

# Hiper-real e realidade do virtual

Susana Isabel Rainho Viegas<sup>1</sup>

Este artigo tem como principal objectivo analisar a afinidade que Slavoj Zizek tentou encontrar entre o conceito de virtual na filosofia de Gilles Deleuze e o filme *The Matrix*. Mas, tendo em conta a noção de hiper-real em Jean Baudrillard, bem como a diferença entre realidade virtual e realidade do virtual, poderemos afirmar que esta afinidade seja rigorosa?

Palavras-chave: Deleuze, Baudrillard, Zizek, virtual, hiper-real.

*Hyper-real and the reality of the virtual.* The main goal of this article is to analyse the affinity that Slavoj Zizek found between Gilles Deleuze's concept of virtual and the film *The Matrix*. But, considering the idea of hyper real in Jean Baudrillard and the difference between virtual reality and reality of the virtual, is that an acceptable affinity?

Key words: Deleuze, Baudrillard, Zizek, virtual, hyper-real.

*Cet article se donne pour principal objectif d'analyser les affinités que Slavoj Zizek a tenté de déceler entre le concept de virtuel dans l'oeuvre de Gilles Deleuze et ce même concept dans le film Matrix. Mais peut-on considérer en toute rigueur qu'il y a bien affinité, si l'on tient compte d'une part de la notion d'hyper-réel telle qu'explicitée par Jean Baudrillard et d'autre part de la différence entre réalité virtuelle et réalité du virtuel ?*

*Mots-clés : Gilles Deleuze, Jean Baudrillard, Slavoj Zizek, Matrix, virtuel, hyper-réel.*

<sup>1</sup> Universidade Nova de Lisboa. E-mail: susanarainhoviegas@gmail.com.

O virtual é talvez o conceito deleuziano que mais facilmente ultrapassou a barreira do campo filosófico e imediatamente foi adaptado por outras áreas do conhecimento, como a computação, a sociologia ou a linguística. Mas, esta extrapolação do âmbito exclusivamente filosófico para outras áreas teve como consequência um tratamento menos rigoroso do que é o virtual na filosofia de Gilles Deleuze, isto é, levou à confusão generalizada entre *realidade do virtual* (elemento fundamental para se compreender a ontologia deleuziana) e *realidade virtual* (como simulação da realidade). No que diz respeito a esta última, criaram-se diversas interpretações sobre o tema da virtualização da realidade, desde a perspectiva dos espíritos mais optimistas como Jean Baudrillard ou Pierre Lévy, até aos mais cépticos pensadores, como Paul Virilio. Quanto à questão deleuziana propriamente dita (*realidade do virtual*), e Deleuze é bastante firme e insistente neste aspecto, dedicando-lhes diversos textos, entre os quais *Diferença e repetição*, leva-nos à definição em paralelo de dois conjuntos de conceitos distintos: por um lado, a diferença entre virtual e possível, e, por outro, a diferença entre repetição e cópia.

Estas questões fazem-nos remontar às análises de Slavoj Žižek em *Lacrimae Rerum* relativamente ao filme *The Matrix*, filme obviamente inspirado em Jean Baudrillard (Neo esconde os “paraísos virtuais” que trafica num livro deste filósofo), ainda que este não aceite apadrinhar o filme. Numa entrevista, Baudrillard afirma ter sido convidado pelos realizadores para colaborar na escrita da sequência do primeiro filme, mas como, segundo Baudrillard, tudo se baseara num erro de compreensão da sua teoria de virtual, declinou o convite (*Le Nouvel Observateur*, nº 2015, 19/06/2003).

*The Matrix* mostra-nos a coexistência, pouco pacífica, entre duas comunidades: por um lado, a comunidade real, dividida entre humanos presos a uma existência artificial e vegetativa, constituindo o alimento fetal da comunidade virtual, ou então conduzidos à rebelião e à tomada de consciencialização de que a saída deste estado fetal corresponde à entrada no deserto do real e da destruição; por outro lado, a comunidade virtual regida por um computador, programa onde tudo parece normal segundo os nossos índices de realidade. Será assim tão evidente que este filme sirva como metáfora para o que Deleuze considera ser realidade do virtual ou será ainda uma quase-metáfora que não dá o salto ontológico, a perda de pé que vertiginosamente acontece no virtual deleuziano? Se este filme for a metáfora, então Alain Badiou terá razão, e o virtual em Deleuze é, no fundo, uma forma de platonismo puro: a tão conhecida alegoria da caverna, mas agora na era do ciberespaço. Contrariando o pensamento de Gilles

Deleuze, Badiou afirma que se trata de um platonismo do virtual, equiparando, em termos de problemática filosófica, o virtual deleuziano à Ideia original platónica, ao primado do uno (1997, p. 69).

