, portanto, da convivência organizada veiculada nos clipes editados.

IRONIA: Duas situações irônicas reveladoras, que devem servir de referência para a observação dos demais programas. Os clipes editados exibem cenas que contradizem e ironizam características do perfil dos participantes, algumas delas escancaradas nos miniclipes de apresentação do primeiro capítulo. Elenita, a doutora-prodígio, perde no xadrez. Serginho imita, de brincadeira, um contato sexual com duas amigas. Há ainda a ironia da vitória feminina na prova de resistência física.

8.3 PROGRAMA 3: 14 DE JANEIRO

No início, Pedro Bial avisa que haverá algumas mudanças no jogo: a Joseane vai perder a liderança e os membros da tribo dos “belos”, vencedora da prova anterior, não terão mais imunidade. E haverá uma nova prova de liderança. Veicula-se, então, uma edição com cenas da festa da noite anterior. A edição mostra os participantes dançando e algumas conversas entre alguns deles. As conversas tratam, basicamente, de três temas: a disputa pelo prêmio; as relações dentro da

casa (conflitos e a criação de amizade); e sedução e sexo. Eliéser e Claudia conversam sobre o jogo (a conversa tem um clima de sedução).

Dourado tenta justificar para outros integrantes o fato de ter uma suástica, símbolo do nazismo, tatuada no braço – ele diz que o símbolo é em sânscrito e tem mais de três mil anos. Alguns participantes se indignam, mas reclamam em conversas particulares sem a presença de Dourado. Enquanto dançam, Dicesar e Serginho, os dois homossexuais masculinos, se beijam levemente na boca. Serginho, Lia e Tessália conversam sozinhos, dentro de um quarto, sobre o fato de eles terem desenvolvido amizade tão rápido.

Bial conversa com os participantes ao vivo: mescla fatos corriqueiros sobre a convivência deles com falas sobre o jogo. Pergunta para Elenita se ela está braba com alguém por estar no paredão e conversa com o participante Alex sobre a disputa (a conclusão é de que, em algum momento, amigos terão que indicar amigos para o paredão). Volta do intervalo e Bial diz que o pessoal já está sentindo-se em casa, apesar de ter mais de 55 câmeras apontando para eles. Entra um clipe editado mostrando os participantes acordando de manhã, mais à vontade e convivendo em uma clima de maior descontração. No entanto, logo os diálogos passam a tratar de conflitos gerados pelo jogo. No final, o clipe mostra uma brincadeira dos homens na piscina, que fingem protagonizar um show de acrobacias. Enquanto isso, Elenita fica sozinha, isolada.

A edição desses clipes do *BBB* é bastante dinâmica e vale-se de muitos recursos, como trilhas musicais, closes, câmera lenta. Tanto as ações quanto os diálogos exibidos duram poucos segundos. Além disso, busca-se montar as cenas em torno de um tema, embora nem sempre haja esta unidade. Também percebe-se nestes clipes a prática de estabelecer nexos entre os fatos.

Bial conversa ao vivo com os participantes, comenta fatos do clipe, como é praxe. Informa sobre as mudanças no jogo e avisa que, depois do intervalo, haverá uma nova prova do líder. Esclarece um acontecimento ocorrido no dia da indicação ao paredão. Joseane, antes de indicar Elenita, conversou baixo com Dicesar. Ela revela que perguntou o nome da moça e não pediu uma sugestão, como alguns

interpretaram – entre eles, a própria Elenita. Começa a prova do líder. No jardim da casa, há uma estrutura na forma de painel com fotos dos rostos dos *BBBs*. Cada jogador pega uma lata de *spray* vermelho e pinta a foto de um participante (há duas fotos de cada um). O que sobrar com uma foto limpa é o líder. Quando pinta o rosto, o participante deve dizer alto o nome da pessoa escolhida. O vencedor é Serginho, da tribo dos “coloridos”. Todos o abraçam. No final, vem a “espiadinha”, ao vivo: continuam os cumprimentos, não há diálogo.

SIMULAÇÃO: O fato de a maioria das cenas exibidas serem editadas determina a análise sobre as atitudes dos participantes. Nessas imagens, as ações e as falas dos *BBBs* relacionam-se basicamente a três assuntos: a disputa pelo prêmio (e os rituais do jogo); conflitos (alguns motivados pela convivência, outros especificamente pela disputa); sedução e sexo (participantes seduzindo-se entre si, comentando a beleza e os encantos de algum participante, referindo-se às opções sexuais de si ou dos demais – afinal, há três homossexuais assumidos na casa).

A questão é se, efetivamente, os *BBBs* só abordam esses assuntos ou se a produção do programa, na montagem dos clipes, seleciona apenas cenas em que tratam destes temas. Os temas preferenciais condizem com os perfis dos integrantes: jovens, bonitos, solteiros, em forma, extrovertidos. Parecem ter sido minuciosamente escolhidos para, uma vez dentro da casa, comportarem-se tal qual previsto pelos produtores. Além disso, eles já viram as edições anteriores, sabem que os *BBBs* brigam, jogam e seduzem (assimilaram o papel a ser desempenhado por um participante).

No entanto, nos três programas analisados até aqui, as cenas veiculadas ao vivo, em direto, mostram poucas situações de conflito ou de sedução. Na verdade, são caóticas: não se consegue distinguir claramente as falas, tampouco qual o tema das conversas. Percebe-se uma diferença grande entre as cenas de convívio mostradas ao vivo e as editadas. Diferentes das cenas ao vivo em que os participantes conversam com Pedro Bial. Todos estão controlados, sentados nos mesmos lugares, falam quando solicitados. Outro momento em que são mostrados ao vivo: nas provas em que disputam alguma coisa. Também aparecem em posição controlada, obedecem às orientações.

É o que fazem na nova prova pela disputa da liderança. Neste caso, seguir as orientações do jogo significa pintar, com *spray* vermelho, o rosto de alguém. É uma atitude por si só agressiva e que, em tese, fomenta a agressividade e os conflitos. Há *BBBs* que picham rostos daqueles com quem já se indispuseram. Em outros casos, a escolha parece aleatória. A agressividade da prova visa a estimular conflitos – reafirmar os já existentes e promover novos? Isto é: faria parte do grande experimento o incitamento de inimizades, com vistas a originar discussões ásperas que, por sua vez, renderiam imagens impactantes para as montagens?

Ora, mas já está evidente que um dos propósitos da produção do *BBB* é o de veicular conflitos. A prova do *spray* só reforça a intenção. Os *BBBs* discutem de fato, os conflitos são genuínos, reais? Ou é uma resposta positiva dos objetos, participantes, às intenções explícitas do sujeito, a produção do *BBB*? Ou seja: é uma resposta simulada, já prevista, ao experimento simulado que é o *BBB*?

SIMULACRO: A prova da liderança seria um simulacro de conflito? Os signos denotam agressividade. O *spray* vermelho disparado no rosto significa eliminação. Signos de sangue e de morte. Visto como representação do sangue em um programa de televisão, espaço midiático que banaliza a violência e a morte, o *spray* vermelho adquire força simbólica exatamente por inverter a dinâmica da representação hiper-real. Em vez do duplo, do real idêntico, clonado, imitando a si próprio, a distância do sentido entre o signo e o referente. Baudrillard (2004) prognostica, como consequência da crescente transparência hiper-realista dos *reality shows*, a transmissão em direto da morte²¹. Na prova do *BBB 10* brasileiro, o efeito é reverso: em vez de carregar ainda mais o hiper-real, retira real com a inserção de signos ilusórios e ficcionais.

Outra questão: que tipo de simulacros são os clipes editados? O são no sentido platônico, de uma representação distorcida de um real, já que exibem uma amostra diminuta e altamente subjetiva dos fatos efetivamente ocorridos. Numa visão baudrillardiana, o próprio real é simulacro e é o Mesmo multiplicado. Neste sentido, qualquer amostra de participantes seria o Mesmo transposto para o lado de

²¹ Algo muito próximo disso ocorreu na Inglaterra, em 2009, quando uma ex-participante do *Big Brother* local, doente terminal de câncer, teve seus últimos dias de vida transmitidos por uma emissora de televisão.

lá da tela, exposto a uma experimentação que também reproduz um estágio experimental e simulado da realidade. A transmissão do hiper-real, portanto, espelha a hiper-realidade. A edição, no entanto, revela apenas parcela do hiper-real. Dotada de signos da representação ficcional, acrescenta irrealidade ao hiper-real e, de certa forma, retira realidade da hiper-realidade.

HIPER-REALIDADE: Como dito, boa parte das cenas exibidas pelo *BBB* são editadas com técnicas ficcionais. Trata-se de uma seleção, parcela mínima, escolhida por critérios subjetivos e ordenada de modo a traçar uma narrativa. Fica prejudicada, portanto, a elaboração de uma definição do real transmitido ou representado por este *reality show*. Na verdade, a impressão é de que lidamos com diferentes tipos de real, dependendo da natureza das imagens veiculadas.

Nos clipes editados deste capítulo – e também dos anteriores já analisados –, os *BBBs* aparecem como reais simulados, hiper-reais, ao trafegar na linha que separa o encenado e o espontâneo e ao seguir o roteiro pré-estabelecido do *BBB*, que prevê conflito e sedução. São imitações de si mesmos (pessoas reais) tais quais retratadas no *BBB*. São o Mesmo duplicado de maneira espetacular – embora, em certos momentos, perceba-se uma certa ironia, como veremos a seguir.

Nas conversas ao vivo com Pedro Bial, os *BBBs* funcionam tais quais objetos em um experimento: respondem ao estímulo do apresentador, falam praticamente só quando chamados, tratam dos assuntos trazidos por ele. Se os assuntos englobam os temas preponderantes do *BBB* – exatamente o que ocorre – é porque Bial traz estes assuntos. Neste contexto, pode-se dizer que os *BBBs* também aparecem como reais simulados, pois, experimentados, respondem tal qual previsto. Simulam e confirmam-se como elementos hiper-reais – é como se respondessem que sim, são mesmo aquilo que imitam ser.

As questões de Bial aos *BBBs* não costumam ser abertas, mas fechadas em fatos veiculados nos clipes. Soam como testes de veracidade, em que os *BBBs*, ao comentar o ocorrido, reafirmam e chancelam as versões editadas da vivência na casa. Nas provas e disputas, quando veiculadas ao vivo, os participantes também obedecem, tais quais objetos em experimentação.

Neste capítulo e nos anteriores, o que destoa são as imagens veiculadas ao vivo em que os participantes convivem entre si, de forma espontânea – não conversam com o Pedro Bial, não disputam nenhuma prova. Aí o que aparece é um real caótico, sem sentido e sem nexos, que, a princípio, não se enquadra na definição de hiper-realidade. Vejamos nos próximos capítulos.

TRANSPARÊNCIA: Começa a se evidenciar que há discrepância entre a promessa de transparência – em tese, um dos atrativos do *BBB* – e as ações voltadas a, efetivamente, transparecer o real (ou hiper-real). O convívio dos participantes quase nunca é transmitido em direto. Há veiculações mais demoradas das disputas e das conversas com Pedro Bial, situações em que todos estão concentrados em uma mesma atividade e controlados. Já os momentos em que os *BBBs* convivem espontaneamente, como no que Bial chama de “espiadinha”, merecem veiculações rápidas, que logo são cortadas. A convivência dos participantes aparece mesmo nos clipes editados.

