

A Estética do Simulacro

Francisco Ricardo Rüdi Ger*

RESUMO

O artigo discute o simulacro como categoria de análise da sensibilidade estética surgida com o desenvolvimento das tecnologias de reprodução do som e imagem. W. Benjamin é referido como precursor desta linha de estudo, contido em embrião no conceito de reprodução elaborado pelo autor. O simulacro é apresentado como fonte de uma nova forma de experiência, na qual se estabelece o primado da sensibilidade sobre o conceito no plano do gosto. Em conclusão, procura-se mostrar que o significado do fenômeno, mediado pelas novas tecnologias, remete em última instância à dialética entre massa e civilização.

Palavras-chave: ESTÉTICA: Cultura de Massa; CULTURA DE MASSA: estética

ABSTRACT

This article discusses the simulacrum concept as an analytical tool of aesthetical sensibility arising with the development of the audiovisual reproduction techniques. W. Benjamin is appointed as the first to study the problem, which is contained in part of his reproduction concept. Simulacrum is presented here as the source of a new form of experience; it is considered that it sets up the sensibility primacy over the intellectual dimension at the level of the aesthetical concept of taste. In short, this article sends the above problem, mediated by new technologies, to the dialectical process between mass and civilization.

Keywords: Simulacrum, Aesthetical, Mass Cultural

RESUMEN

Este artículo presenta el concepto de simulacro a partir de la visión de Benjamin. El simulacro es la nueva forma donde emergen las nuevas tecnologías.

Palabras-Clave: Simulacro, Cultura, Estética.

* Professor-assistente do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestre em Filosofia (UFRGS)

1. INTRODUÇÃO

O pensamento crítico costuma se reconhecer desde seu surgimento em certas fábulas e mitos, que relatam simbolicamente seus grandes problemas. Para a reflexão estética sobre a cultura de massa, que fez do conceito de simulacro o principal meio de análise do gosto contemporâneo, conforme procuramos demonstrar no que se segue, poder-se-ia extrair diversas narrativas deste tipo do seu próprio campo e estudo. Porém, dificilmente mais de uma com a propriedade que se encontra na seqüência final da narrativa do filme Blade Runner.

Blade Runner (Ridley Scott) contém de fato uma metáfora cinematográfica do valor representado pelos simulacros na estética da moderna cultura de massa que nos permite compará-la em força explanatória ao mito da caverna relatado por Platão n' A República. O clímax do filme ocorre em seguida à perseguição do último replicante pelo chamado caçador de andróides (Harrison Ford). Os replicantes são robôs perfeitamente semelhantes ao homem, autômatos sujeitos a certas regras de funcionamento que os levam à rebelião contra as leis do homem. Ford descuida-se e vê-se encurralado pela sua presa: para escapar da situação, salta do alto de um edifício para o prédio ao lado, mas calcula mal ou não dispõe de força suficiente e termina dependurado só pelas mãos na sua beira, onde se encontra a mercê do replicante. O replicante tem a sorte do homem nas mãos, pode dar cabo dele simplesmente empurrando seu corpo, vingando a morte das companheiras liquidadas sem compaixão e piedade pelo caçador de andróides; mas não toma esta decisão, preferindo salvar a vida de seu frio predador, minutos antes de ser automaticamente desativado.

Qual é o sentido desta formidável seqüência? Os replicantes são humanos: demasiadamente humanos: criados à semelhança completa dos seres humanos, tornaram-se mais perfeitos - mais belos, sensíveis e fortes - do que eles, com quem se parecem, mas em quem não têm verdadeira referência, na medida em que os humanos tornaram-se seres que terminaram perdendo sua humanidade; são mais humanos que os humanos porque, chegada a fase terminal da civilização técnica, a crença nos valores humanos perdeu o sentido para o homem, convertendo-se em sentido da vida para os simulacros do homem. Ford não tem dúvida disso: encontrando-se nesta civilização como sobrevivente, escolhe viver com uma replicante, longe da humanidade, no final da história. Por isso, o filme pode ser visto como um relato metafórico sobre a decadência do homem, no contexto do qual o gosto pelo simulacro, cultivado com notável ambigüidade pelo próprio filme, torna-se esteticamente preferível ao gosto pelo que provém da humanidade.

A reflexão estética contemporânea é capaz de se reconhecer nesta fábula, porque, valendo-se do conceito de simulacro, surgido no rastro do pensamento pós-estruturalista, vem realizando uma análise crítica da sensibilidade estética criada pelas novas tecnologias precisamente neste sentido, revelando por outro lado o acerto da contribuição pioneira de W. Benjamin. De fato, tornou-se patente hoje que o desenvolvimento dos meios técnicos

de reprodução (radioteledifusão, sistemas audiovisuais, telemática) e sua progressiva socialização estão transformando muito mais o relacionamento do homem com a arte do que o próprio significado da arte, como pensava Adorno. Benjamin viu bem que, no contexto da sociedade de massa, a aura ou dimensão de culto das obras de arte, ligada à sua originalidade ou caráter único, tende a desaparecer, devido à sua reprodução em massa. Embora não tenha analisado o problema a fundo, o autor explicitou o suficiente a tese de que o conhecimento da arte se encontra cada vez mais condicionado pelas estruturas das novas tecnologias. Benjamin e Adorno estão de acordo, embora por motivos diversos, com as teses da ruptura do conceito de arte e da quebra de seu público especializado na sociedade capitalista avançada, mas ao contrário deste último, o primeiro não se fixou em conceitos paradigmáticos de arte, aceitando seu processo de transformação neste novo contexto. Por isso, aliás, Benjamin não só logrou mostrar a crescente dependência das manifestações artísticas à dinâmica dos meios tecnológicos, como reconheceu nesses próprios meios uma forma nova de arte, dotada de sua própria estética.