Em primeiro lugar, Gilles Deleuze afirma que o único perigo para uma ontologia da diferença é a confusão entre o processo de actualização do virtual como diferenciação e o processo de realização do possível como cópia (2000, p. 345). O virtual actualiza-se, mas não se realiza, por dois motivos: ele já é real na sua virtualidade e, além do mais, não se deixa representar por cópia. Para ele, actualizar-se é diferenciar-se. Só o possível se realiza pelos motivos opostos, porque o possível não é real mas, é realizável e deixa-se representar por cópia, numa relação de semelhança entre não-realizado e realizado. “Que diferença pode haver entre o não existente e o existente se o não existente já é possível, recolhido no conceito, tendo todas as características que o conceito lhe confere como possível?” (Deleuze, 2000, p. 346).

Habitualmente, procedemos a uma clara demarcação entre realidade-sensível e real-virtual identificando o sensível com a realidade actual presente, com os estados de coisas percebidos no presente, ao passo que a virtualidade do real é considerada sem existência actual no mundo sensível. Ainda assim, mais facilmente podemos introduzir o elemento virtual no objecto artístico do que no objecto natural, uma vez que consideramos a arte um campo mais flexível e aberto do que a realidade, no sentido em que a primeira está por determinar, em actualização, está em devir-arte. À realidade fechada e determinada (a identidade das coisas é previsível, não nos surpreende) opomos habitualmente a obra de arte aberta e por experienciar, por interpretar. Parece, por isso, improvável que consigamos identificar uma mesma estrutura ontológica, e além do mais baseada no virtual, tanto na arte como na realidade. O que Gilles Deleuze reúne são os termos paradoxais, afirmando que todo o acontecimento actual e virtual é como uma imagem-cristal: é biface, duplo, tem um lado virtual e outro actual; e afirmando que o virtual tem existência real, não sendo portanto uma irrealidade ou fantasia.

Esta reunião paradoxal numa zona indiscernível, porém distinta, de virtual e actual, que se prolonga nas distinções de passado e presente, de lembrança pura e percepção, de real e imaginário, não é uma característica particular da estética, mas antes de toda uma ontologia do real. Não só o objecto sensível mais vulgar, com uma qualquer utilidade pragmática, tem as raízes numa zona de indiscernibilidade, como também o objecto artístico se encontra marcado pela mesma indiscernibilidade. Neste sentido, é legítimo procedermos a esta identificação ontológica, do objecto real com o objecto artístico. Por outro

lado, poderemos nós passar de um conceito a outro sem cairmos num plano incompreensível ou em que a sua compreensão seja forçada? A legitimidade de transcrevermos uma ontologia das multiplicidades e do objecto sensível para uma possível ontologia da arte como ontologia do cristalino e do indiscernível reside precisamente na própria compreensão que se tem tanto do que é o objecto real como do que é o objecto artístico. Trata-se de uma revisão das questões clássicas dos mesmos: não o que é, mas como é, por que processo acontece, como devém, como se torna; e, aqui, os dois campos encontram-se na abertura das suas identidades.

O virtual constitui uma parte real dos acontecimentos opondo-se à parte actualizada dos mesmos. Para Deleuze, “o virtual possui uma plena realidade enquanto virtual” (2000, p. 342), não se tornando real apenas quando actualizado, sendo ao mesmo tempo uma determinação completa e uma parte restrita do objecto. Não há, no entanto, contradição nesta definição, porque, lembrando Deleuze a distinção cartesiana entre objecto completo e objecto inteiro, a determinação completa tem todos os elementos excepto a passagem à existência, a actualização. Qualquer objecto real, inclusive o objecto de arte, é duplamente determinado: é já determinado pelo seu lado virtual e pela sua actualização.

Deleuze afirma que o processo de actualização do virtual é sinónimo de diferenciação: “a natureza do virtual é tal que, para ele, actualizar-se é diferenciar-se” (2000, p. 345), em clara oposição ao modo tradicional de se pensar esse processo como semelhança e identidade entre os dois termos. A actualização como diferenciação não se rege nem pela noção de semelhança nem pela noção de identidade, mas antes pela noção de criação. Não é a realização de determinações pré-estabelecidas e pré-conhecidas como se fosse um mundo de possibilidades virtuais, a estratosfera existindo “virtualmente” e aguardando a sua transcrição tal qual, como cópia derivada, na realidade. O virtual não se confunde com o todo das possibilidades, mas antes com as multiplicidades que encerra, e estas não são feitas à imagem do real. O processo de actualização do virtual não acontece por um processo de semelhança entre cópia e original, pois, aí, não acontece nem criação nem diferenciação, mas antes repetição.

