

Jean Baudrillard

Dois Ensaiois

*Traduzido do francês para o inglês por Arthur B. Evans,
e do inglês para o português por Andrews Jobim.*

1. Simulacros e Ficção Científica

Existem três ordens de simulacros:

(1) natural, simulacros naturalistas: baseados na imagem, imitação e falsificação. São harmoniosos, otimistas e visam a reconstituição, ou a organização ideal da natureza à imagem de Deus.

(2) produtivo, simulacros producionistas: baseado em energia e força, materializadas pela máquina e por todo sistema de produção. Seus objetivos são prometeicos: aplicação em todo o mundo, expansão contínua, liberação de energia indeterminada (o desejo é parte das utopias pertencentes a essa ordem de simulacros).

(3) simulacros simulados: baseados na informação, no modelo, na reprodução cibernética. Seus objetivos são a máxima operacionalidade, hiperrealidade, controle total.

À primeira ordem corresponde o imaginário da utopia. À segunda, a Ficção Científica propriamente dita. Para terceira...ainda existe um domínio imaginário o qual corresponda essa ordem? A resposta provável é de que a “boa e velha” Ficção Científica está morta, e que alguma outra coisa começa a surgir (e não apenas na ficção, mas também em teoria). Ambas, a Ficção Científica tradicional e a teoria, estão destinadas ao mesmo destino: o fluxo e a imprecisão estão pondo um fim a seus gêneros específicos.

Não há real e não há imaginário, exceto a certa distância. O que acontece quando essa distância, até mesmo a que separa o real do imaginário, começa a desaparecer e ser absorvida pelo modelo isoladamente? Atualmente, de uma ordem de simulacros para a próxima, nós temos testemunhado a redução e absorção dessa distância, dessa separação que permite um espaço para projeções ideais ou críticas.

Isso é o máximo das utopias, onde um mundo transcendente, um universo radicalmente diferente, é retratado (sua forma mais individualizada permanece sendo o sonho romântico, em que a transcendência é representada em toda sua profundidade, até em sua estrutura subconsciente; mas, em todos os casos, a separação do mundo real é máxima – essa é a ilha utópica em contraste com o continente do real).

Isso é consideravelmente reduzido na Ficção Científica: a Ficção Científica só é, na maioria dos casos, uma *projeção* extravagante, mas não qualitativamente diferente, do mundo real da produção. Extrapolações mecânicas ou energéticas, velocidades ou poderes se aproximando do infinito – os padrões e cenários fundamentais das Ficções Científicas são esses de mecânica, de metalurgia, etc.. Hipóstase projetiva do robô. (No limitado universo da era pré-industrial, as utopias *contrapuseram* um ideal de mundo alternativo. No universo potencialmente ilimitado da era da produção, a Ficção Científica *adiciona* pela multiplicação das possibilidades do próprio mundo).

Isso é totalmente reduzido na era implosiva dos modelos. Os modelos não mais constituem um domínio imaginário com referência ao real; eles são, eles mesmos, uma apreensão do real, e assim não deixam espaço qualquer extrapolação ficcional – eles são imanentes, não deixam espaço para nenhum tipo de transcendentalismo. O palco agora está ajustado para a simulação, no sentido cibernético da palavra – isto é, para todos os tipos de manipulações desses modelos (cenários hipotéticos, a criação de situações simuladas, etc.), mas agora nada distingue esse *direcionamento-manipulação do próprio real: não há mais ficção*.

A realidade foi capaz de superar a ficção, o sinal mais seguro de que o imaginário possivelmente tenha sido ultrapassado. Mas o real jamais poderia superar o modelo, pois o real é apenas um pretexto para o modelo.

O imaginário era um pretexto do real num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje, é o real que tornou-se o pretexto do modelo em um mundo governado pelo princípio da simulação. E, paradoxalmente, é o real que se tornou a nossa verdadeira utopia – mas não uma utopia que é uma possibilidade distante, mas sim uma utopia na qual não podemos fazer nada além do sonhar sobre, como um objeto perdido.

Possivelmente a Ficção Científica dessa era da cibernética e

hiperrealidade será apenas capaz de tentar ressuscitar “artificialmente” os mundos “históricos” do passado, tentando reconstruir *in vitro* os diversos episódios dos tempos passados em seus mínimos detalhes: eventos, pessoas, ideologias mortas – todos agora vazios de significado e de sua essência original, mas hipnóticos com sua verdadeira retrospectiva. Como a Guerra Civil na obra *O Tempo dos Simulacros* de Philip K. Dick; como um holograma gigante em três dimensões, no qual a ficção nunca mais será um espelho virado para o futuro, mas ao invés disso apenas uma realucinação desesperada do passado.

Nós não podemos mais imaginar outros universos; sendo o dom da transcendência também tirado de nós. A Ficção Científica clássica era um dos universos em expansão: encontrou sua vocação em narrativas de exploração espacial, junto a formas mais terrestres de exploração e colonização indígenas dos séculos 19 e 20. Não há uma relação causa-efeito a ser vista aqui. Não há simplesmente porque, hoje, o espaço terrestre foi completamente codificado, mapeado, inventariado, saturado; em certo sentido foi encolhido pela globalização; se tornou um mercado coletivo, não apenas de produtos, mas também de valores, signos, e modelos, não deixando assim nenhum espaço para o imaginário. Não é exatamente por isso que todo o universo exploratório (técnico, mental, cósmico) da Ficção Científica também parou de funcionar. Mas os dois fenômenos estão estreitamente ligados, e são dois aspectos do mesmo processo evolucionário geral: um período de implosão, após séculos de explosão e expansão. Quando um sistema alcança seu limite, seu próprio ponto de saturação, uma inversão começa a ocorrer. E algo também acontece com a imaginação.