Os teóricos do simulacro situam-se na linha de desenvolvimento dessa reflexão, que vem revisando as categorias estéticas disponíveis pelo pensamento crítico contemporâneo. Para eles, o progresso dos meios de reprodução técnica está superando a fase de representação da realidade, possibilitando a geração e difusão de mensagens e sinais que tendem à hiper-realidade. As novas tecnologias estão pondo em curto-circuito a relação dos sistemas semióticos com a realidade, passando a reduplicá-la mediante procedimentos de análise, montagem e síntese que fabricam simulacros da realidade. As novas tecnologias estão promovendo a passagem de pleno direito dos princípios de representação à lógica da reprodução, da cópia ao simulacro, na medida em que aqueles estão sendo processados pelos princípios técnicos, notadamente da eletrônica. A televisão, por exemplo, decompõe o vivido em sinais digitais e os recompõe como pontos dotados de intensidade luminosa na tela de vídeo; os compact-disc realizam proeza semelhante com relação ao som, recorrendo à leitura dos sinais por raios laser. O resultado é a possibilidade de servir a reprodução da realidade ou, no limite, não se encontram na realidade. A simulação nos possibilita viver experiências fechadas às experiências da vida.

Jena Baudrillard conta-se entre os principais expoentes desta reflexão, formulada por ele no quadro de uma teoria social, cujas raízes remontam à crítica aos sofistas e à estética da doutrina das Idéias de Platão. Para o filósofo francês, a sociedade contemporânea está se regendo cada vez mais por um princípio de simulação. As diversas esferas sociais, da economia à ciência, estão passando por uma transformação pela qual não somente suas representações, mas sua própria realidade, estão entrando na era de sua reprodução tecnológica. Os mecanismos maquínicos e telemáticos estão procedendo à decomposição da matéria orgânica e social para recompô-las segundo matrizes e modelos tecnocibernéticos que levam à sua hiperrealização. Na biologia, por exemplo, assistimos ao progresso da engenharia genética, capaz em princípio de programar a confecção de um homem mais perfeito que os

humanos, enquanto na política vemos a substituição paulatina dos procedimentos de participação civil na esfera pública pelas sondagens de opinião como fonte de formação do consenso e ação do governo.

"Hoje é toda a realidade cotidiana, política, social, histórica, econômica, etc. que desde já incorporou a dimensão simuladora do hiperrealismo: estamos vivendo por toda a parte uma alucinação estética da realidade." (Baudrillard, 1976:114)

Conforme se pode perceber, neste contexto a arte não estaria se extinguindo numa realidade transcendente, mas numa estetização generalizada da vida cotidiana, desaparecendo na cultura de massa. As manifestações artísticas estariam passando a fazer parte dos costumes como espetáculo audiovisual e aspecto do design industrial, de modo que não faria mais sentido perguntar por sua transcendência estética, mas reconhecer o cunho transtético do modo de vida na sua totalidade (Baudrillard, 1990: 22-27).

De qualquer modo, não resta dúvida de que a cultura de massa pode ser inserida de pleno direito nesta perspectiva, responsável pela caracterização de uma cultura do simulacro, que não nos convence como base de uma teoria social, mas possui grande significação para a compreensão da estética contemporânea, cujos fundamentos analíticos se encontram na obra de W. Benjamin.

2. Arte e Reprodutibilidade Técnica

Benjamin foi pioneiro na caracterização do processo combinado de declínio da aura da obra de arte e estetização da sociedade de massas. Ainda nos anos 30, o autor divergiu dos demais representantes da teoria crítica, privilegiando o papel dos meios de reprodutibilidade técnica nesse processo relativamente à expansão do fetichismo da mercadoria, mas principalmente tomando uma perspectiva mais histórica e menos pessimista de seu curso, no clássico "A obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica" (1936).

Para o dissidente da Escola de Frankfurt, a arte sempre se caracterizou por sua aura; ela herdou do campo religioso ou civil do qual derivou uma dimensão de culto, ligada à sua originalidade enquanto foco de uma experiência original, ritualizada pela sociedade burguesa nos gabinetes de leitura, salões, exposições e museus. Em consequência do desenvolvimento das novas tecnologias de reprodução, esta aura entrou em declínio e está em vias de desaparecer.

As artes plásticas estão perdendo poder de convencimento diante da imagem, frente a qual todos são especialistas. A arte narrativa se encontra em decadência diante da informação, portadora do valor coletivista da verossimilhança. A imprensa fotográfica, o rádio, o cinema e a televisão estão não somente reproduzindo o som, a palavra e a imagem em massa, mas gerando novos tipos de palavras, sons e imagens que, devido ao seu caráter massivo e cotidiano, não são mais alvo de culto, mas parte da vida das massas:

Benjamin nota que as técnicas de reprodução surgiram ainda no mundo antigo. Os gregos conheciam o relevo por pressão e a fundição. Posteriormente, foi inventada a xilogravura e descobriram-se técnicas semelhantes, que possibilitaram multiplicar manualmente o número de cópias de uma peça original. Porém, o grande salto aconteceu com a descoberta da imprensa e da fotografia, logo fundidas nos periódicos ilustrados, e a criação do cinema.