IRONIA: Há o mesmo tipo de ironia do capítulo anterior: ações e comentários que se contrapõem à identidade dos participantes, conforme os estereótipos elaborados pela própria construção do programa. Serginho, signo andrógino, faz musculação e revela vontade de ganhar mais músculos. No mesmo clipe, logo em seguida, os integrantes heterossexuais com estereótipo de machões brincam, na piscina, de nado sincronizado.

Bial comenta em seguida, ao vivo, os dois fatos. Primeiro, diz que achou “meigos” os “fortões” brincando de “balé aquático”, uma atitude muito “ máscula”. Imediatamente depois, pede para que Serginho mostre os músculos. Importante: os clipes são editados e o próprio apresentador do programa chama a atenção para a contradição entre as situações exibidas e as identidades dos integrantes. Ou seja, a produção do programa, que selecionou os participantes com base em seus perfis e editou os miniclipes de forma a enquadrá-los em estereótipos, agora veicula cenas que ironizam essas mesmas personalidades (no capítulo anterior, havia mostrado a doutora perdendo uma partida no xadrez).

Neste caso, a ironia relaciona-se às opções sexuais. Ao mostrar os heterossexuais em poses afeminadas e um homossexual de aspecto delicado em uma atividade masculinizada, a produção promove um jogo irônico de aparências. Um jogo de inversão no nível dos signos – as imagens denotam uma significação oposta ao do ser, dizem dos participantes exatamente o contrário daquilo que eles são (na verdade, o contrário do que parecem ser, pois são identidades construídas pelas cenas que o *BBB* veiculou até este terceiro capítulo; a maior parte delas, editada, caso dos miniclipes de apresentação do primeiro capítulo).

A atitude desviante é fruto da ironia do objeto, os participantes, descumprindo o roteiro previsto pelo sujeito, os produtores do programa? No entanto, fosse uma afronta dos participantes às intenções da produção, bastava deixar as imagens de fora do material editado. Só que o Pedro Bial cuida de chamar a atenção para a ironia. Uma tática reversível do objeto, que passa a dominar o sujeito? Isto é: os participantes condicionam a edição do programa e não o contrário? Ou a produção, ciente do poder sedutor do jogo das aparências, vale-se das imagens para seduzir as audiências (afinal, o *BBB* é um programa para as massas).

8.4 PROGRAMA 4: 15 DE JANEIRO

O programa começa com um longo clipe editado, com imagens principalmente de Serginho, novo líder. Ele conversa com outros participantes, vai ao quarto do líder com o grupo de amigos mais próximos (Michel, Tessália e Lia), onde comentam o fato de terem formado uma “panelinha”. Depois, diz a outro participante, Cadu, que é o “novo macho-alfa”. Angélica e Dicesar, colegas da tribo dos “coloridos”, reclamam de Serginho por ele ter levado outros amigos para o quarto do líder. Intercaladas a estas imagens, aparecem cenas em que a Elenita cobra o Dicesar por este preferir a amizade de Joseane à dela. Ela chora, pede para que ele não a “sacaneie”. Diz que não vai mais falar para não “chorar na TV”. Há outras cenas e todas giram em torno dos temas constantes do *BBB*: o jogo; conflitos (gerados pelo jogo ou não); e sedução/flerte/sexo.

Depois do intervalo, vem um novo clipe editado. Mais cenas de conversas sobre o jogo e conflitos. Além disso, imagens que mostram um flerte entre Tessália e o participante Alex (eles se tocam e ficam de mãos dadas). Em seguida, vem a prova do anjo. A prova ocorre em uma pista, no final da qual há listas coloridas pintadas horizontalmente. Sobre cada lista, há um número pintado. Os participantes fazem deslizar suas fichas nesta pista e estas param sobre as listas numeradas.

No final, somam-se os pontos com base na posição das fichas – os números sobre as listas viram pontos – e a vencedora é a Joseane. Além de imunizar alguém no dia do paredão, que é a tarefa do Anjo do *BBB*, Joseane tem que indicar um homem e uma mulher para participar de uma brincadeira: ele se veste de nenê e ela, de mãe. Toda vez que soar o choro de uma criança, os dois devem ir até o jardim e ele deve sentar no colo dela. Os dois ficarão vestidos assim por toda a semana. Joseane escolhe Alex e Lia. Joseane também recebe cartas de familiares. Enquanto lê, chora. Neste programa, em nenhum momento eles falam ao vivo com o Pedro Bial.

SIMULAÇÃO: No quarto capítulo, todas as imagens são editadas, fato que, por si só, dá um caráter encenado a todas as ações do *BBB*. Se estamos de fato diante de um real simulado, situado em uma zona intermediária (nem real, nem ficção), o acréscimo de signos ficcionais pende o objeto em direção à ficção e reverte o processo de transparência hiper-real rumo ao ilusório. Como sugere Baudrillard (1991): diante do mais real do que o real, opõe-se o mais falso do que o falso. Analisaremos melhor este ponto nas categorias “Hiper-realidade” e “Ironia”.

Por ora, o importante é que, nas imagens exibidas, os participantes seguem respondendo ao experimento do *BBB* conforme previsto: discutem, jogam e falam copiosamente sobre os assuntos prioritários (jogo, conflito, sexo). Percebe-se uma repetição crescente dos discursos, fenômeno visível desde o primeiro capítulo. Não só os *BBBs* abordam os mesmos assuntos, mas também emitem opiniões parecidas e transformam certas expressões e termos em jargões. Fala-se muito em “afinidade” e na necessidade de “ser você mesmo”.

Típica atitude simulada, automatizada: Joseane recebe cartas de familiares. Enquanto lê, chora. Ora, o programa começou há apenas quatro dias. No entanto, Jose, ex-*BBB* de volta à casa, já assimilou o modo operacional do participante que se comunica com a família e, de certa forma, demonstra este modo simulado para os demais, que a imitação dali em diante – embora todos tenham visto outras edições e, provavelmente, já soubessem como agir. O choro de Jose não é verdadeiro ou falso, mas uma ação operatória simulada.

SIMULACRO: Os discursos sobre afinidade e sobre a identidade de cada um, de tão repetidos e repetitivos, soam vazios. Em tese, são discursos da diferença – cada qual possui uma identidade específica, um Mesmo diferente dos Outros, e estariam, no jargão do *BBB*, sendo o que são, emitindo opiniões e adotando atitudes coerentes com suas personalidades. Porém, as imagens veiculadas os mostram cada vez mais parecidos, seja nas reações, seja nos discursos. Enquadram-se, portanto, na definição de Baudrillard (1991a) do simulacro: o Mesmo repetido. Neste sentido, o *BBB* é um espelho da sociedade contemporânea. Para Baudrillard (1991a), nos tornamos simulacros puros, iguais e sem vínculo com um ser, uma identidade. A carta lida por Joseane, escrita por um familiar de fora da casa, também repete o discurso da identidade: seja você mesma.

Além de repetitivas, simulacros, as falas e ações exibidas referem-se apenas ao *BBB*, um simulacro voltado para dentro de si. Neste capítulo, todas as ações dizem respeito ao jogo do *BBB* e à convivência no interior da casa. Não há praticamente nenhum comentário sobre a vida pregressa ou sobre pessoas de fora da casa. Na verdade, o confinamento já pressupõe um simulacro imanente, voltado para si. À medida que o programa avança e criam-se as tramas do convívio, o processo de imanência se acentua e o *BBB* fala só de si.

A prova do anjo, desinteressante e confusa, não remete a nada. Ao contrário da prova de liderança do *spray*, nesta, nem se tenta vincular os signos a qualquer coisa. É um simulacro puro, sem referentes – e sequer é possível identificar, à distância, os referentes desaparecidos por baixo dos signos. A prova só faz sentido no universo do *BBB* e, portanto, é um signo que surge de dentro, uma produção genética, simulada.

HIPER-REAL: Como este capítulo é integralmente formado por imagens montadas, lidamos com um real editado, cujo sentido é estabelecido pela montagem. Este real obedece uma lógica serial, uma das características do modo hiper-real, segundo Baudrillard (1996a). Gradativamente, os integrantes assemelham-se cada vez mais nas atitudes e reações, semelhança presente desde o início do programa (o que leva a crer que a escolha dos participantes obedeceu a um único critério e este envolvia buscar iguais e não diferentes). Nesse processo de crescente semelhança, de nivelamento entre os participantes, aqueles cujo visual e personalidade pareciam inverossímeis tornam-se um pouco mais verossímilantes.

Signos estranhos, dispersos em uma dinâmica fractal, difíceis de serem reconhecidos, os participantes do *BBB* – ou melhor, aqueles participantes que provocam este efeito sígnico – iniciam um processo de reversão até o ponto em que, de certa forma, voltam a ser hiper-reais. Não reais, porque nada até aqui parece real, não há efeito de real. Mas, a partir de certo momento, os *BBBs* parecem personagens verossímeis – pelo menos nos clipes editados – o que os coloca em uma zona de indistinção entre o verdadeiro e o falso tipicamente hiper-real.

TRANSPARÊNCIA: Neste programa, não há nenhuma veiculação em direto. Os clipes editados, como comentamos, exibem uma amostra mínima do ocorrido e o fazem com técnica de ficção. Não vemos o que aconteceu de fato, mas uma seleção reduzida e subjetiva – embora, para Baudrillard (2003), não haja acontecimentos e a transmissão integral do *BBB* só serviria para confirmar isso. Neste capítulo, o *BBB* produz efeito inverso ao da transparência. As câmeras fazem – ou pretendem fazer – um registro total do convívio dos participantes. Mas, no processo de edição, o *BBB* reverte a hiper-realização do hiper-real captado, retira real e não coloca. Portanto, ainda que sua estrutura revele uma obsessão por transparência e uma vontade de real, o *BBB* não se preocupa em transmitir ao público esse real em direto. Não visa a abrir, por meio de suas câmeras, um canal direto com a imprevisibilidade e a espontaneidade do real.

Pelo contrário, até aqui, a comparação das imagens ao vivo com as editadas mostra uma discrepância considerável entre a transmissão direta do convívio e as versões editadas. Ainda que, ao captar todo o real da casa do *BBB*, o programa

estivesse na posse de imagens reveladoras de um real concreto e espontâneo – o que não é o caso em uma ordem hiper-real –, a forma como a produção do *BBB* monta e exhibe essas imagens eliminaria o traço de real contido nas imagens. Até este quarto programa, portanto, percebe-se na produção do programa *BBB* não uma obsessão por transparência, mas uma prática contrária: de ocultar e retirar real daquilo que, em tese, é transparecido – e a matéria-prima aqui, como já dissemos, é um real adulterado pela ordem da simulação e por todas os procedimentos manipuladores da produção do programa, que inicia na escolha dos participantes.

IRONIA: A reversão da transparência operada pelo *BBB* é um processo irônico. O *BBB* promete exhibir um real integral. Para tanto, propõe-se a captar o real na sua íntegra, a cobri-lo integralmente de imagens e, desta forma, desencobri-lo integralmente para os espectadores (projeto impossível de se efetivar em uma ordem simulada, conforme a visão baudrillardiana, mas aqui estamos analisando as pretensões estruturais e o imaginário que impulsiona a produção do programa). Nos cliques editados, porém, o *BBB* volta a cobrir as imagens com signos estranhos a uma ordem de real.

Portanto, reverte o movimento de transparência e de integralização do real porque oculta a imensa parte deste real pretensamente captado na íntegra e, ainda, injeta signos ficcionais nas imagens que transmitem este real. Desta forma, aparentemente, o *BBB* alia uma estratégia de real a uma estratégia irônica. Este ponto é de grande relevância para os objetivos deste trabalho e voltaremos à questão na análise dos demais programas.

