

Notas sobre um mundo digital: simulação e tecnologia a partir de Baudrillard

Notes about a digital world: simulation and technology through Baudrillard

Ítalo do Nascimento Oliveira Borba

Doutorando em Filosofia Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RIO)

italo0ri@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/0187423683661623>

Resumo

O tema amplo deste trabalho é a hegemonia tecnológica contemporânea, em seus aspectos ontológicos e sociológicos. Na impossibilidade de cobrir todo o campo fenomênico dessa hegemonia, elegemos as tecnologias digitais e o paradigma informacional que lhe corresponde como nossos objetos de estudo imediato e exemplar. A escolha foi trabalhar com a noção de simulação nos ensaios de Jean Baudrillard. Investigamos como essas tecnologias do virtual organizam, de forma mais ou menos insidiosa, a realidade e a vida através desse paradigma informático. Finalmente, percebemos o abalo dos referenciais de sentido protagonizados por essa hegemonia tecnológica através da perspectiva digital sobre a vida, subjetividade e corpo.

Palavras-chave: Tecnologia; Simulação; Informação.

Abstract

This study has the contemporary technological hegemony as a theme, both in its ontological and sociological aspects. Since it's impossible to cover the phenomenological field of this hegemony as a whole, we chose digital technologies and its informational paradigm as our immediate and exemplary subject of study. The choice was work with the notion of simulation in Jean Baudrillards essays. The way these virtual technologies organize reality and life through an informational paradigm, in a somewhat insidious way, was investigated. Finally, we notice the downfall of the sense references protagonized by this technological hegemony through the digital perspective about life, subjectivity and body.

Keywords: Technology; Simulation; Information.




Introdução

De certo modo, entendemos que existe um cenário global de hegemonia tecnológica. A ubiquidade de *gadgets* e aparelhos tecnológicos é uma condição incontestável da contemporaneidade, a marcha do desenvolvimento tecnológico é uma promessa cada vez maior do Ocidente. Onde estamos quando nos conectamos à internet, ou acessamos uma funcionalidade qualquer em nossos celulares numa praça pública? (LEMOS, 2004, p.24) Na cotidianidade estamos frequentemente em contato com uma quantidade considerável de pessoas imersas em seus dispositivos eletrônicos móveis. Tais aparelhos realizam as mais diversas atividades que executamos neles de forma altamente eficiente, sobretudo se comparada com a mão de obra requerida antes do seu advento. Se o nosso tempo é otimizado dessa forma, o que acontece com nossas concepções de espaço e comunicação? Nossa lida com esse ambiente pode de alguma maneira constituir quem somos?

Parece que um dos caminhos para investigar a atualidade que nos toma é pesquisar o fenômeno tecnológico, suas condições de formação, a maneira como mobiliza os indivíduos, etc. O presente trabalho, portanto, tem por objetivo pesquisar um recorte deste campo vasto de fenômenos tecnológicos, apontando algumas reflexões sobre os aspectos ontológicos e sociais desse cenário. No contexto tecnológico atual estamos imbuídos por processos de interconexão em redes, entre fragmentação e globalização (CASTELLS, 2005), numa hiperconexão que estrutura e constitui processos sociais e políticos. Muitas vezes chamada de sociedade de rede, mobilidade, conexão, o fenômeno da globalização organiza uma difusão mundial de comunicação e interdependência. O mundo hiperconectado é um espaço em que a lida com as pessoas e as coisas é constantemente intermediada por tecnologias de comunicação, dessa forma, nos colocamos inseridos sempre nessas relações.

Portanto, torna-se indispensável questionar esse momento em sua singularidade para pensar o mundo que estamos. Na busca de caminhos alternativos de pensar a tecnologia e seus imperativos, selecionamos a contribuição teórica do sociólogo e filósofo francês Jean Baudrillard na perspectiva de desvio de uma abordagem tradicional¹, bem como entender o caminho que a aposta no desenvolvimento tecnológico nos reserva. Lidando com esse problema

¹ Trato aqui como abordagem tradicional de filosofia da tecnologia aquela que pretende definir o conceito de tecnologia, estabelecer uma noção encerrada sobre o termo para dar conta dos fenômenos que lhe são pertinentes. A definição pode ser como: processo, instrumentos, regras ou sistema, entre outras. (DUSEK, 2009, p. 47). Portanto, o objetivo do trabalho em grande medida seria não definir uma noção de tecnologia, mas trabalhar com o campo fenomênico que nos relacionamos com ela.



da incapacidade de tomar o problema em sua amplitude, trabalharemos com uma abordagem de recorte, situando os questionamentos dos impasses tecnológicos nas noções de virtualidade e digitalização. Essa escolha tem por objetivo não perseguir um conceito encerrado de tecnologia que guie a reflexão, mas pensar os processos tecnológicos nas suas especificidades atuais.

Sem dúvida o contexto de desenvolvimento e direcionamento tecnológico atual é tributário de uma herança da modernidade². A modernidade que apontava para um progresso real, uma liberdade autêntica do humano, uma explosão da orgia, da liberação de todos os limites (política, social, forças produtivas, da mulher, do inconsciente), a experiência da liberdade iluminada (BAUDRILLARD, 1990, p.9). A marcha universal do progresso demonstra uma força incessável, irrefreável. A abordagem teórica do autor francês nesse sentido fica alocada na contramão da direção moderna. Definindo-se como um intelectual terrorista contra a ortodoxia moderna (KELLNER, 1995, p.2) parece que suas articulações teóricas devem ser usadas exatamente como artefatos ou recursos pontuais contra esse fenômeno. Uma tática de guerrilha não prevê um sistema planejado e fechado de estrutura de pensamento, antes quer destruir o que permanece sólido e inquestionável. Ou seja, pretendemos buscar um caminho de colocar em xeque a hegemonia tecnológica que não passe pela herança da abordagem metodológica e sistemática.