"Com o século XX, as técnicas de reprodução atingiram um tal nível que estão agora em condições não só de se aplicarem a todas as obras de arte do passado e de modificarem profundamente seus modos de influência, como também de que elas mesmas se imponham como novas formas de arte." (Benjamin, 1936 : 212)

Para compreender esta revolução, e a decadência da aura das artes, é necessário porém servir-se de uma visão histórica da estética, não tomar como parâmetro o tempo de hegemonia da aura, mas sim o contexto contemporâneo da sociedade de massa. "A massa é a matriz de onde emana, no momento atual, todo um conjunto de atitudes novas como relação a arte." (Idem : 52)

As massas se tornaram novas protagonistas de ação social, criando uma demanda pela sua própria representação estética. As fotografias se multiplicam tomando como tema o cotidiano e os rostos anônimos da multidão, no mesmo ritmo em que o número de amadores suplanta o número de especialistas e de artistas da fotografia. O público leitor se encontra constantemente em situação de, senão tornar-se escritor, pelo menos expor sua visão ou relatar sua experiência. (Idem : 227)

As técnicas da grande indústria e os mecanismos de mercado responderam à ascensão das massas, que não é senão um momento de sua escalada, com a subsunção das manifestações estéticas ao princípio da reprodução. Benjamin nota que este princípio é radicalmente novo e não pode ser confundido com o conceito anterior da cópia, precisa ser visto como fonte de uma nova categoria estética. De fato, convém ter claro que, quando o som e a imagem de um filme, por exemplo, são reproduzidos de maneira virtualmente idêntica toda vez que o filme é exibido, os conceitos de presença, unicidade e originalidade que presidiam a experiência tradicional da obra de arte são postos em questão e substituídos por algo totalmente novo. As novas tecnologias (cinematografia, fonografia, vídeo) retiram das manifestações estéticas e das obras de arte o sentido de originalidade, na medida em que o filme, o disco ou a fita de vídeo não podem ser vistos como cópia de uma obra dotada de sua própria originalidade e presença. Nem a cena realizada no set cinematográfico, nem a composição executada no estúdio de gravação podem ser vistos como a verdadeira obra de arte em questão no seu caso. Do mesmo modo, esta não pode ser confundida com a película em negativo do filme ou o disco de vinil da gravação elétrica. Nestes casos, a verdadeira obra subsiste apenas em estado virtual, constitui uma espécie de função dos meios técnicos, que permitem a sua reprodução em massa.

Por isto, as manifestações artísticas, que anteriormente serviam de matéria de culto, agora não somente se renovam em meios e formas, como tendem por isso a subtrair-se da esfera crítica por parte de um público e destinar-se principalmente à exposição coletiva. Nessa nova situação, possibilitada principalmente pelos meios audiovisuais, todos tendem a ser especialistas, na medida em que o primeiro, embora não o único, sentido que eles chamam é a percepção. A massa não critica o material exposto, procede ao que o autor chamou de teste.

Enquanto no teatro, por exemplo, a aura da peça consiste justamente na série de experiências únicas e originais que ocorre entre os atores e a platéia, porque nenhuma dramatização é igual a outra, sendo influenciado nisso pela renovação do público, no cinema se estabelece uma fruição tátil, porque não pode haver distanciamento entre a percepção dos espectadores e o filme. No primeiro caso, desenvolve-se uma dialética interna entre a experiência em curso e a experiência vivida anteriormente na realidade ou em sua representação, que permite a crítica da obra, no segundo não se pode separar a crítica da própria experiência em curso, pode-se apenas testar a percepção, na medida em que só se tem acesso a obra segundo os princípios da máquina.

Benjamin ressaltou muito bem que o cinema, como a fotografia, não consiste uma cópia da realidade, não pode ser compreendida segundo os cânones realistas, por isso é uma forma de arte. O filme é resultado de uma fragmentação da realidade que a seguir é montada numa nova composição e, necessariamente nessa nova perspectiva, exibida ao público por uma máquina, distinguindo-se totalmente do teatro, no qual as circunstâncias podem variar, devido à febre súbita de um ator, por exemplo, e se tem uma representação. No cinema, o espectador só pode compreender uma cena se leva em conta a sucessão anterior, estipulada pelo projetor.

"O público se encontra, assim, na situação de um expert cujo julgamento não é alterado por nenhum contato pessoal com o intérprete. Só penetra intropicamente no ator porque penetra intropicamente no aparelho. Assume, portanto, a mesma atitude que este aparelho: faz passar um teste." (Idem : 22)

Por conta disso, o cinema e os novos meios audiovisuais permitem ainda um aprofundamento da percepção do mundo que não havia anteriormente. A tecnologia revela planos, descreve detalhes e cria novas perspectivas da realidade; não contente com isso, concebe novas noções sobre a estrutura do mundo, como exemplificam os movimentos em câmera lenta e o espaço físico retratado por uma lente grande angular, ou as câmeras de eco no rádio e as adulterações de cor na arte fotográfica. Em suma, "ela nos abre a experiência de um inconsciente visual" (Idem : 234)

Benjamin viu nestas potencialidades técnicas o caráter estético revolucionário dos novos meios de reprodução. Não surpreende aliás que tenha procurado transplantar a técnica da montagem para seus próprios textos. Para

ele, a montagem e seus correlatos podiam servir para revelar a realidade; não é pura e simplesmente mostrando a miséria que seremos capazes de colocá-la no centro de nossas preocupações, para fazê-lo, é preciso romper com o seu vivido, provocando contrastes, situando-a em novos contextos (Benjamin, 1972 : 81).