O processo de realização do possível enquanto cópia ignora por completo a criação de um espaço e tempo particulares como elementos inseparáveis da individuação de um ente. No domínio virtual, a actualização acontece por diferenciação, ou seja, pela criação de um espaço e tempo singulares. O processo de realização é exclusivo do possível: a parte realizada e existente assemelha-se à sua

possibilidade não-existente. Ao possível, falta-lhe realidade, realidade que o virtual já possui. Resta-lhe diferenciar-se, uma vez que, caso fosse uma cópia, a actualização do virtual não traria nada de novo à existência, não haveria diferença entre o virtual existente e o virtual não-existente. Por o virtual ser já real, pode ser actualizado, tem já uma estrutura diferencial e singular. O virtual não é o geral, pois o processo de formação de um ente não é o processo, mais ou menos lento, que se inicia no mais geral (a matéria orgânica) para o mais particular e individual (o ser vivo de uma determinada espécie). O virtual não é o domínio do geral, porque, em primeiro lugar, ele é real, e, em segundo lugar, a sua actualização faz-se por diferenciação, isto é, por criação de linhas e eixos divergentes que não têm a realidade nem como modelo, nem como limitação de possibilidades.

“O eterno retorno diz respeito apenas ao terceiro tempo da síntese” (2000, p. 171), afirma Deleuze. O novo é o futuro e, no entanto, é o futuro que se repete. Este é o paradoxo do devir em Deleuze: a repetição não é repetição do passado que foi e que volta a ser, nem é repetição do presente que constantemente volta a ser. Antes, é o futuro, enquanto indeterminado, abertura, intervalo temporal, que é repetido. A dificuldade aumenta com a afirmação de que o que devém é o futuro e não o passado ou o presente. Mesmo na sua diferença, a repetição é diferenciação, repetição da repetição e não do mesmo. Segundo Deleuze, “a repetição nem é a permanência do uno nem a semelhança do múltiplo” (2000, p. 219). Por isso, afirma Deleuze, o maior erro é compreender a repetição como repetição do mesmo, repetição do uno. Deste modo, o uno não chega a sair de si: o uno sai de si como diferenciação, como actualização diferenciante. É antes uma replicação, uma dobra sobre si mesmo, o que vai anular a noção de sujeito no sentido tradicional, como espectador, entidade separada do mundo percebido. O sujeito do eterno retorno é a diferença. A crítica ao pensamento dogmático é também crítica ao pensamento do mesmo e do semelhante, crítica directa a Platão.

Deste modo, e em segundo lugar, para Gilles Deleuze, cópia e simulacro não se equivalem porque o simulacro não é orientado por este critério de semelhança. O simulacro não pretende passar por outra coisa como a cópia de um quadro pretende passar por esse quadro original. O simulacro pretende ser outra coisa sem ser cópia num grau mais baixo, como acontece na cópia de uma cópia. “Si nous disons du simulacre qu’il est une copie de copie, une icône infiniment dégradée, une ressemblance infiniment relâchée, nous passons à côté de l’essentiel: la différence de nature entre simulacre et copie” (2002, p. 297). O fundamento de uma cópia é a semelhança com o

modelo original, um ícone ou a realidade, ao passo que o simulacro não tem fundamento, é um falso pretendente, um espectro. Ele é sem fundamento. Os simulacros são séries heterogêneas, relações entre singularidades, pontos singulares, que, nos movimentos de acção-reacção, criam séries descentradas. Como afirma Deleuze, “subverter o platonismo significa: recusar o primado de um original sobre a cópia, de um modelo sobre a imagem. Glorificar o reino dos simulacros e dos reflexos” (2000, p. 136). Como é que nos é possível pensar este diferente em si mesmo? Como pensar o impensável fora do quadro da representação? De acordo com este quadro, o impensável é o desmesurado, o demasiado grande ou pequeno, ou seja, medidas em relação a outra coisa, a um modelo que se tem por normal. O desmesurado é o que não se enquadra neste tipo de representação. Em *Logique du sens* (2002, p. 297), Gilles Deleuze refere a distinção platónica entre cópia e simulacro afirmando, por sua vez, que cópia e simulacro diferem, dizem respeito a dois tipos de imagens diferentes. A divisão dicotómica levada a cabo por Platão tem uma função de oposição disjuntiva e analítica de conceitos. Deste modo, a teoria das Ideias em Platão é a afirmação da oposição entre essência e aparência, Ideia e realidade, original e cópia, segundo o critério de semelhança, isto é, de identidade ou movimento interior entre o objecto e a ideia. Assim, neste movimento tautológico, da beleza de um objecto compreendemos a ideia de belo, bem como através de um acto justo encontramos a justiça.