Percebem-se neste capítulo mais situações que ironizam a identidade dos participantes. São cenas editadas e, portanto, presume-se que foram incluídas intencionalmente pelos editores. Serginho homossexual assumido, diz a Cadu, estereótipo de machão, que ele, Serginho, é o novo macho-alfa da casa. A ironia com a sexualidade, na verdade, é uma constante nos capítulos do *BBB*. Outro ponto: o rechaço dos participantes a se enquadrar nas tribos impostas pelo programa, fato visível principalmente na tribo dos “coloridos”, que reúne os gays masculinos e femininos. Serginho forma um outro grupo de amigos, que os próprios definem como “panelinha”, da qual os demais homossexuais não fazem parte.

Trata-se de uma situação em que o objeto (os *BBBs*) desvia da determinação do sujeito (a produção do programa), uma estratégia irônica do objeto, portanto. Mas o fato é evidenciado pela edição do programa, que produz uma cena em que aparece Serginho com seus amigos e, em seguida, os outros dois “coloridos” sozinhos, em clima de solidão. Não sabemos se há efetivamente relação entre os fatos ou se, na montagem, os editores colocaram imagens de fatos originalmente sem nexo de maneira a criar um sentido. Seja como for, se a ironia é um efeito desviante do objeto, conta com a cumplicidade do sujeito.

8.5 PROGRAMA 5: 16 DE JANEIRO

O programa começa com um longo clipe editado, que mostra situações dos participantes na casa (este clipe não tem um tema central, mas vários fatos diferentes. Quase todos relacionados a jogo, briga e sexo). Na primeira cena, os *BBBs* fazem um jogo da verdade: um faz uma pergunta indiscreta e gira uma tábua arredondada no centro da mesa, na qual há o logotipo do *BBB*. Quando a tábua para de girar, o logo aponta para algum participante, que deve responder à pergunta. As perguntas são sobre o jogo e sobre sexo. Um pergunta se o participante mentiria para ganhar. Outro pede para que alguém diga qual dos integrantes já imaginou pelado(a). As demais imagens mostra *BBBs* conversando sobre o jogo, sobre beleza e aparência e sobre flertes. Comenta-se o clima entre Elieser e Cláudia e entre Tessália e Alex. As cenas que mostram os casais têm como trilha uma música romântica. São músicas diferentes para cada casal.

Ainda no mesmo clipe: eles acordam no dia seguinte. Acordam com música alta, muitos dançam (sempre que há cenas deles acordando, é com música alta, dança e uma edição que mostra animação). Em seguida, há várias situações deles durante a manhã. Muita conversa sobre o jogo. Tessália diz que gosta de ver as “máscaras” das pessoas “caindo”. Dourado comenta com ela e Michel que, em algum momento, os grupos começam a combinar os votos. Serginho e Lia falam sobre voto.

No final do programa, inicia uma festa. Um cantor vestido de Elvis Presley canta, ao vivo, músicas do artista americano. Os participantes também estão vestidos com um figurino dos anos 50. Enquanto ele canta, os *BBBs* dançam e bebem. A câmera ora filma o show, ora filma os participantes. Não acontece nada de relevante, a não ser eles dançando.

SIMULAÇÃO: O capítulo é quase todo editado. E as imagens, mais uma vez, exibem os *BBBs* abordando os mesmos assuntos e repetindo ações e reações. Mesmo quando há ironia nas atitudes ou nas falas, estas dizem respeito aos temas recorrentes do *BBB*. Serginho, gay assumido, responde no “Jogo da Verdade” que acha a Tessália a pessoa mais interessante entre os *BBBs*. Uma ironia com conotação sexual e que leva o signo até uma zona de indistinção. Neste capítulo, há várias menções sobre a identidade e sobre atitudes verdadeiras e falsas. Perguntado sobre se mentiria para ganhar o programa, Elieser diz que não adianta mentir, porque o público reconhece a mentira. É um simulacro de discurso, no sentido baudrillardiano: pronto, repetitivo, previsível (a impressão é de que qualquer um dos *BBBs* responderia a mesma coisa).

Ora, como dito, o *BBB* é uma simulação de convivência – que, para Baudrillard (2004), reflete o fato de a socialidade ter-se tornado simulação. Então, a oposição entre ações falsas e verdadeiras não existe aqui. Neste sentido, faz-se o que se espera que seja feito e diz-se o que se espera que seja dito. O que coloca a interrogação: até a disputa pelo prêmio é simulada e os *BBBs* disputam por que é isso que se espera deles?

Se o *BBB* estabelece uma convivência simulada, então tudo o que ocorre dentro da casa é simulação – não é verdadeiro ou falso, mas simulado. Então não se trata de convivência, mas de simulação de convivência. Nada de flerte, de conflito ou de disputa: simulação de flerte, simulação de conflito, simulação de disputa. Então, nesta perspectiva baudrillardiana, toda e qualquer ação produzida na casa não será ação, mas simulação daquela ação. Fulano briga? Não, simula briga. Sicrana ama? Não, simula amor. E, na ordem da simulação, as coisas tornam-se muito parecidas: simulacros.

SIMULACRO: A análise continuada dos capítulos do *Big Brother* evidencia cada vez mais a semelhança entre tudo o que vê. Como dito, os assuntos, as frases, as reações, a aparência: é tudo muito parecido. Neste capítulo e no anterior, aparecem muitas conversas sobre a identidade de cada um e a relação desta com as atitudes tomadas. Em resumo, os *BBBs* falam daquilo que eles e os demais são e se questionam se as atitudes dos demais condizem com o ser de cada participante. Tessália diz que gosta de ver as máscaras caindo.

Dá a entender que alguns participantes agem falsamente, mas, aos poucos, o verdadeiro ser de cada um transparece por baixo da máscara de falsidade. Angélica informa Anamara que não havia gostado dela no início porque a considerou “vazia”, “sem conteúdo”. De maneira geral, portanto, os *BBBs* criticam a falsidade, a superficialidade e valorizam o comportamento autêntico. E creem que o público espera deles atitudes verdadeiras e punirá a falsidade. São opiniões-simulacros, clichês repetidos à exaustão.

HIPER-REAL: Mais um capítulo quase todo editado, situação em que os participantes e as situações que vivem se enquadram melhor na definição de hiper-realidade. São um real simulado. Repetitivos e previsíveis, parecem seguir um roteiro. São signos que estagnaram em um modo operacional semelhante, mas numa fase de real mais saturada, levemente (apenas levemente) exagerada. Para usar um chavão: os *BBBs* encenam uma novela da vida real. Novela em que as tramas, os diálogos e os personagens se assemelham tremendamente.

Na verdade, como dissemos anteriormente, os signos ficcionais acrescentados às imagens captadas numa lógica extrema de transparência revertem o movimento e retiram real desta realidade integral. Numa escala entre o totalmente real e o totalmente fictício, em vez de ocuparem a metade do caminho, ponto da simulação pura, as imagens editadas pendem levemente para o ficcional. Conseguem obter mais efeito de real do que as imagens de real em direto – e o efeito de real, neste caso, é um efeito de hiper-real.

TRANSPARÊNCIA: A maior parte do capítulo é editada. Desta forma, gera um efeito de reversão da transparência e não de transparência, como comentado

anteriormente. No início do capítulo, os participantes brincam de um jogo da verdade, em que, em tese, devem revelar verdades sobre si próprios. Mas aparecem poucas respostas, parte ínfima das pretensas verdades ditas durante a realização da brincadeira. Em tese, os signos do jogo denotam uma vontade de verdade, a ideia de que os *BBBs* contem segredos sobre si. As verdades não são segredos – o secreto não existe mais, nos diz Baudrillard (1990) – mas aparências repetitivas. A única surpresa está na ironia da resposta de Serginho: um *gay* que acha uma mulher, e não um homem, interessante (ironia por jogar com a aparência, com os signos da superfície, e não por revelar algum segredo sobre Serginho, a verdade de que ele é heterossexual, por exemplo).

No final do capítulo, há a transmissão do início de uma festa. Percebe-se que, mesmo na veiculação ao vivo, há uma seleção de imagens que atendem às intenções da produção do *BBB*. As imagens veiculadas mostram sempre os participantes dançando, animados. Quando algum para de dançar, vai beber alguma coisa ou conversar com outro *BBB*, automaticamente a câmera busca algum *BBB* que esteja animado. O impulso, portanto, não é o de mostrar o real, o que verdadeiramente ocorre, mas selecionar imagens dos participantes dançando. Situação hipotética: apenas quatro ou cinco dos dezessete dançam. As câmeras se concentrarão nestes e tentarão transmitir a ideia de que todos dançam. Isto é: em vez de revelar a verdade, o programa irá adulterar esta verdade, embora, na visão de Baudrillard (1991a), a verdade da qual se fala aqui não exista.

IRONIA: Dois aspectos irônicos já foram mencionados. O primeiro diz respeito às opiniões-simulacros dos *BBBs* sobre verdade e falsidade. Condenam qualquer traço de falsidade e valorizam personalidades com conteúdo. Ou seja, repetem um mesmo discurso que valoriza o oposto do que são: simulacros puros, nem verdadeiros, nem dotados de substância. Repetem constantemente as mesmas ideias e ações e, desta forma, não revelam uma identidade ou um ser diferente dos demais. São simuladores a repetir discursos.

Este programa começa com Pedro Bial avisando uma mudança de regra: a Fernanda, que venceu a prova de resistência e havia perdido a imunidade com outra mudança de regra, volta a estar imune. Bial justifica que é um pedido do público, uma vez que Fernanda ficou mais de 15 horas caminhando sobre o rolo. Em seguida, há um longo clipe sobre a festa da noite anterior, com o *show cover* do Elvis Presley. Na versão editada, a festa é muito mais animada do que nas imagens ao vivo do dia anterior.

Os *BBBs* dançam e bebem. Aparecem cenas em que alguns conversam. Falam sobre flerte e sobre conflitos. Eliéser e Michel falam sobre a Claudia. Uilliam e Cadu elogiam a beleza de Marcela. Além disso, em outros diálogos, *BBBs* tratam de votos e paredão. Dourado diz para a Tessália que algumas pessoas pretendem votar nos ex-*BBBs* que entraram na casa. Dicesar diz para Angélica, ela também homossexual assumida, que um dos “coloridos” precisa ficar até o final. Ela chora, diz que a pressão lá dentro é muito grande e que eles não conseguem nem dormir.

Bial conversa ao vivo com os participantes. Fala sobre a festa. E diz que Serginho ficou mais sério agora que precisa indicar alguém para o paredão. E que o jogo é sério mesmo. Volta do intervalo e Bial avisa que parte dos participantes se mudou para um puxadinho. Uma prova define quem vai para a casa menor e quem fica na maior e ainda ganha estalecas²² para comprar comida. Os participantes dividem-se em dois grupos – a separação é aleatória, realizada rapidamente. Há dois carros, no jardim, rodeados de bens domésticos, cada qual com uma etiqueta de determinado valor. Os grupos devem colocar os objetos no porta-malas do seu carro. Quem somar o maior valor, ganha. Os carros são utilitários Fiat Dobló. Na verdade, a prova é também um *merchandising*²³.

O grupo que perdeu vai para o puxadinho. Cenas mostram os participantes falando sobre a divisão. Há uma longa conversa sobre quem vai dormir onde. No meio deste diálogo, Dicesar e Fernanda dizem para Marcelo Dourado que ele

²² Moeda fictícia criada no *BBB*. Os participantes usam as estalecas principalmente para comprar comida em uma feira organizada no jardim da casa.