Neste trabalho buscaremos nos aprofundar nos ensaios do autor, investigando como a hegemonia tecnológica trabalha na narrativa do mundo e reprodução da realidade. Primeiro percorremos as noções de simulacro e simulação ensaiadas pelo autor, sempre circunscritas no fenômeno do virtual, com o objetivo de entender a lógica dos processos de tecnologias digitais de informação e comunicação. A partir dessa reflexão, pretendemos problematizar como esse contexto tecnológico trabalha na nossa perspectiva contemporânea de entender a vida e a realidade. Terminaremos investigando essa condição de vida contemporânea nos caminhos do eu digital e permanência do corpo.

² Nicholas Zurbrugg debate a questão da modernidade e pós modernidade em Baudrillard. Assumindo que o pensador pode ser colocado como pós-moderno ou até mesmo anti-moderno, parece que o ponto de inflexão do filósofo francês está numa posição talvez mais refratária a modernidade, e menos alinhada com um movimento pós-estruturalista/pós-moderno. Em contraposição, Mike Gane argumenta que o problema de Baudrillard não é ligado ao pós-modernismo, tomando como base uma fala do próprio filósofo em que nega ter algo a ver com esse movimento, fala interpretada por muitos outros como irônica. (ZURBRUGG, 1995)

Simulacros

Baudrillard quando escreve seus ensaios pretende olhar especificamente para nosso tempo, buscar entender quais questões colocam a contemporaneidade em situação peculiar. O gesto é buscar entender a maneira pela qual nos relacionamos, não somente entre nós mesmos, mas com as coisas. O filósofo francês assume que existe um processo de construção de sentido e significado que é sócio-histórico. O vínculo entre o que podemos chamar de realidade social e a construção de significado é o simulacro. O simulacro é a maneira como se constitui um discurso sobre essa realidade social, seja através da produção de objetos, discurso científico, artes, etc. O simulacro é uma forma de reprodução, em última instância uma reprodução de realidade. O processo de constituição de sentido gera um efeito de real, uma narrativa que expressa uma forma específica de realização do significado. O simulacro, portanto, é o modo hegemônico de constituição de sentido numa narrativa sobre o mundo. Sempre que empreendemos um discurso sobre a realidade estamos construindo um simulacro, pois esse discurso é sempre uma representação da totalidade, que nunca chegaremos numa definição acabada a respeito daquilo que nos referimos. Esta seção tem por objetivo abordar a relação da constituição de sentido contemporânea com a hegemonia tecnológica através das noções de simulacro e simulação.

Numa citação do livro bíblico O Eclesiastes, Baudrillard aponta: “O simulacro nunca é o que oculta a verdade, é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro.” (1991, p.7). Nesse sentido da citação, o simulacro (*simulacra*) não é o que parece falso, tampouco o que impossibilita o surgimento da verdade. A verdade, no caso, podendo ser definida como uma adequação do intelecto ao real, assume a condição de fundamento incontestável. Baudrillard pretende criticar a posição do discurso verdadeiro e unívoco, a narrativa unidimensional sobre a realidade social. Dessa forma, a verdade não existe enquanto fundamento único, pois ela mesma não pode ter uma palavra final sobre o mundo em sua complexidade. Portanto, a manutenção desse estatuto da verdade esconde que ela mesma não existe, que nunca pode ser um juízo final sobre todos os fenômenos da realidade. A verdade como discurso insustentável é o próprio simulacro. Ele é o que existe, não o que aparece como falso. Quando tentamos construir um método sistêmico de explicação dos fenômenos não acessamos a verdade, mas produzimos um simulacro. A verdade nunca pode ser atingida, pelo fato da impossibilidade de um modelo perfeito de explicação do real, portanto, o simulacro é o que se torna verdadeiro, ele é o que existe.




Se procurarmos a passagem no livro bíblico citado, não encontraremos exatamente a mesma sentença, muito menos a palavra simulacro, talvez algumas passagens que possam lembrar o trecho, mas não de forma nítida. Esse fato não é coincidência, mas uma fabricação de simulacro pelo próprio Baudrillard. Sabendo que sua citação seria procurada³, ainda mais se tratando de um trecho bíblico, o autor reconstitui uma articulação de sentido pela passagem bíblica e performa o próprio simulacro em suas palavras, embaralhando os referenciais de constituição de sentido. O autor reinterpreta o trecho bíblico de uma forma que fica difícil de rastrear a origem da citação, dessa forma, suspende as possibilidades claras de referencial possível. Apesar das possíveis pistas sobre a performatividade da citação, é certo que o autor reproduz com a noção de que seu discurso de produção de verdade está inserido no próprio processo de simulacros que descreve, como uma metalinguagem.

Baudrillard toma como exemplo um conto de Jorge Luis Borges para destacar a perda de referencial no simulacro com um ponto de origem. Na fábula, os cartógrafos de um império desenham um mapa extremamente detalhado com uma escala de 1:1 com o território, a representação que se pretende perfeita. O mapa acaba por cobrir o império totalmente, coexistindo geograficamente com ele. As formas cartográficas e reais se misturam. A degradação do mapa contribui para a simbiose, os restos da cartografia com o território, o duplo confunde-se com o real. O mapa não é posterior ao território mais, agora o mapa também precede o território, pois confunde-se com ele, e torna-se também modelo (BAUDRILLARD, 1981, p.11). Ocorre uma substituição do referencial dos signos⁴ do real pelo simulacro. A cartografia era apenas um simulacro separado do real, agora os modelos referenciais de produção de narrativas são também cartográficos. A propagação indefinida de simulacros evidencia uma difusão de modelos pré-determinados, que orbitam em torno do próprio acontecimento (BAUDRILLARD, 1981, p.12). Existe uma precessão dos modelos no campo gravitacional do sentido, articulado previamente em cada possibilidade de acontecimentos. Ou seja, o modelo inicial que era o território deixa de ser uma referência para as narrativas sobre o mundo, agora o mapa também faz parte desse mundo, o mapa que era um duplo também torna-se modelo para narrativas.

³ Alguns duvidam da autenticidade da epígrafe de Eclesiastes, leitores estadunidenses dividem-se ainda entre a fabricação intencional e a reinterpretação de alguma passagem específica (CUSSET, 2008, p. 91.).