Na verdade, e voltando à crítica de Alain Badiou, se o uno não sai de si, não é igual ao outro mas a si mesmo. Como compreender então a criação do novo, não como cópia, mas como original? O novo não se cria de um só golpe como uma cópia industrializada. Antes é um processo fora dos parâmetros de eternidade. Se não existe desde sempre, houve uma altura em que começou a ser. Como captar esse momento? Através dos processos de diferenciação e diferenciação, ou seja, dos processos criativos que vão da singularidade ao indivíduo. “A diferenciação exprime a natureza de um fundo pré-individual, que de modo algum se reduz a um universal abstracto, mas que diz respeito a relações e singularidades que caracterizam as multiplicidades virtuais ou Ideais. A diferenciação exprime a actualização destas relações e singularidades em qualidades e extensões, espécies e partes” (Deleuze, 2002b, p. 143). O uno encarna de múltiplas maneiras, diz-se de tudo, diz-se da própria diferença. O virtual é real, ainda que não actualizado. E, nestas forças intensivas, o universo virtual não pode ser fechado ou transcendente como Ideia platónica. O facto de ele ser real significa que não lhe falta realidade, não é um género abstracto, ou conceito dos

conceitos porque o virtual é um elemento determinante na compreensão do pensamento deleuziano da univocidade e da multiplicidade. Segundo Jean Baudrillard, “a simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. [...] O deserto do próprio real.” (1991, p. 8). Ou seja, o simulacro já não tenta imitar uma realidade que não é, uma vez que a própria noção de cópia mudou e chegamos a uma situação em que não há nada de original para ser imitado, não há um real pré-existente que seja o modelo: o real é sem realidade. A realidade virtual não imita uma realidade que já existe, antes simula uma realidade inexistente: se a cópia tem necessariamente um modelo que imita, a simulação não o tem. Deste modo, já não há sequer real, porque o simulacro acaba por englobar tudo, ou seja, só há simulacros em vez do conjunto de modelos e cópias: trata-se do hiper-real. Que situação é então esta? Chegámos nós a uma situação em que a realidade, tal como a conhecemos, é uma janela entre uma rede infinita de janelas, de *hiper-links*? Podemos sempre argumentar que as sensações são individuais e intransmissíveis mas, por outro lado, também é verdade que a simulação de realidade as pode criar de um modo imperceptível porque se trata de circuitos cerebrais.

Na comunidade real de *The Matrix*, os homens estão aprisionados, são como que espectros, porque toda a realidade que lhes é real é uma realidade virtual, simulada; são alimentados artificialmente (este é o ponto de vista de quem se libertou), e, não tendo conhecimento dessa situação, tomam por realidade o que virtualmente lhes é dado a ver (comunidade virtual), vivem uma realidade que não é real, virtualização de acções e situações. Segundo esta perspectiva, há um exterior à caverna cibernética, há a possibilidade de sair da caverna, de olhar directamente a verdade, a realidade como ela é, porque virtual e real são duas situações paralelas e não simultâneas. Por estes motivos, *The Matrix* não é essa experiência limite de hiper-real, uma vez que não ousa ir além da alegoria. Como Baudrillard afirmou em diversas entrevistas à comunicação social, ele não concorda com o caminho encetado pelos irmãos Andy e Larry Wachowski, nomeadamente com a ideia platónica de real/imaginado e com o facto de ainda haver uma realidade (Zion) que se mantém mesmo quando o real (realidade virtual) é um deserto. Neste filme, há uma realidade verdadeira paralela ao real virtual, ou seja, *The Matrix* mantém as categorias tradicionais entre verdadeiro e falso, real e artificial. Os irmãos Wachowski recuperam a frase de Baudrillard “o deserto do próprio real” (1991, p. 8) porque o real de Neo está desertificado, é virtual; mas é-lhe dada a ver a verdadeira realidade, a comunidade que resiste à

interferência simuladora. Zion é uma comunidade que quer recuperar a realidade, a possibilidade de não ser anulada. Ora, isto não é de todo o que Baudrillard ou Deleuze afirmam sobre a realidade do virtual. O próprio conceito de repetição no virtual também não se adequa à noção deleuziana de repetição como diferenciação: os agentes Smith repetem-se numa sucessão de clonagem indiferenciada. Para Deleuze, uma das características do virtual real é permitir a diferenciação: a repetição como diferença e não como cópia ou clonagem. Não se trata de uma questão numérica (aliás, são incontáveis os agentes Smith em *Matrix Reloaded*), mas de um processo de individualização, de criação de singularidades. A comunidade virtual é, na realidade virtual, uma repetição cansativa, programada como acontece com outros tipos de realidade virtual, nomeadamente os simuladores.