²³ Neste caso, uma ação promocional de comunicação de marcas e produtos que se insere dentro do conteúdo de um programa (e não no intervalo comercial, por exemplo).

parece mais malicioso que os outros homens, todos “puros”, segundo Dicesar. Em seguida, Bial introduz um clipe sobre o personagem da semana, Anamara. A edição realça o perfil espontâneo e sensual da moça – no primeiro capítulo do *BBB*, ela havia dito que bateu em homem. Bial conversa novamente ao vivo com os integrantes e avisa que logo virá a votação do paredão. Antes do intervalo, eles aparecem ao vivo. Os participantes conversam sobre o Pedro Bial. É uma conversa desorganizada, um tanto caótica, a maior parte do tempo mais de um fala ao mesmo tempo.

Chega a hora da primeira votação. Antes, Bial avisa que, em função de um pedido do público, que “se apropriou do *BBB*”, a Fernanda voltou a ter imunidade. Em seguida, Joseane deve imunizar outro participante com o colar do anjo. Joseane entrega o colar a Marcelo Dourado. Serginho, o líder, indica a Claudia para o paredão. Diz que gosta muito dela mas que não tem tanta afinidade. Para votar, os participantes se dirigem até um sala fechada, batizada de confessionário, onde conversam com Bial. A câmera tem uma tecnologia que detecta a elevação do nível de estresse. Enquanto os *BBBs* falam, uma ilustração deles com um termômetro ao lado surge no canto da tela, indicando o nível de estresse de cada. Os votos são sempre justificados. Na maioria dos casos, os votantes atribuem à falta de afinidade ou de contato – a palavra “afinidade” é repetida muitas vezes.

Muitos, cinco no total, indicam a Joseane, ex-*BBB*, com a desculpa de que ela já teve outra chance e os que estão pela primeira vez devem ser priorizados. Ela vai para o paredão. Antes de avisar quem vai para o paredão, Bial conversa com um espectador, que precisa acertar uma pergunta para ganhar um carro. Ele deve revelar em quem votou o Dicesar. O espectador acerta: Tessália. Bial anuncia aos *BBBs* que a Joseane foi a mais votada. O programa termina com uma “espiadinha” ao vivo. Claudia chora. Joseane fica sorrindo, mas não fala com ninguém. Na volta, os demais conversam, falam ao mesmo tempo, levantam – não é possível entender muito bem as conversas.

SIMULAÇÃO: De uma maneira geral, mantém-se o padrão simulado dos capítulos anteriores. As ações e as falas abordam os mesmos temas e se assemelham em todos os sentidos (parece que os *BBBs* decoraram o que devem

fazer e falar e seguem este roteiro). São ações indistintas, entre o encenado e o improvisado. Neste capítulo, há ainda a inclusão de mais um discurso, o publicitário, na prova que é também *merchandising*. As imagens dos *BBBs* colocando objetos no porta-malas de um Fiat situam-se na zona de fronteira entre o discurso da ficção, do real e da publicidade. Nesta prova, os *BBBs* são autênticos simuladores: reais, atores e garotos-propaganda, tudo ao mesmo tempo.

Outro detalhe relevante: o comentário de Bial de que o público se apropriou do programa e, graças à solicitação deste, as regras foram alteradas. De fato, no jogo do *BBB*, são os votos do público que definem quem sai do programa – e, no final, quem será o vencedor. Sem falar que, na televisão, o sucesso dos produtos é medido pelo tamanho da audiência. No entanto, na perspectiva de uma ordem da simulação, de indistinção de pólos, deve-se ver a situação do avesso: assim como a produção do *BBB* controla os participantes no programa-experimento, também controla o público, que responde aos estímulos. Nesta perspectiva, qualquer uma das hipóteses a seguir faz sentido. Tanto é a Globo que atende às expectativas do público ao estruturar o *BBB*, quanto é o público que responde passivamente aos comandos da Globo. Ou: a Globo simula atender a vontade do público e o público simula responder fielmente aos estímulos da Globo.

Uma última questão: na hora de votar no confessionário, momento-chave do jogo, os participantes simulam? Já dissemos que, dado tratar-se o *BBB* de uma grande simulação, por conseguinte, todas as ações dentro do programa devem ser simuladas – na verdade, é impossível provar que alguém simula, porque a prova insere-se no procedimento científico, racional, e está na ordem do real. Insistimos, porém, que os indícios apontam para simulação: os *BBBs* repetem discursos e expressões verbais, as ações situam-se numa zona indistinta entre o encenado e o autêntico, as reações são condicionadas pelas edições anteriores do *Big Brother Brasil* e pelas regras do jogo e, em último lugar, a votação é uma etapa da disputa pelo prêmio, um jogo e um experimento, uma simulação, portanto – e todas as etapas internas a uma simulação só poderão ser simuladas.

SIMULACRO: A comparação das cenas editadas deste capítulo com as imagens ao vivo da festa do dia anterior mostram uma discrepância considerável na

atitude dos *BBBs*. Na versão ao vivo, ainda que as câmeras filmassem apenas os participantes que dançavam, o nível de excitação dos participantes parecia moderado. Na edição, todos estão animados, dançam, cantam. O clipe editado, portanto, pode ser definido como um simulacro do que efetivamente aconteceu – simulacro, aqui, numa acepção mais platônica, de representação falseadora. No entanto, como comentamos, a exibição ao vivo é também um simulacro, no mesmo sentido: ainda que veiculado ao vivo, o fato-festa é transmitido por meio de uma única câmera, resume-se a um recorte, um enquadramento restrito e restritivo do que aconteceu efetivamente.

Na perspectiva de Baudrillard (1996a), porém, tudo, até mesmo os fatos são simulacros. Os acontecimentos ocorridos na casa – assim como todos os fatos – são aparências que ganham sentido uma vez inseridos em um ponto de vista (definição calcada na teoria de Nietzsche (1992), para quem, o que chamamos de real é uma interpretação subjetiva de aparências em si mesmas desprovidas de sentido). Isto é, seja no clipe editado, seja na transmissão ao vivo – ou ainda que o espectador vá até a casa do *BBB* e veja a festa ao vivo, e acredite estar diante do real nu – o sentido para os acontecimentos decorrerá de uma interpretação subjetiva do observador. Voltaremos a este ponto mais adiante, em texto em que comentamos os oito capítulos do *BBB* analisados.

Por ora, cabe lembrar que, na visão de Baudrillard (1996a), mesmo este real oriundo de uma construção de sentido, por sua vez criada por um ponto de vista, perde este sentido – e o estatuto de realidade – na contemporaneidade. Volta a ser o que sempre foi e exatamente o que é: uma aparência pura. Portanto, os signos do programa não remetem mais aos referentes aos quais pretendem remeter. Como comentamos em outros pontos desta análise: carece um certo esforço para desvendar os referenciais desaparecidos por baixo dos signos do *BBB*. Neste capítulo, isso se evidencia nas provas e outros rituais do jogo. A prova que divide as duas casas, com o Fiat Dobló: um simulacro indistinto que reúne signos-convenções de três discursos diferentes (ficção, real, publicidade). O único sentido é encontrado dentro do próprio programa – simulacro imanente. Não há referentes externos com os quais contrapor o signo. O paredão: o termo remete ao método de execução por fuzilamento. O *BBB* de fato estimula a agressividade e está tomado de ações

simuladas e discursos-simulacros conflituosos. Mas, ainda assim, o referente situa-se muito distante do signo. O “confessionário”: não o espaço onde os *BBBs* confessam seus pecados e sim onde, geralmente, denunciam o pecado de outro participante.

Os signos com os quais o programa batiza os rituais do jogo combinam confusamente metáforas: é no “confessionário” que os *BBBs* votam em alguém para o “paredão”, mas não se pode votar naquele que o “anjo” “imunizou”, nem no “líder” e nos membros de sua “tribo”. Na verdade, simulacros sem referentes, imanes e operacionais dentro do próprio objeto-simulacro, o *BBB*.

HIPER-REAL: Seja nas cenas editadas, seja na votação do paredão, os *BBBs* e as situações que vivem não parecem reais. Em certo sentido, enquadram-se na definição de hiper-realidade, pois situam-se entre o encenado e o genuíno. O público os crê reais – porque o público ainda acredita em uma ordem de real (Baudrillard) e o homem da rua parte do pressuposto de que o que enxerga como real assim o é (Berger, Luckmann). Mas, ainda que fossem reais conforme a definição moderna e conforme a definição do senso comum, colocados em um experimento-simulação, deixariam de ser reais e se tornariam espetáculo.

Ora, se na vivência do dia-a-dia já são hiper-reais, o que acontece se confinados no experimento? Voltaremos a essa questão mais adiante. Mas o fato é que, quando buscamos uma definição de real nas cenas deste capítulo, não se enquadra totalmente na definição de Baudrillard (1991a, 1996a) de hiper-realidade. Como comentado anteriormente, é um real que se posta mais próximo do ficcional. Em suma, parece no meio do caminho entre a hiper-realidade e o espetáculo.

TRANSPARÊNCIA: O clipe editado da festa do dia anterior revela o quanto as cenas editadas, predominantes no *BBB*, distanciam-se de uma transparência direta do real (ou de um pretense real, como comentamos). A vontade de verdade original do *BBB*, que almeja fazer transparecer todo o real, está cada vez mais na promessa. A operação existente é contrária, como dito nas análises dos outros capítulos. Neste, há um detalhe em linha com o imaginário de transparência: a câmera que capta o nível de estresse dos participantes no momento do voto. No

entanto, a representação gráfica dos *BBBs* que aparece na tela é um tanto confusa, quase incompreensível. Percebe-se, portanto, que a promessa de transparência está contida no *BBB*, mas, na prática, não se efetiva. Aparentemente, insere-se mais em um jogo de signos do que busca efetivamente mostrar o verdadeiro – ainda que este verdadeiro não exista.

IRONIA: Percebem-se, novamente, os dois tipos de manifestações irônicas identificadas nas análises de programas anteriores do *BBB*. A primeira insere-se nos conteúdos das falas e das ações; principalmente, nas tramas conformadas pela produção do programa, dentro das quais, às vezes, os signos opõem-se frontalmente aos referentes aos quais, em tese, submetem-se. As ações e falas dos participantes contrariam outras situações do próprio programa ou a identidade dos próprios participantes. Trata-se de algo bastante perceptível no aspecto sexual – como comentamos, há várias situações em que os *BBBs* agem contrariamente à sua opção sexual.

Neste capítulo: Dicesar, homossexual, reitera a importância de um dos “coloridos” chegar à final, um discurso que enxerga os gays como uma minoria vítima de preconceito. O fato, porém, é que no convívio do *BBB*, os homossexuais não sofrem o preconceito do qual Dicesar fala. Na verdade, os homossexuais, embora na mesma “tribo”, não convivem muito entre si. Serginho faz parte da “panelinha”, fato que, em episódio anterior, criou uma intriga entre os “coloridos”.

Portanto, o discurso de Dicesar da diferença e da agregação dos homossexuais em torno de sua opção diferente destoa dos fatos exibidos: nem os homossexuais se unem, nem parecem diferentes dos outros, nem estão excluídos. Outra ironia: no clipe editado da festa, Angélica chora e comenta a pressão que os participantes sofrem no confinamento, onde sequer dormem direito. Ao mesmo tempo, os demais dançam e se divertem na festa. E, ainda, as imagens dos *BBBs* acordando – neste capítulo e nos anteriores – mostram todos animados pela música, dançando.

A outra ironia que se repete é de ordem estrutural e mais relevante para este trabalho: o movimento de reversão da transparência e da hiper-realidade por meio de um jogo de signos.