⁴ Notadamente existe uma influência nietzscheana na abordagem de Baudrillard. Nietzsche discorre em “A ‘Razão’ na Filosofia”, a respeito da construção do mundo por signos derivados do não-ser, do nada (NIETZSCHE, 1996, p. 374).

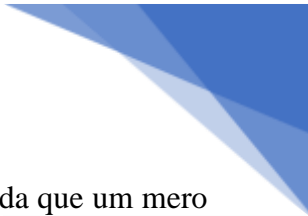


Qual é a relação que nos interessa entre o simulacro e a hegemonia tecnológica? Agora, sabendo que o simulacro se trata dessa conexão entre significado e contexto histórico-social que subverte os referenciais de constituição de sentido, podemos nos aprofundar no modelo de simulacro recorrente atualmente, a simulação. Jean Baudrillard não pensa a noção de simulacro nem de simulação como uma constituição de sentido que é estrutural, mas adequada ao contexto examinado. Nesse caso, pensamos o cenário contemporâneo definido por uma reprodutibilidade indefinida de coisas, e discursos, e estreitamente relacionado com o domínio tecnocientífico. Devemos perceber que o simulacro está vinculado às mutações da lei valor das coisas (BAUDRILLARD, 1976, p.77). Ou seja, os simulacros dizem respeito à forma como lidamos com o valor das coisas no mundo, a maneira como organizamos o sentido de nós mesmos como sociedade.

Simulação e Código

A simulação é a maneira de construir sentido atualmente, o simulacro da contemporaneidade, Baudrillard utiliza essa noção em seus ensaios de maneira bem abrangente, trabalhando na economia dos signos do real, nos limitamos aqui a estabelecer uma relação com o recorte das tecnologias digitais, sem perder nosso problema de vista. A relação da simulação com o real não é como a utopia, a simulação é baseada na equivalência, existe uma aniquilação de toda referência do signo (BAUDRILLARD, 1981, p.19). A utopia mantém sua narrativa da realidade no improvável, ou como a distopia, no distante indesejável; por outro lado, a simulação é uma reprodução na equivalência dos signos do real. O signo que era origem do discurso sobre a realidade acaba perdendo seu estatuto de origem, e a reprodução da simulação começa a ocupar também o lugar dos signos tidos reais. O simulacro é constituição de sentido, a simulação é maneira como esse processo ocorre.

Baudrillard trata um exemplo da moda como simulação (BAUDRILLARD, 1976, p.139). A moda nunca é feita por produção, mas por reprodução. Ela não acontece quando se produz uma coisa nova, mas quando isso imediatamente começa a ser reproduzido. Portanto, a moda como simulação é criada a partir exatamente de modelos, simulações de uma produção que perde seu referencial. A ausência de referencial ultrapassa a reprodutibilidade da produção, porque cada simulação passa a ser modelo, justamente na precessão dos modelos. Os modelos que são produzidos no processo de simulação confundem-se com o próprio real. A simulação não é representação, e tampouco fingimento. Dissimular é como fingir não ter/ser algo, simular

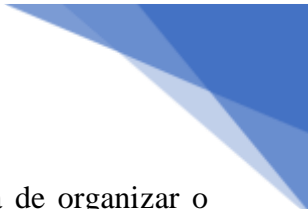


é fingir ter/ser algo. Entretanto, para Baudrillard a simulação é mais complicada que um mero fingimento, ela atua no princípio ou efeito de realidade. Um paciente que simula uma doença pode determinar em si próprio alguns dos sintomas, tornando-se um mistério para a própria medicina. “O simulador está doente ou não, se produz ‘verdadeiros’ sintomas?” (BAUDRILLARD, 1991, p.10).

Entendemos até agora que na contemporaneidade existe uma maneira de constituição hegemônica de sentido através da simulação. Ou seja, as representações da realidade já ocupam o lugar da própria realidade e começam a gerar modelos que precedem outras narrativas. Nesse cenário, como isso está inserido na lógica tecnológica da atualidade? Como essas noções de simulação e simulacro se relacionam com os processos tecnológicos? Entendemos essas questões quando percebemos que Jean Baudrillard não está preocupado em fazer uma teoria semiótica, mas olhar para a lei de valor das coisas, para nossa representação de mundo. A simulação é uma reprodutibilidade indefinida de narrativas sobre o real, mas não é somente um modelo discursivo. A produção industrial de bens de consumo é uma representação do mundo, o próprio bem de consumo, um filme, uma tese científica, uma notícia no jornal, estamos lidando o tempo todo com discursos sobre a realidade, sobre como a realidade é e deve ser entendida.

A simulação tem como seu epítome, o que o autor chama de a metafísica do código. O código representa uma maneira de representar uma mensagem, de organizar regras e configurações para que as mensagens possam expressar significado. A representação da realidade através do código é um modelo perfeito de simulação, centro de regulação dos referenciais que organiza sentido e significado numa lógica pré-determinada. O código tornou-se um sistema de linguagem utilizada de maneira recorrente pelas tecnologias digitais. O paradigma informático que embasa as comunicações e informações é totalmente atravessado por códigos, seja estrutural binário ou de programação. Se deus é o criador do mundo real, o código é o criado do mundo virtual, porque ele que coloca os limites e funcionamentos do livre-arbítrio nesse espaço. Naturalmente o código é programado pelo homem, em seus algoritmos e modelagens, mas a estrutura retorna a ele como compreensão das relações do mundo, e o cria em seu ciclo de vínculo de sentido. Baudrillard nos lembra que na estrutura do código “a digitalidade é seu princípio metafísico (o Deus de Leibniz) e o ADN seu profeta”⁵. Podemos

⁵ Como Deus de Leibniz, Baudrillard refere-se a uma citação de McLuhan, que narra o sistema binário como unidade de espírito matemático operando através da composição binária 0 e 1. (BAUDRILLARD, 1996, p.75).




entender, então, que a digitalidade como princípio é a maneira privilegiada de organizar o mundo, que aparece como forma mais eficiente de se existir. Tudo no virtual é mais rápido, mais estimulante, mais útil e sempre com mais potencialidades. Os instrumentos de comunicação no meio virtual, portanto, são todos modelos reproduzidos na simulação, cada ferramenta ou plataforma operam nessa lógica.