A questão fundamental é que, ao contrário do que Slavoj Žižek afirma em *Lacrimae Rerum*, *The Matrix* é um filme que ignora a teoria deleuziana de virtual como real, uma vez que para Deleuze é um facto concreto que a realidade seja dupla, virtual e actual, não fazendo nenhum sentido que se deixem, por exemplo, comunidades resistentes à virtualização, como acontece em Zion, uma comunidade exterior e imune a esta relação. A virtualização será então um facto real e não uma alienação da realidade. Por isso, é relevante distinguir o conceito de virtual do conceito de possível, porque as fronteiras não dizem respeito à distinção entre realidade e imaginação, mas entre actual e virtual: a própria realidade como problematização. As posições filosóficas e estéticas que encontramos em *The Matrix* são semelhantes ao surrealismo e não ao simulacro (Baudrillard, 1996, p.128), porque no surrealismo a ficção, o sonho, o imaginário são momentos excepcionais da realidade (como momentos fora da ordem natural dos acontecimentos), quando, em oposição, os simulacros não acontecem em momentos paralelos, mas simultâneos. Não há antecedência temporal entre o modelo e a cópia ou entre o possível e o real: a realidade é, desde logo, hiper-realidade, reprodução. Na sociedade de simulacros, o real é sem realidade, porque o simulacro precede o real, a cópia precede o modelo. Como recuperar a realidade perdida? Com certeza não será através do desmascarar do real como deserto do real, como fantasma de uma realidade existente paralela. O modo de recuperar a realidade é compreendê-la como actualização ou passagem de um virtual já real como processo de diferenciação e não realização. A realidade é dupla e na duplicidade mantém intactos o virtual e o actual. Žižek chega mesmo a referir-se à “revolução vitoriosa da multiplicidade” (2006, p.206), mas, na verdade, a trilogia *The Matrix* não é uma boa metáfora para a realidade do virtual em Gilles Deleuze, e, conseqüentemente, Alain Badiou não

terá fundamento na sua crítica baseada nos conceitos de virtual, uno e multiplicidade. De referir que, a este nível, *The Matrix* não difere de raiz da distinção real-virtual em *The Truman Show* (1998) de Peter Weir, *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg ou *The Village* (2004) de M. Night Shyamalan, filmes que desenvolvem a ideia de que há uma realidade verdadeira para lá da realidade simulada e que afirmam que a saída da caverna corresponde à tomada de consciência desta situação.

A transmutação dos valores do real não significa a mudança dos valores atribuídos ao real e ao imaginário, como se o real passasse a ser o falso e o imaginário o verdadeiro. Segundo este modelo, há uma inversão dos valores, mantendo-se, no entanto, as categorias em oposição: o real e o imaginário relativamente ao valor de verdade. Transmutação dos valores do real significa antes que não há realidade, não há modelo, não há paradigma ou original. O que há são simulacros e simulações. Real e imaginário têm assim uma ténue linha divisória, determinada, mas indiferenciada. Assim sendo, esta linha não é sequer a diferença entre possível e virtual, porque se trata do hiper-real. “No termo deste processo de reproduzibilidade, o real é não apenas o que pode ser reproduzido, mas também *o que está sempre já reproduzido*” (Baudrillard, 1996, p. 127).

## Referências

- BADIOU, A. 1997. *Deleuze: La clameur de l'être*, Paris, Hachette, 184 p.
- BAUDRILLARD, J. 1991. *Simulacros e simulação*, Lisboa, Relógio D'Água, 201 p.
- BAUDRILLARD, J. 1996. *A troca simbólica e a morte I*. Lisboa, Edições 70, 208 p.
- DELEUZE, G. 2000. *Diferença e repetição*. Lisboa, Relógio D'Água, 493 p.
- DELEUZE, G. 2002a. *Logique du sens*. Paris, Éditions de Minuit, 392 p.
- DELEUZE, G. 2002b. *L'Île déserte et autres textes*. Paris, Éditions de Minuit, 296 p.
- LE NOUVEL OBSERVATEUR. 2003. *Baudrillard decode "Matrix"*, n° 2015, Paris, 19 jun.
- ZIZEK, S. 2006. *Lacrimae Rerum*. Barcelona, Debate, 313 p.

Submetido em: 14/03/2007

Aceito em : 23/07/2007