8.7 PROGRAMA 7: 18 DE JANEIRO

O programa começa com Bial orientando o público sobre a prova da semana (solicita que entrem no site da Globo e respondam a uma enquete, que será usada na prova do líder). Em seguida, roda um clipe editado em que os *BBBs* comentam a formação de paredão do dia anterior. As três participantes que estão no paredão conversam. Cláudia diz para Joseane que, se esta não tivesse imunizado o Dourado com o colar de anjo, ele, e não ela, estaria no paredão. As demais cenas giram em torno do jogo e da votação. Especula-se sobre quem recebeu votos e quem é candidato a vencer a disputa.

Dois *BBBs* conversam com participantes do qual receberam voto. Tessália conversa com Dicesar (o espectador que participou do programa pelo telefone no dia anterior divulgou a informação de que Dicesar votou em Tessália). Cláudia fala com Serginho, que a indicou para o paredão. O mesmo tipo de discurso: em ambos os casos, o participante diz que gosta muito da pessoa em quem votou, mas não tem menos afinidade do que com outros. Nas conversas sobre o jogo, os participantes criticam muito a falsidade de outras pessoas, que parecem ser uma coisa e, na verdade, são outra.

Continuam aparecendo cenas editadas, mas agora do dia seguinte. Eliéser atende o telefone da casa. Uma voz distorcida, robótica, o orienta a escolher três mulheres para ganhar um prêmio. Elas ganham sandálias da marca Ipanema. Uma irá até o evento *São Paulo Fashion Week*. Aparecem imagens das moças vestindo as sandálias. Depois, os *BBBs* vão até a feira do jardim para comprar comida. Em seguida, aparecem várias cenas que mostram inimizade entre Dicesar e Dourado. Dicesar, homossexual, diz para outra participante que Dourado é do tipo machão,

que fica “arrotando” na frente dos outros para mostrar que é homem, e que é homofóbico.

Bial conversa ao vivo com os *BBBs*. Começa dizendo que os *BBBs* são amigos de infância (referindo-se a todas as intrigas veiculadas até então neste capítulo). Pergunta se as participantes do paredão estão tranquilas. Todas dizem que estão tranquilas, mas um pouco nervosas. Elenita, a doutora em linguística, fala duas coisas interessantes: que quando se vê o programa de casa, pensa-se que são personagens, mas são pessoas; ela diz também que esperava agir de uma forma mas, uma vez dentro do programa, age de outra. Elenita ainda manda um beijo para a família e recebe uma reprimenda de Pedro Bial, que afirma: “Isso é proibidíssimo, o Big Boss detesta isso de mandar beijo”. Antes do intervalo, Bial anuncia a “espiadinha”. Aparecem imagens dos *BBBs* se levantando e conversando. Impossível distinguir as frases. Menos de um minuto depois, já se inicia o intervalo.

Depois do intervalo, há um jogo em que se disputa imunidade. Cada *BBB* tem que pegar um chapéu com um adjetivo, colocar na cabeça de outro participante e explicar por quê. Bial revela que o vencedor será aquele que terminar com o adjetivo: “fraco”. Os adjetivos são negativos. Ao colocar o chapéu, os *BBBs* tentam suavizar o adjetivo escolhido, transformar o aspecto negativo em positivo. Ao final, todos os chapéus foram colocados, mas ninguém ostenta aquele com o adjetivo “fraco”. Bial pergunta se alguém quer mudar de chapéu-adjetivo. Lia pede para trocar, pega o “fraco” e vence a prova. O programa termina com os *BBBs* mostrados ao vivo, depois de encerrada a prova. Os participantes saem da casa em direção ao jardim. Fora da casa, Lia comemora a “imunidade” conquistada.

SIMULAÇÃO: Logo no início, Bial solicita a participação do público através da internet. Mais inversão e indistinção. Os *BBBs* seguem as orientações da Rede Globo. O público faz o mesmo – ou a produção do *BBB* pretende que faça. O *BBB* é interativo. Na dinâmica simulada da interatividade, o sujeito controla o objeto e vice-versa. O público participa do *BBB* e decide. Mas a participação e a decisão são limitadas aos parâmetros pré-estabelecidos pela produção do programa, que define os parâmetros a partir de uma avaliação das experiências passadas com o público (e assim sucessivamente).

Um comentário de Bial indica o nível de controle da produção sobre os *BBBs*: ele avisa que o “Big Boss”²⁴ não permite aos participantes cumprimentarem pessoas de fora da casa. A observação do apresentador revela que há regras de comportamento que não são do conhecimento do público, fato que só intensifica o caráter simulado do *BBB* (além de estarem enclausurados em um experimento, além de imitarem-se uns aos outros, além de aparecerem predominantemente em imagens editadas, além de terem a comida racionada, além de a disputa direcionar as suas ações, além de serem filmados o tempo todo, os *BBBs* ainda devem obedecer regras específicas). É um experimento, portanto, com controle rígido e cujo resultado é direcionado desde o início.

SIMULACRO: Os *BBBs* continuam sendo simulacros-puros: agem e dizem obviedades (as mesmas obviedades). Curioso que certos discursos-simulacro e atitudes-simulacro congelam em uma fase irônica: os *BBBs* fazem as mesmas coisas e dizem as mesmas coisas, mas estas mesmas coisas contradizem o conteúdo do que é dito. Por exemplo, todas as integrantes do paredão se dizem tranquilas (e estar no paredão, em tese, significa o oposto da tranquilidade).

Os discursos sobre identidade e falsidade repetem exaustivamente a ideia de que cada qual deve ser autêntico, agir conforme sua personalidade (mas todos dizem e agem igualmente). Pedro Bial também enuncia o discurso-simulacro da identidade e das afinidades (e a produção do programa exerce um controle excessivo e recorre a toda sorte de artifícios manipuladores para que os participantes ajam tal qual intencionado, isto é, coíbe, anula e esconde a espontaneidade).

Neste capítulo, os integrantes chegam ao cúmulo de tentar inverter a negatividade dos adjetivos estampados nos chapéus que colocam nas cabeças dos colegas, transformando o que é negativo em positivo – é o que faz a produção, ao criar um jogo em que o “fraco” vence. O fato de a inversão ser bem sucedida mostra a faceta de simulacros puros dos adjetivos, chapéus que podem servir a qualquer

²⁴ Provavelmente, uma alusão ao diretor do *Big Brother* Brasil, José Bonifácio Brasil de Oliveira, mais conhecido como “Boninho”.

um e cujo sentido pode variar conforme a ocasião – o que, na verdade, denota falta de sentido.

HIPER-REAL: Há dois detalhes ricos, neste capítulo, para se refletir sobre o significado de real dentro do *BBB* e o que este nos diz sobre o estatuto do real na contemporaneidade. Um é a naturalidade com que o *merchandising* se encaixa no decorrer do programa. Outro é o comentário de Dicesar de que Dourado “arrotou”. O “arrotado” não é veiculado. Os *BBBs* também não realizam necessidades fisiológicas, não se sujam, poucas vezes tomam banho. Não se percebe sujeira na casa. É um real limpo, esterilizado, asséptico. Isto é: não parece real.

Guarda semelhanças com o real, mas é mais colorido, mais belo, mais limpo. É hiper-real. Aqui voltamos para o ponto comentado em análise anterior: o real do *Big Brother* parece hiper-real. Neste *reality show*, não há efeito de real, mas efeito de hiper-real. Para Baudrillard (1991a), na ordem da simulação, há uma estratégia de real a encenar a ficção para simular que o real ainda existe. O autor (1991a) cita o exemplo da Disneylândia, cuja fantasia tenta esconder que o próprio real virou fantasia e Disneylândia. Eis que, hoje, um produto midiático da principal emissora de televisão do país, em vez de isolar o real da fantasia, assume a hiper-realidade como estética.

Em uma estética hiper-real, o discurso publicitário se adapta com naturalidade. Se o real parece um comercial televisivo, então o acréscimo de uma marca e de signos da publicidade não agride as imagens. O *merchandising* aparece mais naturalmente no *BBB* do que nas telenovelas. Nestas, a inserção dos signos publicitários incomoda, são signos estranhos àquele universo. No *BBB*, não há esta estranheza, porque o discurso deste *reality show* já é híbrido. A indistinção típica da simulação é inerente ao objeto, ele já nasce hiper-real.

TRANSPARÊNCIA: Comentamos, na categoria “Simulação”, o nível de controle estabelecido sobre os *BBBs*. A revelação de tantas regras voltadas a abafar a espontaneidade dos participantes é mais um ponto a evidenciar que a questão aqui não é transparecer, mas fazer exatamente o contrário. Neste capítulo, há

alguns segundos de uma transmissão ao vivo mais próxima de um real em direto – mas não dura nem um minuto.

IRONIA: Na categoria “Simulacro”, mencionamos ironias sutis nos discursos-simulacros que pululam no *BBB*. A trama está recheada deste tipo de ironia, isto é, de signos-simulacros pontuais que contradizem outros signos. Ou seja, signos que teimam em desafiar seus referentes e que acabam por demonstrar a ausência destes referentes. Ao adotar comportamentos que contradizem a própria identidade, os *BBBs* também revelam-se destituídos de identidade (e, se o público enxerga uma personalidade de cada, é fruto de um estereótipo simulado construído graças à manipulação de imagens por parte da produção, que consegue gerar um efeito de identidade no nível das aparências). Essas ironias sutis dentro da trama não produzem reversibilidade por si só, mas são elementos da construção narrativa operada.

A ironia relevante do *BBB*, como comentamos, está no jogo sedutor entre a transparência e um processo contrário, o encobrimento e o desencobrimento, o coberto e o descoberto; e, também, entre o real e o fictício; está no movimento de reversão de um hiper-real em estágio avançado de hiper-realidade, graças a um jogo de signos no nível das aparências. E que sempre deixa em aberto a possibilidade de que, em algum momento, o objeto reverta a submissão ao sujeito, que exerça alguma ação desviante. É proibido cumprimentar os parentes, mas a Elenita o fez, isto é, sabemos que os *BBBs* cumprem regras e sabemos que algumas dessas regras nós não conhecemos, mas também sabemos que os *BBBs* às vezes descumprem as regras; ou seja, nas cenas às quais assistimos, os *BBBs* podem estar tanto respeitando quanto desrespeitando uma regra desconhecida do público.

8.8 PROGRAMA 8: 19 DE JANEIRO 2010

No início, Bial está em um auditório com uma grande platéia e não no cenário onde comumente aparece. É dia de paredão e a platéia conta com familiares

e amigos das três candidatas a sair. Bial anuncia um clipe editado afirmando que o time do *BBB* já “entrou fervendo no jogo”. O clipe recapitula o que ocorreu durante a semana. Para tanto, a produção vale-se de signos de histórias em quadrinhos. Durante a veiculação das cenas, são inseridos balões semelhantes aos dos quadrinhos e, volta e meia, a imagem é congelada e os *BBBs* aparecem desenhados tal qual estivessem em HQs. O clipe é feito em cima das imagens veiculadas em outras montagens. Mostra cenas do jogo, principalmente, as mais agressivas, como a prova do *spray*. A impressão é de que os *BBBs* estão o tempo inteiro confabulando, jogando e se atirando. O clipe termina com a formação do paredão.