Baudrillard confirma a capilaridade desse cenário, pois “Essa regulação do modelo do código genético não se limita de modo algum aos efeitos de laboratório nem às visões exaltadas dos teóricos. A digitalidade está entre nós” (1996a, p.81). Ou seja, na cotidianidade mais trivial podemos encontrar esse modelo de reprodução do real. A simulação através do código, portanto, reproduz modelos e narrativas sobre o mundo e subverte determinados referenciais de sentido. Quando pensamos que o código de DNA é a estrutura de sentido que representa a vida, essa narrativa coloca uma gama de sentidos e abertura de percepção do vivo como informação. A constituição de significados sobre o que é estar vivo pode ser entendida num código genético manipulável e reprogramável em determinadas direções. Esse novo modelo de entender a vida passa a ser hegemônico, pois é mais eficiente no próprio momento contemporâneo de desenvolvimento de tecnologias digitais de organização da informação.

Esse paradigma de sentido hegemônico tem vocação pra organizar todo domínio da existência, seja da matéria (código binário criando realidades virtuais), seja da vida (código DNA manipulando e organizando a vida como informação). Essa organização da existência através da simulação pelos códigos só é possível no paradigma informático, pela bioinformática e cibernética. A melhor expressão da simulação, portanto, é ser virtual, tanto na organização de modelagem do mundo, quanto da vida. No código, os significantes e significados são herméticos na própria estrutura lógica interna, o efeito de real é sua abstração objetiva. A sequência de ácidos nucleicos GACT, estrutura do DNA, são combinados indefinidamente para transcrever a vida em informação, essa simulação da existência em código abre uma ruptura na forma como lidamos com a vida.

Percebemos, então, que contemporaneamente o princípio ontológico do humano é hegemonicamente pensado como código de informação, e não somente do humano, mas da vida em geral. Por vezes, a força do código vem dele mesmo, ele é criado junto com sua necessidade de existir, a ordenação que ele promove num princípio de realidade (como o DNA nos organismos vivos) garante sua permanência por simular uma realidade antes desordenada e oculta (BAUDRILLARD, 1996a, p.137). O desenho e exploração do DNA fundam a




bioinformática, e a bioinformática é garantida pela necessidade de investigação do código. A estrutura do código do DNA presta suporte para um deslocamento dos signos de vida do real na direção da informação, portanto, a forma contemporânea de entender a vida passa a ser através desse vínculo de sentido instituído. Assim como a informação, podemos manipular a vida, armazenar, multiplicar e apagar.

A pergunta que permanece é: como a simulação pelo código organiza sua narrativa sobre o mundo? Qual é a lógica que admite as regras internas desse código? A produção dos modelos vem numa formatação da lógica realizada pela regulação pergunta/resposta e estímulo/resposta (BAUDRILLARD, 1996a, p.96). Os modelos que o código fabrica, ou seja, as possibilidades de organização, são reproduzidas no processo de simulação baseados na interatividade do *feedback*. Dessa forma, todas as possibilidades de acontecimentos estão previstas na regulação do código, cada resposta é assumida previamente como possibilidade de cada pergunta. Existe cada vez mais uma intensa restrição prévia de significados modelos, com uma modulação diferencial marginal. Um exemplo interessante dessa questão pode ser a sugestão de complemento de pesquisa no Google, tudo que escrevemos já está previamente determinado e nossas palavras/frases complementadas em seguida. O ciclo do sentido fica restrito ao ciclo de pergunta/resposta, ele se retroalimenta da disposição prévia dos modelos inscritos em seu processo.

Todos os processos que operamos numa tecnologia de comunicação está baseada numa condição binária de execução das atividades. Portanto, nossa maneira de acessar a informação, pela internet por exemplo, está perfeitamente modelada num espectro de perguntas e respostas previamente determinadas por uma estrutura. Ou seja, a mediação que nos é apresentada para esse ambiente virtual não possui uma abertura infinita de possibilidades, mas uma limitação estipulada de forma de lidar com a informação através de padrões como multi-interatividade e excesso de estímulos. Nessa medida, nossas formas de interações sociais acabam por ser direcionadas numa certa lógica de comportamento. Quando nos comunicamos com alguém nas redes sociais, por exemplo, o tipo de comportamento é de outra ordem, e acaba por transbordar para as interações não virtuais.


Esse simulacro pensado por Jean Baudrillard nos abre caminhos para entender a posição do virtual na difusão tecnológica atualmente. O digital e seus desdobramentos não podem ser pensados como mero exemplo das potencialidades de um processo tecnológico abrangente, mas em sua especificidade de simbiose com o mundo. A matriz do código não se isola entre matéria



e vida. O próprio Projeto Genoma Humano, pelas diretrizes de engenharia genética e biologia molecular, difunde uma retórica do corpo humano como algum tipo de programa de computador a ser decifrado (SIBILIA, 2015, p.84). Justamente nessa leitura da bioinformática, o código binário da natureza se mistura com o código de leitura da vida na linguagem da informação técnica. Contudo, o código que traduz a vida não é o mesmo para cada vida, cada ser vivo, ele tem uma variação interna que aparenta uma abertura para a diferença no mundo, a modulação diferencial. Na simulação o equivalente geral já se perde numa regulação modular interna. Ou seja, tudo produzido já se torna modelo para uma distribuição esvaziada de referencial possível.