O conceito de choque resume a experiência dessa nova estética. A superexcitação dos sentidos caracteriza as várias esferas de vida do homem; vivemo-la, segundo o autor, no trabalho diante das máquinas, nas ruas, entre o tráfego e a multidão, na sucessão das novidades e perante os novos meios de reprodução técnica da arte.

As tecnologias de som se potencializam especialmente com matéria musical compacta e dotada de ritmo, em detrimento da harmonia, ressaltando seu impacto mecânico no aparelho auditivo e no próprio corpo do ouvinte. A substituição progressiva da narrativa pela informação rompe com a tradição, consagrando o novo: as notícias vivem para o momento de sua revelação, entregando-se a ele como a água à sua fonte, de modo que a cada manhã os jornais nos causam um novo choque.

Em todos os casos, verifica-se uma sucessão brusca e acelerada de sons e imagens, que se impõe ao público como série de choques. A matéria toda projeta-se contra ele com poder traumático, de natureza não apenas intelectual, mas física. O pensamento se vê invadido por sons e imagens sem mediação conceitual, diretamente pela percepção. A estética encontra-se próxima de sua realização total, quando as novas tecnologias generalizam "a experiência em que a recepção do choque se tornou regra", como diz Benjamin.

Conseqüentemente, estamos em vias de superar uma crise da experiência cuja matriz se encontra nos meios de reproduzibilidade técnica e o contexto histórico-social na ascensão das massas. Arte e tecnologia encontram-se em processo de fusão, provocando o surgimento de uma estética de massa, na qual não há mais especialistas, na medida em que a percepção serve de ponto de partida para o vivido nos novos mídia.

Por isso, Benjamin soube ver, sem ignorar os perigos, o caráter orgânico das novas tecnologias relativamente à época histórica, reconhecendo seu potencial revolucionário e sua relação prática com a sociedade de massas. Nesse sentido, sistematizou teoricamente as contribuições dispersas de autores que não só reconheceram como postularam o valor estético das novas tecnologias, entre os quais Brecht, Arnheim e Moholy-Nagy.

Benjamin porém os superou, mostrando que as tecnologias criam uma nova sensibilidade, não são apenas novas linguagens ou técnicas, são fontes culturais que condicionam a forma e conteúdo das manifestações artísticas e assim transformam nossa experiência estética do mundo. Em sua estética, o autor rejeitou "o conceito filisteu de "arte", ao qual é estranho toda consideração técnica, e que sente a chegada de seu término com o provocador surgimento da nova tecnologia" (Benjamin, 1972 : 64).

Em resumo, o autor desenvolveu diversas teses que não somente puseram a reflexão estética em dia com as manifestações culturais de nosso

tempo, como revolucionaram profundamente suas principais categorias, abrindo perspectivas que acabariam embasando, conforme veremos em seguida, a moderna teoria do simulacro.

3. A Experiência do Simulacro

Benjamin, embora não tenha sucumbido à posição pessimista de seus colegas, reconheceu na revolução citada acima um aspecto do processo generalizado de reificação da experiência levado a cabo pela racionalidade mercantil do capitalismo, diagnosticado pelos demais pensadores da Escola de Frankfurt. A ruptura no solo da tradição, especialmente na arte coletiva da narrativa, e a dissolução da subjetividade no choque significam para ele uma espécie de nova barbárie, salientando em belo texto que "uma pobreza de todo nova caiu sobre o homem neste tempo de enorme desenvolvimento da técnica : a pobreza da experiência" (Benjamin, 1972 : 168).

O pioneirismo do autor na compreensão do simulacro situa-se nessa perspectiva. O conceito de reprodução concebido por ele continha em embrião a noção de que quando uma manifestação estética não se prende mais à metafísica da presença, mas também não se reduz a simples cópia, foi feita para ser reproduzida por meios técnicos, fora dos quais não tem vida própria, as pessoas encontram-se diante de um simulacro do simulacro como obra de arte. o filme e a gravação elétrica são feitos de fragmentos audiovisuais colados pelo trabalho da máquina, para serem reproduzidos por meios técnicos capazes de lhes darem qualidades novas, que estes fragmentos originalmente não tinham, como sucede quando modulamos o som e a cor num aparelho de televisão. Entretanto, não obstante as sugestões contidas em seus escritos, o autor não pode precisar a essência deste processo, cuja pesquisa foi assumida pelos teóricos do simulacro. Para estes, com efeito, as novas tecnologias estão consumando, graças ao seu poder estético, o processo de separação da técnica relativamente à experiência da coisa.