Bial conversa ao vivo com os participantes. Ele questiona as três integrantes do paredão sobre como estão se sentindo. As três respondem de maneira parecida: estão tensas. Elenita alegou tranquilidade em outros capítulos, mas agora diz que a semana foi ruim. Bial pede que elas vejam, na tela, a família, presente na plateia. As três têm reações iguais: gritam, abanam, choram quando a família aparece na tela. Em seguida, vem um clipe sobre a “panelinha”. Mostra que cada um é de uma tribo diferente. Em outra cena, Serginho diz que, embora os membros de sua tribo sejam gays, ele prefere conviver com os outros da “panela”. No final do clipe, há cenas do grupo em conflito. Bial chama o intervalo – antes, diz para que o público dê uma “espiada”, que dura exatos cinco segundos.

Depois do intervalo, há cenas da *BBB* Claudia no São Paulo Fashion Week. Enquanto ela conta para os demais participantes como foi, já de volta à casa, aparecem imagens dela no evento. Claudia foi extremamente requisitada pelos fotógrafos e recebeu um tratamento de celebridade. Em seguida, aparecem cenas dos participantes convivendo na casa. Os membros da “panelinha” conversam sobre voto. Há uma discussão e Lia pergunta se é necessário conversar o tempo todo sobre a disputa. Eles acordam no dia seguinte, com uma música em cujo clipe a Lia apareceu dançando. Fica evidente que são acordados com música alta. O clipe mostra cenas dos *BBBs* falando sobre o paredão daquele dia. E mostra o Dourado isolado dos demais.

Eles conversam ao vivo com Pedro Bial. Ele pergunta sobre o jogo. Brinca com os homens, que resolveram deixar o bigode – Bial diz que está “meio gay”. Depois, pergunta a Serginho sobre a mudança na sigla GLS, que agora não tem mais o S. Entra então um clipe editado sobre os gays da casa. Na verdade, o clipe exhibe mais cenas dos heterossexuais em poses e brincadeiras afeminadas do que cenas dos gays assumidos. Na última cena, Dicesar diz que os heterossexuais sairão da casa um pouco gays, e que os gays sairão um pouco heteros. Terminado o clipe, Pedro Bial pergunta ao vivo para Carlos: “Por que os heteros gostam tanto de brincar de desmunhecar?” A conversa ao vivo é toda sobre o tema. Antes do intervalo, há outra “espiadinha” curta, em que os *BBBs* continuam comentando as brincadeiras com o homossexualismo, mas não é possível entender bem o que falam.

Na volta, roda um clipe sobre os flertes. As cenas denotam promiscuidade. Os *BBBs* se abraçam muito e um mesmo ou uma mesma *BBB* abraça e assume ter interesse em mais de um participante. Há algumas frases bastante diretas. Anamara diz que tem “tesão” por dois participantes. Ela diz diretamente para eles, na frente dos demais. O clipe termina com cenas de Claudia e Elieser, dupla que está mais próxima de formar um casal. Bial conversa ao vivo com os participantes, avisa que logo todos saberão quem será eliminado. Pergunta se algum dos participantes arrisca dizer quem vai sair: “Vamos lá, os covardes não fazem história”, ele diz. Ninguém arrisca. Antes do intervalo, mais uma “espiadinha” mostra uma conversa sem sentido.

Antes de anunciar o resultado do paredão, Bial diz que é ruim sair na primeira semana, mas que é preciso fazer alguma coisa “desta aventura”, já que a pessoa ficou “conhecida”. Diz ainda que “parece brincadeira”, mas é um confinamento “cruel”, que mexe com a mente das pessoas. Bial vai anunciar a eliminação. Lê um trecho longo de um texto escrito pela Elenita, que ela confessa terem sido “roubados” de um livro da escritora Martha Medeiros. Fica a impressão de que a eliminada é Elenita, mas, depois de conversar com esta, Bial avisa que quem sai é a Joseane. Os outros *BBBs* se despedem dela. Ela sai e é aplaudida pelo público. Bial conversa rapidamente com Joseane. O programa termina com cenas

ao vivo dos *BBBs* cumprimentando a Elenita. A câmera também foca Marcelo Dourado, o outro ex-*BBB* presente no programa.

SIMULAÇÃO: Os clipes com a retrospectiva da semana revelam novamente e agora de forma ainda mais clara o intento da produção do *BBB* de veicular cenas exclusivamente sobre o jogo, sobre conflitos e sobre flertes e sexualidade. Todos giram em torno desses temas. Bial diz, na introdução do primeiro destes clipes, que os *BBBs* “já entraram fervendo no jogo”. Na verdade, fizeram o que deveriam fazer. Comentamos várias vezes ao longo desta análise os procedimentos que incitam um comportamento conflituoso por parte dos confinados. E isso em um contexto em que devem respeitar normas rígidas de convívio.

Em resumo, os *BBBs* devem obedecer passivamente os estímulos rumo ao conflito e à disputa (neste prisma, a atitude desviante é a pacífica). Os *BBBs* que menos confabulam e brigam são os que menos aparecem nos clipes editados, o que fica ainda mais evidente nas retrospectivas da semana deste capítulo.

Em compensação, os participantes flertaram pouco – muito menos do que brigaram e jogaram. Ou melhor: a quantidade de cenas que os mostram seduzindo e flertando foi consideravelmente menor. Houve uma série de flertes que a produção optou por não mostrar? Ou, de fato, os *BBBs* flertaram pouco porque gastaram energia atritando-se? Em uma ordem de simulação, não há uma resposta verdadeira. O fato é que há, também, incitamento sexual nos procedimentos dos *BBBs* (todos andam com roupas mínimas, os homens estão sempre sem camisa, vestem-se como selvagens).

Os clipes como um todo mostram os *BBBs* em atitudes simuladas, tais quais definimos nas demais análises. Um momento único nestes capítulos: Claudia sai da casa e vai até o evento de moda. Revela-se surpresa com a fama e com a quantidade de fotógrafos em volta dela. Em certo sentido, uma inversão de polos: a pessoa comum subitamente se transforma em estrela, sai da platéia para o estrelato em pouco tempo. As atitudes como um todo parecem situadas em um estágio avançado de simulação: Claudia não simula uma estrela nem, no outro extremo, é uma pessoa comum encabulada com os holofotes; Claudia simula uma *BBB* que vai

a um evento durante o programa, assim como os fotógrafos simulam a reação exagerada que um *BBB* provoca.

Finalmente, cabe a indagação sobre se a escolha do público foi simulada. O jogo é uma simulação e o público, ao interagir, simula junto (e responde passivamente ao estímulo da produção do *BBB*). Há dois pontos específicos em relação à Joseane: o fato de ser uma ex-*BBB* e o de ter sido votada pelos demais *BBBs* – as outras duas integrantes do programa foram indicadas pelos líderes. O público votou com a maioria, que apontou como critério de escolha o fato de ela já ter recebido sua chance.

Numa ordem de simulação, é infrutífera a busca de uma explicação objetiva, uma verdade, para a escolha do público. Se, no *BBB*, tudo é simulado e previsto, então a eliminação de Joseane já estava inscrita na elaboração desta edição do programa.

SIMULACRO: Os clipes editados são simulacros do simulacro do simulacro (edições de edições), dentro dos quais os *BBBs* agem tais quais simulacros. Se, nos primeiros capítulos, percebemos diferenças nos *BBBs*, estas gradativamente foram se apagando. Tornaram-se o mesmo. As ironias internas às ações e falas do programa, que já comentamos, encaminham os signos rumo à indistinção. Neste capítulo, isso fica mais uma vez evidente, no clipe sobre os gays (as cenas exibem mais os heteros fazendo-se de gay, do que os próprios gays). A lésbica Angélica é a participante que mais chora dentro do programa, mais demonstra fragilidade e, em certo sentido, feminilidade.

Neste capítulo, Pedro Bial emite muitos discursos batidos, chavões. Ele próprio é um simulacro, situado em um terreno de indistinção. Bial é um simulador. Notabilizou-se no jornalismo, tornou-se apresentador de programas jornalísticos até cumprir a função de apresentar o *Big Brother*. Como jornalista, pretensamente interpelava e desencobria o real. Como apresentador do *BBB*, é um simulacro indistinto (já mais distante de um princípio de real, misto de ator, de apresentador de programa de auditório, de jornalista, de intelectual). Talvez a melhor definição de

Bial seja: um simulacro de apresentador de *Big Brother*, um signo que hoje remete só a si mesmo.

HIPER-REALIDADE: Duas situações. Claudia deixa o confinamento e vai ao *São Paulo Fashion Week*. Não se percebe grande diferença nela. Está tão à vontade quanto dentro do programa. E cumpre fielmente o papel de uma *BBB* que sai da casa para ir a um evento – assim como cumpre fielmente o papel de uma *BBB* quando está dentro da casa. As imagens são editadas, não há nada transmitido ao vivo. Em resumo, em ambas as circunstâncias, Claudia aparece no desempenho de uma participante de *Big Brother*, uma simuladora que não parece real, mas hiper-real. Aí está a complexidade da aplicação do conceito de hiper-realidade na observação dos participantes: eles se encaixam perfeitamente na definição. E isso principalmente quando exibidos em clipes editados com signos ficcionais. Os *BBBs* não são alucinantemente parecidos com o real, mas alucinantemente parecidos com o hiper-real.

Há a exibição, dentro da casa, de um clipe musical do qual Lia participa. Isto é, antes do confinamento, ela já havia participado da gravação de um produto midiático. Como comentamos, muitos já haviam exercido atividades artísticas anteriormente. Está aí a explicação para a naturalidade com que se encaixam no papel de participantes de *BBB*? Ou numa ordem de simulação todos os indivíduos são hiper-reais e qualquer um serviria?

TRANSPARÊNCIA: Ainda menos transparência aqui. Quase metade do capítulo é dedicado a cenas editadas da semana, versões de versões (simulacro do simulacro). As transmissões da convivência em direto são mínimas, há uma “espiadinha” de apenas cinco segundos. Os signos de quadrinhos e as retrospectivas editadas evidenciam claramente que a questão aqui não é transparecer o real.

IRONIA: Há neste capítulo muitas ironias pontuais, que compõem as tramas internas ao *BBB*, na mesma linha das citadas na análise do capítulo anterior. Muitas relativas à questão sexual, como o fato de o clipe sobre os homossexuais mostrar mais cenas dos heteros. Além disso, apesar dos discursos em defesa dos gays, em

tese uma minoria vítima de preconceito, o participante deslocado de todos os demais é exatamente aquele acusado de homofobia: Dourado. Serginho diz para os amigos da sua “panelinha” que prefere andar com eles do que com os outros gays – desmonta, portanto, a ideia da necessidade de os homossexuais se agregarem contra o preconceito.

Neste capítulo, o jogo irônico de aparências torna-se mais rico ainda. A inclusão de signos de histórias em quadrinhos e de um auditório trazem mais dois tipos de discursos além dos já citados. Recapitulando: o *BBB* conjuga signos do real, da ficção, da publicidade, de história em quadrinhos e de programas de auditório.

8.9 A ESTRATÉGIA SEDUTORA DO *BBB*

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 e é transmitido diretamente. Os participantes reais vivenciam situações criadas pela produção do programa, mas reagem – ou 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 transparência e 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.

Baudrillard (2004) define o *Loft Story*²⁵ como a ilusão midiática do real em direto. Assim como os *ready-mades*²⁶ 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.

Na nossa análise do *BBB 10*, comentamos reiteradas vezes que nem os participantes, nem o cenário, nem as situações veiculadas – a imensa maioria delas, editada – parece real. Não há efeito de real. Pelo contrário. Os participantes são reais (no sentido moderno, cabe recordar) e há uma promessa de autenticidade. No entanto, tudo o mais que envolve a produção do *BBB* é voltado a apagar, reprimir e ocultar a realidade (no que esta tem de autêntico, espontâneo, natural, não-encenado). Embora as câmeras espalhadas pela casa captem integralmente o real, apenas uma ínfima parte deste é exibido. Neste sentido, o *BBB* não revela e ilumina sua realidade interna, mas a esconde. Para cada minuto exibido, há horas e horas que permanecem ocultas. Há uma promessa de transparência integral. No entanto, na prática, o que ocorre é o contrário: ocultamento quase completo das cenas captadas.