Com as devidas ressalvas, talvez possamos aproximar essa abordagem do que destacou Deleuze no *Post Scriptum sobre Sociedades de Controle*. Atualmente a modulação seria uma lógica de controle das instituições e procedimentos (DELEUZE, 1992, p.221), uma regulação autodeformante que assume uma volatilidade produtiva. Uma metaestabilidade perfeitamente concreta dentro de sua maleabilidade. A auto regulação da modulação permite um controle que se adapte a cada situação específica numa aparente abertura. Cada nova situação promove uma reorganização de referenciais provisórios, a modulação não é mais o sistema fechado de sociedades disciplinares. As instituições, por exemplo, como coloca Deleuze, não atuam mais no cercamento dos indivíduos. A modulação dos limites de cercamento serve como uma flexibilidade maleável. O controle atua na modulação diferencial dos espaços de abertura para a realidade social. Uma lógica análoga a da simulação, pois a reprodutibilidade dos espaços é perfeitamente maleável aos modelos que vão surgindo. As empresas são *home office*, as reuniões são videoconferências, as aulas são a distância, os esportes são eletrônicos(*e-sports*). Os modelos de interação virtual começam a substituir os modelos de interação real na mesma categoria de sentido, com o mesmo efeito de realidade.

Seguindo o caminho do filósofo francês temos uma abertura para pensar a narrativa da bioinformática sobre a vida e a existência dentro da lógica da simulação. Lançamos luz sobre cenário de desestabilização total dos referenciais de sentido do que entendemos pela organização da vida. Na contemporaneidade, portanto, a vida passa a ser pensada também como informação, como um fluxo de dados que admite um processo de estímulos e respostas, transparentes e manipuláveis numa estrutura de modulação flexível. As formas de existências são decodificadas no virtual como uma manipulação minuciosa da dimensão orgânico-genética do humano. Esse fundamento vai ser a condição de possibilidade para se pensar numa vida digital, num *upload* de consciência. Somente nesse cenário é possível colocarmos a questão: existe vida




na realidade virtual? O ambiente digital passa a ser significado também como uma forma de existência possível do humano.

Jean Baudrillard visita a frase de McLuhan “o meio é a mensagem” justamente para destacar que agora estamos no momento da condução do sentido pelo meio, pelo dispositivo técnico, pelo modo de articular a mensagem. A vocação do digital é ser um espaço de comunicação tátil, de multiestímulo e multiresposta (BAUDRILLARD, 1976, p.111), a era da comunicação tátil num espaço dinâmico. A constituição de sentido ultrapassa os limites da mensagem e atinge a interatividade do meio. O paradigma de pergunta/resposta está no centro da concepção cibernética dos fenômenos, e podemos pensar se não corrobora ainda com uma primazia da informação nos feedbacks do processo. Quando a teoria da informação e genética tem uma intersecção, torna-se um argumento ontológico que nós somos o código, um sistema de informação composto por redes integradas (SAWCHUK, 1995, p.93). A forma de reprodução da simulação já aplica o código como princípio do organismo vivo, e quando a digitalização do código genético permite sua decodificação e manipulação, o processo de digitalização da vida já foi iniciado. O momento contemporâneo abordado por Baudrillard revela um neocapitalismo cibernético, tão complexo quanto abrangente. A simulação já é da própria vida e morte.

Iniciamos questionamentos intrínsecos do estágio contemporâneo de propagação da lógica da simulação, a impossibilidade de distinguir referenciais. Existe possibilidade de vida após upload de consciência na nuvem? Ainda existe humano nessas condições? Que propostas se seguem a partir dessa reconfiguração dos referenciais de sentido sobre mundo material e virtual? Se podemos questionar isso é porque os referenciais desses signos já estão totalmente abalados (BAUDRILLARD, 1990, p.65). Talvez estejamos tratando a respeito de uma redefinição das concepções de vida e a morte da própria morte.

A condição virtual: eu digital e o fim do corpo

A modelagem da realidade numa organização virtual coloca determinadas maneiras de existir, portanto, nessa secção investigaremos as possibilidades de imersão do humano na digitalidade. Seguindo a análise de que o ambiente virtual do ciberespaço é operativo segundo uma lógica de simulação, pensaremos as condições de uma existência virtual. A vida entendida como informação segundo a transcrição do código de DNA já abre a possibilidade de pensarmos




as promessas para o humano existir no virtual, pois a informação é a matéria prima que conduz a própria comunicação na internet.

A filosofia contemporânea tem o sujeito como uma noção bastante problemática. Além do questionamento do sentido de ainda se falar em sujeito, também passa a ser questionada a existência de uma tradição que teria tido um sujeito determinado (DERRIDA, 1992, p.269). Ou seja, nunca houve um consenso mínimo sobre o que esse termo representa, e as vezes tratamos como se houvesse, como se realmente existisse uma noção filosófica pacífica que chamamos de sujeito. A concepção do sujeito passa a ser insustentável (BAUDRILLARD, 1990, p.101). Agora ele é incapaz de representar o indivíduo contemporâneo em autonomia, domínio e controle da realidade. O problema torna-se mais complexo no contexto digital: se agora não faz sentido mais falar em sujeito, virtualmente ele se dissolve mais ainda. Existe uma tentativa de se constituir um sujeito virtual? Ou após a digitalização tudo se torna objeto na estrutura do código? Essa parte do trabalho tem por objetivo problematizar a possibilidade de digitalização do que pode ser chamado de eu (*self*).

No universo da digitalização entramos num momento singular de reprodução das imagens. As tecnologias informáticas de produção de imagem situam-se além da mensagem e da representação, e chegam num trânsito de informações e interatividade da imagem, passando de metáforas para modelos (QUÉAU, 1993, p.93). As imagens virtuais são cada vez mais perfeitas e manipuláveis, em sua reprodução, profundidade, cores, projeção, não são mais duplos, mas são também modelos, parte do indivíduo. Parece que elas já são regidas por uma sintaxe própria do virtual, prevendo interatividade e operação. A geração de modelos pela imagem virtual é a forma mais virulenta da simulação, visto que ela é exatamente uma pretensão de discurso emulador do efeito de real principalmente em sua dimensão sensível. A postagem de uma foto numa rede social, por exemplo, não quer dizer “essa é a minha imagem”, mas “esse sou eu”. A inclusão da interatividade na imagem abre um caminho para se pensar a imagem como lugar (QUÉAU, 1993, p.94). A simulação ultrapassa o limite de objetividade e previsibilidade de uma representação do real, tornando-se mais funcional e operativa que a própria realidade e sua representação. A imagem virtual é a melhor imagem na contemporaneidade, a imagem em sua essência de perfeição técnica, ela é um modelo especial pois torna-se totalmente manipulável.