Eduardo Subirats, que renovou a discussão do simulacro nos quadros de uma teoria da cultura, destacando sua pertinência estética, diz:

"O simulacro é a representação, a réplica técnico-científica, lingüística ou multimídia do real convertido em segunda natureza, um mundo real no sentido absoluto. (...) É a representação do mundo tornado mundo como vontade, como unidade do sujeito e do objeto, perfeitamente opaca e fechada à experiência". (Subirats, 1989 : 65)

A representação de uma coisa não substitui a própria coisa, o simulacro consiste no resultado da substituição das coisas pela sua reprodução; é um artifício tecnológico que, por isso mesmo, tende a nos dar uma hiper-realidade. Os computadores permitem fragmentar os vários tipos de representação da realidade e reconstituí-la de modo mais perfeito ou mesmo transfigurada; pode-se preencher lacunas, fazê-las desaparecer, retirar coisas e pessoas de um contexto e inseri-las adequadamente em outro, através de

processos maquínicos ao cabo dos quais se dispõe de um simulacro da realidade.

Nas revistas ilustradas, o papel brilhante e homogêneo, a pigmentação viva das cores e todo o resto do tratamento químico e da trucagem fotográfica transforma dados como a parede de favela em composição adequada à sensibilidade pictórica moderna. A escola de cores e o leque de sons estão aumentando sem que possamos saber se constituem uma descoberta física ou uma invenção da máquina, carecem de referencial fora dos aparelhos tecnológicos. Os compact-disc procedem à remasterização de velhas gravações elétricas purgando-as não só dos ruídos mecânicos dos toca-discos convencionais, mas também dos ruídos que se intrometeram na própria gravação, dando-lhe um aspecto que não tem na realidade. A simulação chega em alguns casos, ao ponto de restaurar com alta definição os chiados e a estática que as gravações tinham quando tocadas em gramofone ou reproduzidos nas velhas galenas; quando não simula a anacronia, submetendo novas composições a este artifício, ou faz o milagre de tornar a voz dos vivos contemporânea da voz dos mortos (vide *Unforgettable-Natalie & Nat King Cool* - Prêmio Grammy de melhor gravação de 1991).

Por toda a parte, o hiperrealismo está se tornando uma estética de massa, materializando as propostas desta vanguarda artística, desde foros prosaicos, como o balcão de sorveteria e a vitrine de loja, aos templos consagrados da cultura *Kitsch*. Nos museus de cera, por exemplo, os visitantes presenciavam extasiados ruínas históricas e restos materiais confeccionados com perfeição que o original não tem mais, chegando-se ao ponto de uma voz "alertar você que o original agora está arruinado, quase invisível, sendo incapaz de lhe dar a emoção que você está recebendo da cera tridimensional, mais real e mais viva que o original." (Eco, 1986 : 18)

Em resumo verifica-se a escalada generalizada de procedimentos tecnológicos baseados na mescla ou confusão de sinais tomados do mundo exterior com efeitos criados química ou eletronicamente por diversos tipos de máquinas, que nos fornecem a experiência de um mundo fechado às experiências da vida. De modo que não parece despropositado supor que o desenraizamento da experiência promovido pelos simulacros é correlato do empobrecimento da vivência, num mundo que "a realidade, despojada do que a aparelhagem lhe acrescentou, tornou-se a mais artificial de todas". (Benjamin, 1936 : 43)

Porém, a redução do simulacro à simulação realista do mundo basta para compreender seu poder estético? Quando Benjamin nota que o entendimento da arte é mais fácil na reprodução feita pelo meio técnico do que na realidade está esboçando uma transformação qualitativa na experiência estética, para a qual parece insuficiente a referência negativa que lhe faz, por exemplo, Baudrillard.

De fato, ressalta como principal prejuízo da caracterização estética do simulacro a falta de análise positiva desta metamorfose, cujo esclarecimento encontra boa perspectiva porém na sugestão de que a potência do simulacro

está na capacidade de gerar reações mais intensas do que diante da experiência (Subirats, 1989 : 73).

Do ponto de vista estético, há um gosto pelo simulacro, que se revela no prazer pela alta-fidelidade da reprodução sonora, pela perfeição absoluta das imagens, pelas sensações abstratas de movimento e velocidade. Por isso, podemos defini-lo como uma construção artificial que não toma como referência a realidade, nem pode se constituir em modelo de representação da realidade, na medida em que sua experiência transcende os protocolos de vivência que temos do mundo.

Subirats precisa muito bem como a racionalidade do simulacro, embora antípoda do conceito humanista da arte, culmina de modo contraditório, mas complementar a utopia cultural da arte. A cultura de massa no qual circula visa a diversão e o comércio, mas para isso recorre cada vez mais a procedimentos que têm por fim a contemplação e nessa medida se oferecem a público conforme a doutrina da estética moderna.

Porém, tomado excessivamente por uma perspectiva negativa, o autor sucumbiu à tese frankfurtiana clássica de que o mundo administrado (na verdade, administrável) se caracteriza por uma extinção progressiva da experiência, quando, do ponto de vista histórico, o processo de ascensão dos simulacros nos sugere apenas o princípio de mais uma transformação na subjetividade do homem. O século XVIII tinha preferência pela natureza como fonte de experiência estética, nosso tempo está transferindo esta predileção para as manifestações artísticas geradas pelos meios de reprodutibilidade técnica. Na realidade, assistimos à formação de uma nova experiência, que além de não liquidar as anteriores, embora as tenha subsumido, não deve ser vista, até prova em contrário e pesquisa concreta, como processo de totalização da subjetividade.