²⁵ Versão francesa do *Big Brother*.

²⁶ 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.

O *BBB* é, também, uma simulação absolutamente controlada. A escolha dos participantes, a seleção das cenas veiculadas nos clipes editados, a organização e criação das provas, tudo é arquitetado de forma que a produção tenha controle sobre o desenrolar das situações – há inclusive regras sobre o convívio que o público ignora. O resultado é que as situações exibidas cumprem uma espécie de roteiro pré-estabelecido pela produção, aparentemente, elaborado antes mesmo de se iniciar a exibição do programa. Como expusemos ao longo da análise, a grande maioria das situações envolve três temas: conflitos; jogo; e sedução e sexo. Não sabemos se os participantes só abordam esses temas ou se os editores apenas selecionam cenas que tratam desses assuntos preferenciais.

A produção se vale de inúmeros efeitos de edição, o que gera um discurso que mescla signos da ficção com a transmissão de situações pretensamente reais. Essa mistura produz um sutil jogo de signos, um efeito de ambiguidade sedutor. Como dito, a promessa é de transmissão do real direto e total. Mas, à parte o imaginário de transparência na captação integral dos fatos ocorridos na casa, todo o resto é voltado a acobertar este real – seja pela inserção de signos da ficção, seja por todos os mecanismos de controle, seja pela seleção de uma parte ínfima de tudo o que é filmado. Mais do que transparecer, o *BBB* oculta. Reside aí sua aptidão sedutora.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma questão ampla e aberta foi o ponto de partida deste trabalho: a percepção de que, na contemporaneidade, vários produtos midiáticos buscam novas linguagens e estéticas na representação e abordagem do real. Essas linguagens trazem, como ponto comum: a elevação da realidade a tema central; a exploração da fronteira entre a realidade e a ficção; o atendimento da ânsia do público pelo real. Trata-se de um fenômeno observável em objetos de diferentes suportes midiáticos, com características variadas, mas que se assemelham por renovar o questionamento sobre a natureza do real – denotando uma modificação na compreensão do que seja a realidade – e pela presença de um imaginário de transparência.

Cientes da impossibilidade de abarcar uma compreensão ampla de todo o fenômeno, que contemple todos os produtos midiáticos citados na introdução, reduzimos o escopo de análise a dois programas de televisão que, na nossa visão, refletem a tendência citada: o *reality show Big Brother Brasil* e o humorístico *CQC*. A observação desses objetos levou em conta e tentou responder, especificamente, a dois problemas: Como estes programas abordam o real? O que estes objetos dizem sobre a noção de real na contemporaneidade?

A formulação dessas questões já embute alguns pressupostos. O primeiro é de que a realidade é uma noção, um conceito. Não é algo dado, nem uma ideia no sentido platônico: um ser ideal unívoco, uma verdade absoluta a ser conhecida por meio da razão e da ciência. Segundo pressuposto, decorrente do primeiro: a noção de realidade varia ao longo do tempo e da história. São visões alinhadas com a filosofia de Nietzsche, cujo sistema de pensamento irá influenciar as teorias classificadas de pós-modernas, entre elas a de Jean Baudrillard – que negava o pertencimento a tal corrente teórica. Este trabalho foi elaborado e estruturado predominantemente com base na visão desses dois pensadores: Nietzsche e, principalmente, Baudrillard.

Da concepção do real como mutante e histórico surge a necessidade de elaborar uma genealogia deste conceito – assim é possível compreender a noção contemporânea de realidade, bem como buscar definições nos programas analisados. A genealogia se inicia em Platão, que associa 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.

Não há interferência humana – ou da sociedade, ou da cultura, noções então inexistentes – na sua elaboração. Está tudo pronto e acabado. 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. As coisas têm um único sentido, este está no ser e basta conhecê-lo.

Platão estabelece a separação entre ser e cópia e entre cópia e simulacro – divisão que determina os parâmetros para a análise das relações entre real e representação (e imagem, signo, etc.). É hierarquizada: 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. Depois de longa hegemonia do cristianismo, influenciado pelo platonismo e que também subordina o mundo aparente a uma força superior, inicia-se o fim da subjugação a um ser supremo.

Descartes (2000) decreta 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 esta realidade externa. Mais adiante, Kant (2001) argumenta a impossibilidade de conhecer as coisas em si mesmas. O que chamamos real, então, contém algo posto pela mente. A realidade é, pelo menos em parte, construção humana.

Na concepção moderna, o real é algo verdadeiro, 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 de 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, fruto de uma verdade certa, foi sempre uma ilusão.

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 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, 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 nexos com um ser ou um referente.

O sistema filosófico nietzschiano é uma das bases do pensamento baudrillardiano – que se nutre, também, de outras correntes teóricas na elaboração de uma teoria que visa a dar conta da cultura contemporânea, midiática e globalizada. Entre estas, a concepção da sociedade do espetáculo, de Guy Debord (1997). O espetáculo é o domínio da representação sobre o vivido, a superação do real pela imagem. A questão inicial e relevante é a infiltração do espetáculo no social. A espetacularização do convívio e o domínio da imagem nas relações interpessoais denunciadas pela teoria de Debord (1997), encampada e posteriormente desenvolvida por Baudrillard (1996), origina o tipo de dinâmica de um *reality show* como o *Big Brother*: a transposição do real para dentro da televisão.

Como expusemos, as noções de espetáculo e de simulacro remontam a Platão, que acusou o domínio das aparências no mundo sensível e levantou o risco de se tomar o simulacro pelo real – quando o simulacro, na verdade, distorce o ser

de forma perigosa porque encantadora. Na modernidade, o mundo se torna imagem e representação. O mundo industrializado, dos meios de comunicação de massa, acelera a circulação das imagens e acentua o domínio da representação – agora imagem técnica midiática, espetacular. A teoria do espetáculo ainda enxerga o real escondido sob a imagem – as condições reais de dominação de uma classe por outra. O simulacro puro vaga sobre o vazio, não se vincula a nenhum referente – nem esconde uma verdade sob si. Não há mediação, nem representação. Baudrillard, na verdade, compactua com a visão de Nietzsche: sempre houve só aparência, isto é, sempre existiu só o simulacro. E o motor de todas as coisas, entre elas o social, é uma ilusão vital, a troca simbólica, o mal – isto é, forças não-rationais que a modernidade desprezou e contra as quais se insurgiu.

A sociedade contemporânea lamenta a perda da realidade desaparecida e também da ilusão e do simbólico. Neste tempo, o que impera é a hiper-realidade: o mesmo real – um real carregado, tecnicamente perfeito – tanto do lado de cá quanto de lá das telas. O hiper-real está nas ruas, no que se chamava de vida real.

A hiper-realidade decorre da crise do real da modernidade e do desaparecimento da ilusão vital subterrânea, que some pelo efeito devastador do projeto moderno: da ciência, da tecnologia, da mídia, do virtual. A modernidade separou a realidade do mito, da imaginação, da fantasia. Na simulação, o que foi separado volta a ser indiscernível. Mas as aparências, anteriormente significadas como o real, perderam a capacidade de significar e por isso desvaneceu o sentido.

Em várias situações, Baudrillard define seu pensamento como irônico e oblíquo, que visa a levantar e mostrar paradoxos, um movimento contrário ao da elaboração de verdades calcadas na razão. Portanto, não se pode nem, de um lado, apreender sua teoria literalmente – e ignorar a possibilidade de se conhecer qualquer coisa – nem, de outro lado, aplicar os conceitos baudrillardianos de forma linear, reta, exata. Foi com esta perspectiva, de observação aberta, compreensiva, e de aproximação conceitual – e não de argumentação rígida e explicativa – que analisamos os dois objetos deste trabalho.

Em ambos os programas analisados, o paradoxo mais marcante é a discrepância entre a promessa de transparência e uma prática de ocultamento do real, por meio de um jogo irônico de signos. O humorístico CQC, na sua abordagem direta, à primeira vista, parece trazer à tona nuances do real que o jornalismo convencional, crescentemente espetacularizado e dotado de práticas objetivas e racionais, deixaria de fora. Os integrantes do CQC encenam explicitamente, uma encenação de cunho humorístico, mas contracenam diretamente com o real, o mesmo real do jornalismo convencional – principalmente daquele que cobre a política e o mundo das celebridades.

O CQC imita o jornalismo, mimetiza os seus signos e os eleva a um estágio irônico, sublinhando e saturando exatamente aqueles signos que mostram distorções do projeto jornalístico. O jornalismo, em tese, se ocupa da verdade. Revela – ou pretende revelar – fatos verdadeiros. Tenta chegar o mais próximo possível da objetividade ao relatar o ocorrido. A atividade jornalística, assim como a científica, reflete o projeto moderno de iluminação do real pelo conhecimento e a ciência. Carrega, portanto, um imaginário de transparência.

O CQC, intencionalmente ou não, acaba por criticar e desmontar este projeto ao explicitar o que este tem de falso. O jornalismo intervém ativamente e, desta forma, modifica aquele real que, em tese, resume-se a revelar objetivamente: na elaboração da pauta, nas perguntas que submete aos entrevistados, na escolha desses entrevistados, nos processos de edição. No telejornalismo, a atuação do repórter (o figurino, a maquiagem, a impostação da voz) é uma encenação. Os quadros do CQC realçam esses vícios. O programa doa um aparelho de televisão e produz um escândalo (intervém a ponto de criar o próprio fato). Na série “Em Foco”, filma os bastidores das entrevistas e, ao mesmo tempo, denuncia o caráter manipulável de políticos e celebridades e o traço manipulador do jornalismo.

O CQC, nos seus procedimentos falseadores, elimina o seu principal referente, o jornalismo, e, junto, faz desaparecer os objetos deste: a política, o social, o real e a própria mídia. O CQC ironiza frequentemente o universo das celebridades, da televisão, dos meios de comunicação. É uma abordagem que, normalmente, visa a desconsertar e constranger as celebridades entrevistadas.

Aplica uma interpelação frontal ao entrevistado, geralmente trazendo temas dos quais estes não gostam de falar e, dessa forma, destoando, criticando e ironizando um tipo de jornalismo que realiza a cobertura do mundo das celebridades e que serve principalmente ao reforço destas imagens de celebridades.

Em todos estes quadros, seja qual for o tema, o CQC dissolve os referentes aos quais seus signos remetem e faz sumir os referentes desses referentes. Elimina o jornalismo ao denunciar seu traço falseador, mas também ao mostrar que os objetos do jornalismo desapareceram – a política, o social, a realidade (no sentido moderno). Elimina a mídia ao mostrar que esta já não media, apenas fala de si própria e veicula simulacros puros. E, desta forma, o programa transforma a si próprio em simulacro.

O tema do CQC é, neste prisma, a própria mídia. Ainda que a abordagem seja irônica, confirma a afirmativa de Baudrillard (1997) de que os meios de comunicação, sobretudo a televisão, viram-se para dentro de si em um movimento de imanência. O CQC não fala da política e seus escândalos mas da política e dos escândalos tais quais estes são abordados pelos meios de comunicação. No quadro sobre o evento de sustentabilidade, a questão não é o meio ambiente, mas o trato espetacular da ecologia pela mídia e pelo referido evento com a presença de celebridades como o diretor James Cameron e o ex-vice-presidente dos Estados Unidos Al Gore.