Se a imagem virtual é a perfeição técnica do olhar, das possibilidades de construção estética, o *selfie* é o início da imagem do eu digital. Como ressalta Richard Milskolci “o *selfie*




pode ser compreendido como a expressão mais recente e imagética da autoimersão no universo da exposição midiática” (2017, p.101). A virtualização do eu não se inicia apenas com o *upload* de consciência para nuvem digital, mas já se inicia com a constituição de uma identidade virtual, uma imagem inserida no contexto de busca por interatividade, likes, comentários e compartilhamentos. O sucesso da imagem do eu no virtual é proporcional ao multiestímulo de respostas e resultado de interações a ela. A digitalização da própria imagem e manipulação de programas como Photoshop, já assumem um embrião de modelagem da autoimagem, modelagem de um eu que começa a deixar de ser o espectro virtual da fotografia, o fantasma do espelho. Agora a manipulação da imagem é constante e trivial. O *selfie* está no contexto do sujeito se tornar desejável, na era do marketing pessoal, a autoimagem é comparável a um produto, um objeto. O segredo do sucesso no ciberespaço é ter um bom marketing de imagem pessoal.

A constituição e manipulação da imagem já é o início da digitalização do eu, quando o indivíduo se reconhece num perfil ou conta virtual, nesse processo está nascendo seu duplo. Portanto, existe já uma normalização na digitalização do indivíduo. Os relacionamentos virtuais e interações entre pessoas tornam-se cada vez mais sofisticados no design de presenças virtuais e avatares digitais. Contudo, o ponto crucial desse processo é entendermos que existe alguma equivalência entre a subjetividade individual e uma subjetividade digital, a transcrição para o ambiente virtual. Ou seja, o ponto importante de tomarmos como problema é justamente o momento em que se torna possível pensar que podemos digitalizar a subjetividade perfeitamente, sem perder nada nesse processo, ou além disso, aprimorando nossas potencialidades. Baudrillard coloca o debate:

“Sou um homem, sou uma máquina? Já não há mais resposta para essa questão antropológica. É, portanto, de certa forma o fim da antropologia, sub-repticamente confiscada pelas máquinas e pelas tecnologias mais recentes. Incerteza nascida do aperfeiçoamento das redes maquínicas.” (1990, p.65)

Parece que não existe mais uma resposta satisfatória para o que persiste como humano, esse tipo de dúvida é indissociável da intersecção da humanidade com o desenvolvimento tecnológico que lhe é próprio. Nesse momento em que a humanidade se torna fluida, o “eu” pode se estender para o digital, a imagem do mundo real não pode competir com a imagem digital, em que a interatividade social parece muito mais potente, e muito mais manipulável. Ainda antes do *upload* de consciência para a nuvem, a imagem do sujeito já é digitalmente construída nas redes sociais e plataformas digitais. A simulação da imagem já se pretende como



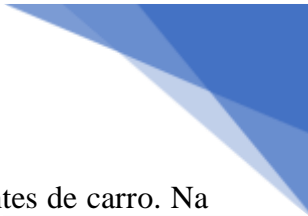
discurso de construção de identidade. A estratégia é corresponder ao conjunto de fotografias e história de vida que cada plataforma pode contar, seja textos compartilhados no Facebook, tuítes ou fotos perfeitas no Instagram. Não é demais lembrar, o objetivo desse trabalho não é defender previamente uma humanidade isenta de todo virtual, mas entender como esse processo caminha, para onde essa aposta pode nos direcionar.

Antes da fragmentação do sujeito, talvez devêssemos falar do apagamento do corpo. O *upload* de consciência, antes da interrogação do fim do princípio de identidade do próprio indivíduo e o que o faz humano, trabalha também na dissolução do corpo. Não que o corpo representasse o que resiste a esse movimento de digitalização, o corpo nunca representou resiliência, mas parece que apenas agora se torna obsoleto, sua operacionalidade não tem lugar mais, hoje precisamos talvez de um corpo cibernético. A sociedade virtualizada pede por um sujeito hiperconectado incompatível com um corpo orgânico. A carne não é mais funcional, o orgânico não apenas perece, mas é contraproducente. Baudrillard nos lembra das contradições pensadas sobre corpo:

“Na perspectiva clássica (mesmo cibernética), a tecnologia é um prolongamento do corpo. É a sofisticação funcional de um organismo humano, que lhe permite igualar-se à natureza e investir contra ela triunfalmente. De Marx a McLuhan, a mesma visão instrumentalista das máquinas e da linguagem: são intermediários, prolongamentos, media mediadores de uma natureza idealmente destinada a tornar-se corpo orgânico do homem. Nesta perspectiva racional o corpo é apenas um *médium*.” (1991, p. 139)

Essa postura clássica propõe a tecnologia como um prolongamento do corpo, como racionalidade desdobrada, também bem próxima do argumento que defende o homem como animal que fabrica ferramentas⁶. Dessa forma, assume a técnica com uma essência atemporal, e defende um controle total do humano sobre seus processos. Os processos tecnológicos, portanto, seriam um desdobramento natural da racionalidade do homem, o prolongamento das potencialidades do corpo no ambiente perfeitamente sobre seu controle. A tecnologia, já pensada como atualização da razão técnica do homem e instrumentos como prolongamento de seu próprio corpo, agora trai sua genealogia no corpo e denuncia a caduquice da carne. Baudrillard aprofunda uma crítica a essa posição explorando o romance *Crash* (1973) de J. G. Ballard. O enredo da estória se desenvolve sobre acontecimentos que envolvem sinforofilia


⁶ A ideia de técnica como racionalidade desdobrada pode ser encontrada em Álvaro Vieira Pinto como “razão técnica”. O autor pensa a técnica como produção de união de máquina(instrumento) e método (PINTO, 2013, p. 359). Val Dusek cita o debate entre os que defendem uma definição da essência humana como confecção de ferramentas versus racionalidade (DUSEK, 2009, p. 152).