A estética moderna compreende seu campo de experiência segundo o modelo de uma reflexão sobre a percepção sensível das coisas que visa as próprias coisas. Trata-se de uma atitude que caracterizada pela

"percepção da qualidade intrínseca de qualquer experiência, atenção à qualidade de sensação que se descobriu por conta própria de preferência à sua capacidade de despertar prazer (que pode até constituir uma influência perturbadora) e o ato de trazer esta qualidade descoberta a uma percepção mais luminosa. Neste sentido, qualquer experiência sensorial pode ser tratada esteticamente." (Osborne, 1978 : 63)

A teoria da arte que se estrutura nessa concepção postula consequentemente que as manifestações artísticas são o foco privilegiado dessa experiência, na medida em que, nelas, não somente se destacam, ou pelo menos se subordinam à contemplação, todas as finalidades instrumentais, mas também se encontra em estado prático uma racionalidade que estrutura suas qualidades de modo a possibilitar a supracitada percepção ou reflexão.

O simulacro tende a suprimir este último momento, porque sua techné abole a possibilidade de contrastar seu conteúdo com as condições gerais da experiência, como se dava quando as manifestações estéticas estavam submetidas aos princípios da representação, mas não o direcionamento da percepção para suas próprias qualidades. Na verdade, o aperfeiçoamento da percepção do mundo como sua própria e exclusiva qualidade constitui sua principal característica e novidade estética.

Em virtude da abolição da percipiência, poder-se-ia objetar que o simulacro não tem autonomia estética. Porém, sustentar esta posição nos compromete com uma estética excessivamente formalista, que vê com prejuízo a dimensão da historicidade do seu campo de compreensão. De resto, repõe a pergunta sobre até que ponto o modelo clássico de experiência proposta por ele não é introduzida de fora no circuito de produção e consumo da arte, quando não lhe é empiricamente estranha.

O simulacro pode ser considerado um gerador de experiência estética; é nessa experiência aliás que reside sua hiperrealidade. As pessoas tem interesse em se divertir com os produtos da cultura de massa, mas acabam tendo uma satisfação que se desvincula desse interesse, tendo a se fixar na própria coisa, embora não sob forma do belo. Conforme se verá adiante, a potência estética do simulacro não reside nesta forma, mas no efeito da fascinação.

Consideremos o caso da publicidade de sabonete ou de margarina feita na televisão. O comercial se configura na estética do simulacro não somente na medida em que nenhum banho de chuveiro ou café da manhã se assemelha ao montado, mas principalmente porque as sensações estéticas que as cenas provocam não têm paralelo ou equivalente com a sensibilidade da coisa do ponto de vista da experiência cotidiana.

O ponto pode ser melhor exemplificado tomando em consideração agora as fotografias de modelos veiculados em revistas masculinas como Playboy. A estética do simulacro está presente nelas não só porque a beleza das modelos fotografadas não tem contrapartida na beleza das mulheres que estão realmente na frente das câmaras, resultam do processo de trucagem, montagem e edição, mas principalmente porque os sentimentos e a excitação diante delas tendem a ser mais plenos, definidos e intensos, embora menos vivos, do que aqueles que experienciamos cotidianamente com a pessoa. As fotos resultam de um processo de encenação, trucagem e edição na qual se esvaziam as circunstâncias que presidem o vivido cotidiano. O simulacro retira a mulher do vivido, contextualizando-a num cenário onde se abstrai tecnicamente suas qualidades, onde ela não fala e assim não se revela, criando uma espécie de sexualidade espectral.

A cultura de massa, superada sua pré-história moral ou ideológica, tornou-se palco de um processo de intensificação da experiência estética, caracterizado por uma superestimulação da percepção sensível por todo tipo de artefatos tecnológicos, que vem fazendo caducar os velhos artifícios artísticos. Com os simulacros, estamos presenciando uma revolução na faculdade do juízo que, explorando os recursos técnicos da fragmentação,

montagem e recriação do vivido, tornou-se capaz de gerar experiências estéticas sem correlação com a experiência cotidiana, presa aos princípios da representação definidos pela filosofia clássica.

Conforme os planejadores da indústria cultural, as máquinas e aparelhos de simulação, criadas para treinar profissionalmente o pessoal das forças armadas, estão destinadas a ser a grande diversão do futuro. A exploração de nossa capacidade estética deverá ser a grande fonte de rentabilidade desta indústria. Em pouco tempo, os sujeitos não serão simplesmente conectados à máquina, mas postos no seu próprio circuito, através da projeção de sua imagem na realidade virtual criada por um programa de computador numa tela de vídeo. De modo que, completamente separado do mundo e de si mesmo, o homem poderá finalmente viver sua derradeira alienação, colocando a experiência sensível na dependência de uma faculdade de juízo maquínica.

O simulacro reúne as condições primárias da sensibilidade com os artificios que permitem estruturá-la sem conceito, promovendo a fusão da percepção com as qualidades técnicas de sua fonte. Conforme nota Deleuze, embora em outro contexto, "a simulação designa a potência para produzir um efeito, na qual se transita da existência moral para a existência estética" (Deleuze, 1968 : 268-270).

Neste contexto, os conceitos de fascinação e tédio podem ser de grande valia, Dieter Prokop lançou mão deles no contexto de uma pesquisa de cunho psicológico sobre a estrutura dos produtos culturais e seus mecanismos da ressonância na subjetividade das massas. Para o autor, esses produtos combinam fascinação e tédio, passagens que fixam a atenção do público e passagens cansativas ou monótonas, cuja dinâmica conjunta movimenta psiquicamente sua recepção (Prokop, 1986).