Intencionalmente ou não, o CQC denuncia a transformação da política, da ecologia e de outros temas relevantes em espetáculo. Para Baudrillard (1996a), a fase atual já é posterior. Não se trata mais da espetacularização da atividade política ou do debate ecológico a encobrir, com imagens e representações, a realidade verdadeira – paradigma que enxerga uma condição social precária e desigual por baixo do espetáculo alienante. Numa perspectiva baudrillardiana, os referentes do CQC já não existem há bastante tempo. E mais: a mídia e o jornalismo estão entre os agentes do desaparecimento do real. Significam o real, interpõem um signo entre o vivente e o vivido, multiplicam o signo indefinidamente, processo gerador do hiper-real.

O diferencial do CQC está na abordagem irônica. Não cabe ao hiper-real uma crítica direta, racional, armada de argumentos lógicos. Este procedimento estaria afinado com o projeto racionalista moderno que redonda na simulação e na hiper-realidade. Não há o que revelar por baixo do simulacro puro, já não há a realidade outrora tida como referente original – ainda que esta realidade fosse a aparência significada como real. Como alternativa ao modelo racional, resta a ironia: uma abordagem desviante, no nível das aparências, capaz de reverter o processo de hiper-realização. O CQC apresenta, em seus quadros, um jogo irônico com signos da ficção de cunho humorístico e signos do jornalismo. Ora encena caricaturalmente, dentro de uma lógica da representação, ora parece transparecer e revelar o real (o escândalo político, a falta de ética da população, detalhes da vida pessoal de celebridades).

Porém, não transparece nada, não faz vir à tona nenhuma realidade oculta, apenas joga ironicamente com signos do discurso ficcional e do discurso jornalístico. Na etapa da simulação, não há verdade escondida sob a articulação dos políticos transmitida via televisão. Não existe corrupção, na medida em que a corrupção se alastrou tanto que está em tudo, todos somos corruptos – e se tudo é corrupção, então esta desaparece. O repórter do CQC é tão corrupto e desonesto quanto os políticos que denuncia – ou quanto a população que é objeto do quadro “Teste de Honestidade”. Neste sentido, o CQC é niilista: mostra reiteradamente o desaparecimento dos referentes por baixo de seus signos.

Ao mesmo tempo, o CQC atinge um efeito sedutor decorrente do jogo de signos que promove – e que pode estar entre os fatores de sucesso do programa. A sobreposição de signos e de discursos, a inserção do explicitamente ficcional no excessivamente transparente (situação que pode ser vista do inverso: a inclusão do real transparecido no ficcional) estabelece uma ambiguidade que funciona como uma espécie de *trompe l’oeil* televisivo. O efeito é de dúvida e confusão. É jornalismo? É ficção? É verdadeiro? É encenado? Esta ambiguidade retira real e reverte o processo de hiper-realização. O exagero caricatural de certos signos do jornalismo, como a câmera escondida e as perguntas constrangedoras, podem levar a crer que o propósito é transparecer o secreto. No entanto, há efeito contrário e paradoxal: ao saturar signos da prática jornalística, perseguidora da verdade, o

programa torna o jornalismo mais falso. Isto é: retira real graças, de um lado, à inclusão de signos ficcionais e, de outro, ao exagero do discurso jornalístico.

O efeito varia conforme a situação e é mais potente quanto mais indistinto e ambíguo é o quadro. Dos quadros analisados, dois se destacam pelo efeito irônico e sedutor: os da série “Proteste Já”. O quadro sobre o metrô de Salvador exhibe um escândalo conhecido na cidade e que já foi objeto de reportagens na imprensa local e nacional. Entrevista alguns envolvidos e lê nota oficial dos acusados. Mais repercussão ainda causou o quadro sobre a doação de um aparelho de televisão para a prefeitura de Barueri – escândalo criado pelo próprio CQC. O quadro gerou um processo da prefeitura e uma liminar impediu a veiculação do conteúdo. A liminar foi derrubada por um desembargador que qualificou o conteúdo como grave. O jurista chamou de “matéria” o quadro do CQC, isto é, tomou como uma reportagem jornalística.

Na análise de ambos os quadros, expusemos que, do ponto de vista racional e objetivo, os procedimentos do integrante do CQC são ineficazes e frágeis a uma contra-argumentação. E há explícita encenação em vários momentos. Portanto, é curioso que tal conteúdo possa ser visto como jornalismo. Seja como for, mesmo o público mais crente no real concordará que não está diante do jornalismo no sentido convencional. Trata-se do quê, então? Está na brecha que esta pergunta abre, na inexatidão da resposta, no efeito de confusão e de *trompe l’oeil*, a faceta irônica e sedutora do CQC.

A promessa de transparência do *Big Brother Brasil* é grandiosa e total. Tudo o que acontece na casa será captado. O real será integralizado enquanto imagem pelas câmeras espalhadas em todos os aposentos. E mais: o programa é protagonizado por pessoas reais, em situações reais – isto é: nada é fictício ou fantasiado, não há roteiro e personagens, não se trata de novela, mas da espontaneidade e a concretude do real. É visível, na concepção do *Big Brother*, um imaginário de transparência (ou hiper-transparência, dada a intensidade) 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.

Portanto, o *Big Brother*, além de coincidir com um imaginário de hiper-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.

Na nossa análise, mostramos que existe, de fato, a promessa da transmissão do real autêntico em direto. No entanto, as situações veiculadas pelo *Big Brother Brasil* na amostra selecionada, 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 (como vimos, os participantes migram para uma zona de indistinção, e, à primeira vista diferentes, tornam-se cada vez mais parecidos nas atitudes, simulacros).

Depois, 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. Finalmente, 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. 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 (1991).

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 ficcionais e midiáticas, abre uma rachadura de ilusão, uma brecha de dúvida com efeito sedutor. A estratégia de ocultamento do *BBB* coloca um imenso véu sobre o pretense 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).

Os dois programas analisados, portanto, se enquadram em um imaginário da simulação e da hiper-realidade. Ambos situam-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. Ambos embutem um imaginário de transparência e transpõem o real direto para o outro lado da tela e o contaminam de signos estranhos a uma ordem de realidade. Ambos alcançam um efeito de reversibilidade no nível dos signos a

partir de um jogo de aparências, que, no *CQC*, se destaca pela ironia e, no *BBB*, pela sedução.

Não que reconheçamos em todo o real veiculado por ambos as características do hiper-real estritamente como descritas por Baudrillard. Alguns participantes do *BBB 10*, por exemplo, geram, à primeira vista, mais estranhamento do que familiaridade. Não se trata de uma imitação levemente saturada e asséptica do real, mas de signos difíceis de classificar, já bastante distantes de qualquer referente, próximos de uma ordem fractal – embora o progresso do programa os transforme gradativamente em simulacros indistintos, cada vez mais parecidos e o Mesmo.

Portanto, a abordagem que predomina nos dois programas é a da ironia e da sedução, que alcançam um efeito de reversibilidade e de ilusão partindo de um contexto dominado pela hiper-realidade e pela nostalgia do real. O que deixa em aberto: o que atrai a atenção nesses programas – nos dois objetos analisados, mas 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:

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

AUDI, Robert (org.). **Dicionário de filosofia de Cambridge**. São Paulo: Paulus, 1996.

BARTHES, Roland. O efeito de real. In: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

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

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

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

_____. **O crime perfeito**. Lisboa: Relógio D'Água, 1994.

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

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

_____. **Tela total: mito-ironias na era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1997a.

_____. **Power inferno**. Porto Alegre: Sulina, 1997b.

_____. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

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

_____. **The intelligence of evil or the lucidity of pact.** New York: Berg, 2005.

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

BENNETT, Jonathan. **La Critica de La Razon Pura. 1. La analítica.** Madrid: Alianza Editorial, 1979.

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

BERKELEY, George. **Tratado sobre los principios del conocimiento humano.** Madri: Editorial Gredos, 1982.

CLARK, Maudemarie. **Nietzsche on true and philosophy.** Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

CORNFORD, Francis. **Plato's theory of knowledge: The Theaetetus and The Sophist.** New York: Dover, 2003.

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

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido.** São Paulo: Perspectiva, 1974

_____. **Diferença e repetição.** Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

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

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EICHENBERG, Fernando. **Entre aspas: Diálogos contemporâneos.** São Paulo: Globo, 2006.

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

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

FREIRE, Antonio S.J. **O pensamento de Platão**. Braga: Livraria Cruz, 1967.

GIACOIA JR., Oswaldo. **Nietzsche**. São Paulo: Publifolha, 2000.

GRUBE, G. M. A. **El Pensamiento de Platón**. Madri: Editorial Greidos, 1987.

GUANALDI, Alberto. **Lyotard**. São Paulo: Estação Liberdade, 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.

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

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

KIRK, Robert. **Relativism and Reality: A contemporary introduction**. New York: Routledge, 1999.

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

LEGROS, Patrick. et.al. **Sociologia do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.

MACHADO, Roberto. **Nietzsche e a Verdade**. São Paulo: Graal, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **O conhecimento comum**. Porto Alegre, Sulina: 2007.

MALDONADO, Tomás. **Lo real y lo virtual**. Barcelona: Gedisa, 1994.

MÁSMELA, Carlos. **Dialéctica de La imagen**: Uma interpretação del Sofista de Platón. Barcelona: Anthropos, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MERRIN, William. **Baudrillard and the media**. Cambridge: Polity, 2005.

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

MORIN, Edgar. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. **O método 4: as ideias**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

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

_____. **O crepúsculo dos ídolos**. São Paulo, Companhia das Letras, 2006.

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

PASCAL, Georges. **O pensamento de Kant**. Petrópolis: Vozes, 1996.

PIERCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

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

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

ROSS, David. **Teoria de las ideas de Platon.** Madri: Cátedra, 2001.

RÜDIGER, Francisco. **Martin Heidegger e a questão da técnica.** Porto Alegre: Sulina, 2006.

RUSSELL, Bertrand. **Los problemas de La filosofia.** Barcelona: Editorial Labor, 1937.

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

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno.** São Paulo: Brasiliense, 1986.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário.** São Paulo: Ática, 1996.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **O que pesquisar quer dizer.** Porto Alegre: Sulina, 2010.

_____. Imagens da irrealidade espetacular. In: ARAÚJO, Denise Correa (org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibernídia.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

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

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Porto Alegre: Vozes, 2002.

_____. **A verdade seduzida**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.

SHÖPKE, Regina. Vontade de potência em Nietzsche. Disponível em http://tecnociencia.inf.br/comunidade/index.php?option=com_content&task=view&id=383&Itemid=97 . Acessado em agosto de 2009.

APÊNDICE A

Junto com este trabalho, foi entregue um envelope contendo seis DVDs com os programas analisados. Esses DVDs estão organizados da seguinte forma:

BIG BROTHER BRASIL

Disco 1 – Capítulo 1

Disco 2 – Capítulos 2, 3 e 4

Disco 3 – Capítulos 5 e 6

Disco 4 – Capítulos 7 e 8

CQC:

Disco 1 – Quadros:

“CQC em Foco” com José Genoíno

“CQC em Foco” com a ex-*BBB* Cida Moraes

No Congresso: Farra das passagens

Festa de aniversário da revista *Quem*

Teste de honestidade

Disco 2 – Quadros:

“Proteste já”: doação de TV para Barueri

“Proteste já”: metrô de Salvador

Fórum de Sustentabilidade de Manaus