(desejo ou atração sexual com desastres ou acidentes) especificamente acidentes de carro. Na narrativa de Ballard as personagens copulam não somente ao assistir o resultado de um desastre automobilístico, mas também no ato do acidente, durante sua ocorrência.

Baudrillard aponta a destruição mortal do corpo no acontecimento da violência e destruição tecnológica, representada pelo carro. O desastre coloca em evidência não o prolongamento tecnológico do corpo, mas sua violação na iminência do sexual (BAUDRILLARD, 1981, p.163). O corpo é relatado numa linguagem que descreve somente orifícios e termos técnicos de reprodução (vagina, pênis, ânus), logo, é desatrelado de todo desejo e sedução, o que existe é um corpo-objeto caminhando para o evento de sua morte, o acasalamento simultâneo ao acidente de carro. Parece que a sexualidade nesse cenário envolve o humano num fetiche vazio pelo tecnológico, quase funcionalmente destrutivo. O desejo das personagens esgotado de toda sedução tem necessidade de estar em contato com a violência da destruição técnica, com o acidente de carro que mistura ferragens e mecânica exposta. Esse acidente que não é apenas a liberação e exposição do instrumento técnico em sua nudez(automóvel), mas também a destruição do próprio corpo também exposto e misturado. O desejo é deslocado do corpo para o técnico, parece que a aparelhagem funcional que é objeto de desejo, não mais o corpo.

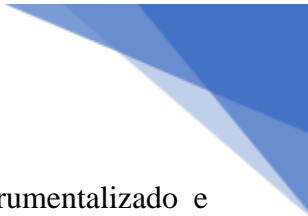
Os referenciais de signo do sexo são intercambiáveis com os referenciais de signo tecnológicos, não como desdobramento da racionalidade, mas do desejo oco e da fixação compulsiva do *telos* catastrófico e da funcionalidade tecnológica. A eventualidade do acidente cruza a expectativa do momento trazendo a surpresa do mistério para o prazer. A trama sexual também é trama técnica, assim como os termos eróticos são técnicos e funcionais, no final as duas se misturam na destruição total. O sadomasoquismo não está somente na violência contra o corpo, mas na violência contra a tecnologia e por ela. A tecnologia deixa de ser um prolongamento do corpo e, em contraposição com a perspectiva clássica citada anteriormente, volta-se contra ele na sua destruição. O prazer tem seu apogeu na catástrofe do acidente, exatamente quando o corpo é entrelaçado na destruição da máquina e o desejo aflora. A tecnologia, nessa abordagem, não é percebida como um prolongamento da racionalidade humana, mas como um desejo compulsivo pela funcionalidade, que termina na indistinção entre corpo e máquina. A simbiose material(destruição de corpo e carro) representa a equivalência dos signos entre corpo e técnica, no efeito da simulação.



O retorno da tecnologia ao corpo na contemporaneidade não é para lhe prestar os frutos de seu desenvolvimento, nem a redenção da vitória sobre a decomposição orgânica, mas somente aponta a evidência da falência da funcionalidade operacional do corpo no atual estágio. O filho pródigo não volta para a redenção, mas volta com o plano do assassinato da carne. Talvez, essa seja a redenção pela libertação do corpo da instrumentalidade. O corpo do indivíduo contemporâneo já está cansado de ser força de trabalho, o corpo fragmentado pela anatomia, esquartejado pela guerra, objetificado pelo desejo psicanalítico. O corpo agora tem sua libertação da técnica, e se apaga na digitalização do eu, num avatar virtual, que sequer podemos chamar de corpo, mas que não pode ter outro pai.

Assim como o computador é constantemente comparado à extrapolação do cérebro humano, o robô é modelo de corpo humano perfeito como força de trabalho, como funcionalidade operacional suprema (BAUDRILLARD, 1976, p.177). O robô é liberado de sua liberação sexual, tem o centro de suas energias de produção focadas nas atividades técnicas. O robô é espelho do corpo técnico que seria ideal para o humano, e no decorrer do tempo ficou cada vez mais cibernético. O robô, antigo referencial do apogeu tecnológico, hoje não enche os olhos da ficção científica, não é mais o símbolo do sucesso técnico, a não ser que tenha uma inteligência artificial integrada à rede. Não somente o corpo humano perdeu suas potencialidades de desenvolvimento tecnológico, mas parece que até o robô não contempla mais os objetivos do movimento de virtualização. Nenhum corpo, nem orgânico, nem mecânico, talvez, em último caso, cibernético. A simulação opera na perda das referências entre subjetividade e corpo, hoje a subjetividade pode ser entendida perfeitamente num modelo digital de armazenamento de dados.

Contudo, o eu digital ainda precisa de um mundo que comporte sua existência. A realidade virtual é o ambiente em que desdobra a simulação do mundo, a vida em código de DNA, a consciência da subjetividade como informação, tudo transcrito no código binário através do algoritmo. Esse fluxo indeterminado é a reversibilidade da matéria, a correspondência da estrutura básica da informação contida na modelação de todo o mundo. Parece que não somente os átomos tornam-se bits, mas a própria subjetividade também é correspondente a informação, como se a subjetividade fosse somente um armazenamento de informações. Não existe nada que a simulação virtual do sujeito não possa codificar e programar, pois tudo está no domínio técnico. Aquilo que resiste, que se torna excedente desse processo não passa a fazer mais parte do sujeito.




O corpo é mais do que nunca um anti-objeto. Ele foi instrumentalizado e continua sendo, mas na hora de sua obsolescência devemos pensar no seu destino fatal. A imagem digital em construção é o rascunho para consumação da virtualização do eu. Nesse movimento de digitalização do sujeito encontramos a disfuncionalidade do corpo, onde o desenvolvimento técnico começa a rejeitar suas possibilidades. Talvez nesse instante que devêssemos buscar o que nos resta do corpo, o que fundamentalmente não é importante para o propósito tecnológico. Talvez nesse instante encontraremos algum resto interessante, algo que não seja matéria prima para tornar a subjetividade objeto virtual.