A reinterpretação destes conceitos em termos estéticos pode se encaixar na compreensão da potência do simulacro. Conforme vimos acima, o poder dos mesmos não pode ser desvinculado dos procedimentos de montagem próprios dos meios de reprodutibilidade técnica; reside neles sua capacidade de gerar uma experiência estética nova, que podemos caracterizar como uma experiência de fascinação. como diz Baudrillard:

"A fascinação não diz respeito ao sentido, é proporcional à desafetação do sentido. Obtém-se neutralizando a mensagem em proveito do meio, neutralizando a verdade em proveito do simulacro. É neste nível que funciona a media". (Baudrillard, 1982 :38).

A ascensão da estética do simulacro é concomitante da decadência das experiências baseadas na compreensão do sentido das manifestações culturais, principalmente a arte e a narrativa. Adorno caracterizou este processo de substituição do potencial reflexivo da representação pelos produtos baseados na estimulação mimética de comportamento fabricados pela indústria cultural através do conceito de regressão. O foco de experiência estética desloca-se das estruturas de sentido para a sensibilidade dos sistemas de percepção da obra, com a conseqüente fascinação da experiência.

Noutros termos, o simulacro está decretando a falência do conceito de gosto, proscrevendo a necessidade de julgar ou propriamente valorar os dados percebidos pela sensibilidade. Os materiais estéticos são trabalhados nele predominantemente como estímulos sensoriais, sem qualquer análise por procedimentos artísticos que não os proporcionados pelos meios técnicos de reprodução, do ponto de vista do receptor. O sujeito é dispensado do momento reflexivo, sendo convocado a seguir os movimentos de som e imagem, que o fustigam exigindo menos um juízo do que uma performance estética. Conforme se sabe, "com as últimas gerações de video-games e video-clips, é possível verificar que o tempo de representação da ação requer respostas extremamente aceleradas, sob pena de acabar com o próprio jogo, ou com a inteligibilidade de cena filmada. (...) À destreza das gerações precedentes, vai-se sobrepondo uma destreza sensorial, baseada na velocidade das reações aos estímulos". (Calabrese, 1989 : 68)

Em todos estes casos, estamos diante de uma regressão das formas estéticas à condição de estímulos sensoriais, a uma espécie de estado bruto que proíbe a reflexão. O trabalho de elaborá-la conceitualmente para o consumo, que constitui o próprio cerne da arte, tende a ser banido de seu horizonte. O resultado é uma experiência estética de cunho regressivo, que tira do gosto a faculdade de julgar reflexivamente uma coisa, para transformá-lo em forma de reflexo condicionado aos estímulos provindos do simulacro.

De qualquer modo, constata-se que o desenvolvimento tecnológico dos meios de reprodução vem condicionando cada vez mais sua forma estética, principalmente no sentido de subsumir seu conteúdo à exploração dos recursos do aparato tecnológico. Quando os críticos afirmam que os chamados "efeitos especiais" estão se tornando o principal personagem do audiovisual, estão apenas chamando atenção para o aspecto mais saliente deste processo, que inclui na mesma escala a sonoplastia, a montagem, o tipo e os recursos do meio de reprodução. Em Guerra nas Estrelas ou Indiana Jones, por exemplo, o valioso não é a mensagem ou o conteúdo dos filmes, mas as sequências de ação, que têm vida autônoma, não precisam do enredo para fixar a atenção do público relativamente ao filme. a perseguição dos heróis em meio a uma floresta de sequóias na terceira parte do primeiro filme, ou a fuga em vagões da mina de ouro em O Templo da Perdição. Nessas sequências, há uma série de agenciamentos semióticos de dinamismo que não se prestam à compreensão, mas à mobilização de reações físicas, à contração e descarga dos sistemas perceptivos, numa experiência de fascinação.

"O poderio social que os espectadores adoram é mais eficazmente afirmado na onipresença do estereótipo imposto pela técnica do que nas ideologias pelas quais os conteúdos efêmeros devem responder."
(Adorno & Horkheimer, 1985 : 127)

Entretanto, para que estes vetores do simulacro tomem força junto ao receptor é necessário um contraponto com sequências anêmicas ou desprovi-

dos de ação que, em maior ou menor grau, acabam gerando um sentimento de tédio. Os produtos culturais não podem se restringir à construção de seqüências de dinamismo, na medida em que este procedimento viola os mecanismos que asseguram seu sucesso, pondo em risco a fascinação. A superestimulação dos sistemas perceptivos do público pode levá-lo à histere-se, quando não ao desgaste e perda de potência estética do produto cultural. Assim, os produtores são levados a recorrer aos quadros baseados na palavra, às cenas cotidianas ou demoradas, às seqüências esquemáticas e aos enredos tradicionais freqüentemente vistos na cultura de massa, que geram uma espécie de anestesia momentânea do público.

De qualquer forma, fica patente que, do ponto de vista estético, estes contrapontos são fundamentais, na medida em que permitem à obra recobrar, por contraste, seus momentos de fascinação. Afinal, "não se explica de outro modo filmes como Tron (Walt Disney Productions), nos quais ficamos decisivamente impressionados com a procura de feitos especiais nas imagens, tal como ficamos estupefatos com a pobreza narrativa dos entrechos" (Calabrese, 1988 : 60).