Conclusão

A questão que buscamos percorrer nesse trabalho foi a lida do humano com as tecnologias digitais, enfim, como o virtual nos ajuda a entender os processos tecnológicos contemporâneos, nas suas implicações ontológicas e de certa forma sociológicas. Pensar a tecnociência não é uma tarefa trivial, sempre levando em consideração que nos situamos em seu contexto de relações. A estratégia foi lidar com um recorte selecionado na impossibilidade de lidar com o campo abrangente de fenômenos. A contemporaneidade hiperconectada com seu paradigma informático correspondente foi um caminho para lançar luz sobre o processo constante de digitalização do mundo e das coisas. Dessa forma, poderíamos colocar uma reflexão sobre os processos tecnológicos levando em conta não um conceito geral do que é tecnologia, mas atendo-se as singularidades do momento que nos concerne.

A noção de simulação que assume uma perspectiva do real em determinado contexto sócio-histórico, nos permite entender as tecnologias do digital numa dimensão de reprodução de realidade. O discurso sobre o mundo reproduzido pelas tecnologias virtuais são padrões de um modelo civilizatório que estamos seguindo, portanto, buscamos esclarecer quais são os implícitos dessa reprodução do real.

A simulação torna-se o modelo primordial de constituição de sentido (DER DERIAN, 1995, p.194), e a transcrição da vida e do mundo passam a ser consumadas pela informação através do código. Através da linguagem do código investigamos a simulação da realidade através do DNA (modelagem da vida) e código binário (modelagem do mundo) (SCHOOMAKER, 1995, p.171). O código reproduz o real na estrutura da modulação diferencial, ou seja, cada objeto passa a ter uma especificidade que perverte a configuração dos signos do real, na indistinção entre modelos e matrizes. O que é reproduzido passa a ser modelo



para a própria reprodutibilidade técnica. O código de DNA passa a ser modelo para entender a vida, e o código binário modelo para construir realidades virtuais.

Seguindo a lógica da simulação, conseguimos aprofundar os referenciais ontológicos embaçados sobre o que é a vida, matéria, realidade, eu, entre outros. Mantendo a trilha do pensamento baudrillardiano em nosso recorte, colocamos em questão as noções de realidade virtual e eu digital. Entendemos que somente num momento de reversibilidade dos referenciais de sentido entre mundo e informática, podemos colocar essas concepções em debate.

Seguindo nosso recorte, assim como pensamos a realidade virtual, é necessário pensar também o eu virtual (*digital self*). A fluidez do sujeito na contemporaneidade não é exclusividade das tecnologias digitais, mas tem sua apoteose com elas. Uma das questões centrais para pensar esse tema, no *upload* de consciência para nuvem, é o apagamento do corpo. A técnica que já fora considerada classicamente como prolongamento do corpo, retorna para denunciar a falência do mesmo, e sua disfuncionalidade.

Existe uma quantidade massiva de informação que o corpo humano não dá mais conta de processar, precisando de um *upgrade*. O contexto de digitalizar a consciência ocorre quando os signos do corpo e da técnica são intercambiáveis, não para tornar o corpo um instrumento, mas para narrar sua inutilidade, o caminho para a ciberimortalidade (WERTHEIM, 2001, p.189). Quando o eu é digital ele passa a ser o ciberespaço. Seguindo Baudrillard, entendemos que o robô foi talvez o último sonho tecnológico do corpo. Hoje nem a ficção científica sonha tanto com as possibilidades do corpo, o único corpo possível é o cibernético conectado. Portanto, podemos estar vendo o fim das peripécias do corpo, ou na ausência de sua operacionalidade, a oportunidade de seu surgimento como anti-objeto.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Trad. Maria João da Costa. Santa Maria da Feira: Relógio d'Água, 1991.

_____. *A troca simbólica e a morte*. Trad: Maria Estela Golçalves e Adail Ubirajara. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. *A transparência do mal: ensaios sobre fenômenos extremos*. Trad: Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papyrus, 1990.

_____. *L'exchange Symbolique et la Mort*. Paris: Éditions Gallimard, 1976.



_____. *Simulacres et Simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981.

CUSSET, François. *Filosofia Francesa: a influência de Foucault, Deleuze, Derrida & cia.* Trad: Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2008.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. 2ª ed. Trad. Luiz Orlandi; Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2009.

_____. *Post-scriptum: sobre as sociedades de controle*. In: Conversações. Rio de Janeiro: Ed. 24, 1992.

DERRIDA, JAQUES. *Il faut bien manger*. In: *Points de suspension*. Paris: Galilée, 1992.

DUSEK, Val. *Filosofia da Tecnologia*. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Editora Loyola, 2009.

ZURBRUGG, Nicholas. *Baudrillard, modernism, and postmodernism*. In: KELLNER, David(org.). *Baudrillard: a critical reader*. Massachussets: Basil Blackwell, 1995.

DER DERIAN, J. *Simulation: the highest stage of capitalism?* In: KELLNER, David(org.). *Baudrillard: a critical reader*. Massachussets: Basil Blackwell, 1995.

LE MOS, André. *Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão*. In: LEÃO, Lucia(org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 2ª ed. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2011.

MISKOLCI, Richard. *Desejos Digitais: uma análise sociológica da busca por parceiros online*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

NIETZSCHE, Friedrich. *Obras Incompletas*. Trad: Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultura, 1996.

PARENTE, André(org.). *Imagem-máquina: a Era das Tecnologias do Virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.

PINTO, V. Álvaro. *O Conceito de Tecnologia*. 2 volumes. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

SCHOOMAKER, S. *Capitalism and code*. In: KELLNER, David(org.). *Baudrillard: a critical reader*. Massachussets: Basil Blackwell, 1995.

SAWCHUK, K. *Semiotics, Cybernetics, and the Ecstasy of Marketing Communications*. In: KELLNER, David(org.). *Baudrillard: a critical reader*. Massachussets: Basil Blackwell, 1995.

SIBILA, Paula. *O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço de Dante à Internet*. Trad. Maria Luiza de X. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

Recebido: 28-04-2020

Aceito: 19-11-2020