Em resumo, as narrativas de massa são pontuadas por simulacros, que fazem coincidir seus momentos de tensão e desenlace com os momentos de máxima fascinação, nos quais o movimento das imagens e o ritmo dos sons subordina o sentido à sensibilidade.

Conclusão

Kant negava autonomia estética aos estímulos sensuais da percepção (como cor, tom e movimento), que ele chamava de encantos de uma experiência, dizendo que "será barbaro o gosto que precisa acrescentar os ingredientes do encanto e da emoção para proporcionar a satisfação estética, e será mais ainda se adotá-los como medida da sua aprovação." (Crítica do Juízo, § 13)

Nessa perspectiva, não é despropositado falar da estética da cultura de massa como uma estética da barbárie. O simulacro procede à satisfação estética imediata em contraposição à satisfação mediata proporcionada pela arte. A arte teve historicamente a pretensão de constituir-se em abertura simbólica da experiência cotidiana, submeter a experiência estética do homem à dialética dos mecanismos de apreciação do mundo, visando um certo cultivo da sensibilidade. Como diz Subirats

"A arte consegue essa intensidade ontológica das frágeis formas da beleza realizando a concentração cognitiva, emocional e expressiva dessas formas, aquela concentração ou "inspiração" capaz de converter, na experiência subjetiva da contemplação, uma só cor, uma nota musical, numa epifania do mundo. Essa dimensão, ao mesmo tempo expressiva e sensitiva, ligada à experiência humana das coisas e à sua dimensão mais individualizada e interna, está inteiramente ausente porém do simulacro, da cópia ou duplicação ilusionística da realidade." (Subirats, 1989 : 62)

Os simulacros constituem, com efeito, um fechamento daquela experiência ligada ao conceito tradicional de arte, são um artefato tecnológico que gera, conforme sua racionalidade, uma estetização espetacular da vida. A forma que vigora neles é a da fascinação, embora sua essência não estranhe o tédio. Noutros termos, procedem a um esvaziamento da experiência, cujo preço ainda não se conseguiu avaliar desapassionadamente, mas se supõe trágico. Em vista disso, talvez não sejam somente os geradores de uma nova percepção do mundo, como pretendem certos pensadores, mas também a derradeira forma de alienação da humanidade.

As transformações na experiência não significam necessariamente porém uma degradação da vida. As massas, que são a matriz sociológica dessa estética, sempre tiveram um componente surrealista ou fantástico integrado à sua dinâmica social. O fascínio pelo fogo e o barulho que acompanha suas manifestações são a raiz profunda da pirotecnia e da sonoplastia das tecnologias audiovisuais. "A fascinação e a passividade (...) encontrados no cinema ou na vida social são modos da visão mágica do mundo (...). traduzem de fato a persistência milenar de crenças absolutamente irracionais e fragmentadas" no seis das massas (Maffesoli, 1984 : 72).

De qualquer modo, convém lembrar que a postura iconoclasta na teoria e a iconolatria como experiência são fenômenos recorrentes na história, e não há meio de decidir por princípio qual das duas é a mais perigosa para o homem. O gosto pelo simulacro não é um fenômeno gerado exclusivamente pelas novas tecnologias, remete ao contexto da moderna sociedade de massa, desde que se entenda que os fenômenos de massas não são produto exclusiva da sociedade mecânica que se estabeleceu em nosso mundo, mas também expressão de uma estrutura antropológica primária, que se subtrai como resíduo ao processo de civilização. Em suma, o processo de ascensão dos simulacros deve ser relativizado, para que possamos verdadeiramente compreender, sem descuidar dos perigos, a revolução que está produzindo na experiência estética contemporânea.

Bibliografia

- ADORNO, Theodor. Teoria Estética. São Paulo, Martins Fontes, 1982.
- BAUDRILLARD, Jean, L'Exchange symbolique et la mort. Paris, Gallimard, 1976.
- Cultura y Simulacro. Barcelona, Kairós, 1982
- La Transparence du Mal. Paris, Galilée, 1990.
- BENJAMIN, Walter, Discursos Interrumpidos I. Madri, Taurus, 1972.
- "A obra de arte no tempo de suas técnicas de reprodução" (1936). In - Luis Costa Lima (Ed.): Teoria da Cultura da Massa. São Paulo, Paz e Terra, 1978.
- CALABRESE, Omar. A Idade Neobarroca. São Paulo, Martins fontes, 1988.

- DELEUZE, Gilles. Lógica do Sentido. São Paulo, Perspectiva, 1968.
- ECO, Umberto. Travells in Hiperreality. Londres, Picador, 1986.
- KANT, Immanuel. Crítica del Juicio. Buenos Aires, Losada, 1961.
- LYOTARD, Jean-François. O Inumano. Lisboa, Estampa, 1990.
- MAFFESOLI, Michel. A Conquista do Presente. Rio de Janeiro, Rocco, 1984.
- OSBORNE, Harold. A Apreciação da arte. São Paulo, Curitiba, 1978.
- PROKOP, Dieter. Prokop: Sociologia. São Paulo, Átion, 1986.
- SUBIRATS, Eduardo. A Cultura como Simulacro. São Paulo, Nobel, 1989.
- VATTIMO, Gianni. A Sociedade Transparente. Lisboa, Edições 70, 1991.
- VICENTE, Alfonso. El arte en la postmodernidade. Barcelona, Drac, 1989.