Até agora sempre tivemos grandes reservas do imaginário, porque o coeficiente de realidade é proporcional ao imaginário, o que proporciona ao primeiro a sua gravidade específica. Isto também é verdade quanto a exploração geográfica e espacial: quando não há mais solo virgem à imaginação, *quando o mapa cobre todo o território, algo como o princípio de realidade desaparece*. A conquista do espaço constitui, nesse sentido, um limiar irreversível que afeta a perda de coordenadas terrestres e referencialidade. A realidade, como um universo limitado e internamente coerente, começa a sangrar quando seus limites são alongados ao infinito. A conquista do espaço, após a conquista do planeta, promovem tanto a des-realização do espaço humano, quanto a reversão desse em uma hiperrealidade simulada. Testemunha disto, por

exemplo, é este apartamento de dois quartos com cozinha e banho lançado em órbita com a última cápsula da Lua (erguida ao poder do espaço, pode-se dizer); a normalidade percebida em um habitat terrestre então assume os valores do cósmico e sua hipóstase no Espaço, a satelização do real na transcendência do Espaço – é o fim da metafísica, o fim da fantasia, o fim da Ficção Científica. A era da hiperrealidade começou.

Desse ponto em diante, alguma coisa deve mudar: a projeção, a extrapolação, este tipo de exuberância pantográfica que dá o charme da Ficção Científica não é mais possível. Já não é possível fabricar o irreal a partir do real, criar o imaginário a partir dos dados da realidade. O processo será o contrário: pôr em prática situações “descentralizadas”, modelos de simulação, e então se esforçar para dar a esses as cores do real, do banal, do vivido; para reinventar o real como ficção, justamente porque o real desapareceu de nossas vidas. Uma alucinação do real, do vivido, do cotidiano – mas reconstituído, às vezes até os mais desconcertantes e incomuns detalhes, recriado como um parque animal, ou um jardim botânico, apresentado com precisão transparente, mas totalmente desprovido de substância, tendo sido des-realizado e hiperrealizado.

A Ficção Científica, nesse caso, não seria ficção em expansão, com toda a liberdade e ingenuidade¹ que lhe davam um certo charme da descoberta. Essa, ao contrário, evolui implosivamente, da mesma maneira que nossa imagem do universo. Procurava revitalizar, reatualizar, rebanalizar fragmentos de simulação – fragmentos dessa simulação universal que nosso suposto mundo "real" passou a ser para nós.

Mas onde podemos encontrar trabalhos ficcionais os quais já tenham incorporado essa condição de reversão? Claramente, os contos de Philip K. Dick “gravitam”, alguns podem dizer, nesse novo espaço (Embora não possa mais ser expresso como tal porque, de fato, esse novo universo é “antigravitacional”, ou, ainda gravitando, o faz ao redor do *buraco* do real, ao redor do *buraco* do imaginário). Dick não cria um cosmos alternativo, nem um folclore ou exoticismo cósmico, nem atos heroicos intergaláticos; o leitor está, desde o princípio, numa simulação total, sem origem, passado, ou futuro – em uma espécie de fluxo de

1 Do francês, “naïveté” (N.T.)

todas as coordenadas (mental, espaço-temporal, semiótica). Não é uma questão de universos paralelos, ou universos duplos, ou ainda de universos possíveis: nem possível nem impossível, nem real nem irreal. É *hiperreal*. É um universo de simulação, o qual é completamente diferente. E isso não é porque Dick fala especificamente de simulacros. Ficção Científica sempre o fez, mas sempre jogou sobre o *duplo*, em replicação artificial ou duplicação imaginária, enquanto que aqui o duplo desapareceu. Não há mais duplo; um sempre já está no outro mundo, e outro mundo o qual não é outro, sem espelhos ou projeção ou utopias como meios de reflexão. A simulação é intransponível, insuperável, “*checkmated*”, sem exterioridade. Nós não podemos mais “atravessar o espelho” para o outro lado, como nós podíamos durante a era dourada da transcendência.

Talvez um exemplo ainda mais convincente seja Ballard e sua evolução ficcional desde seus primeiros contos “fantasmagóricos” – poéticos, sonhadores, alientantes – até *Crash*, o qual (ainda mais que *High Rise* ou *Concrete Island*) constitui sem dúvidas o modelo contemporâneo dessa Ficção Científica que não é mais Ficção Científica. *Crash* é nosso mundo, nada é realmente “inventado” ali, tudo é hiperfuncional: tráfego e acidentes, tecnologia e morte, sexo e o olho da câmera. Tudo é como uma grande máquina simulada e sincronizada; uma aceleração dos nossos próprios modelos, de todos os modelos que nos rodeiam, tudo misturado junto e hiper-operacionalizado no vazio. O que distingue *Crash* de quase todas as outras Ficções Científicas, que ainda parecem girar em torno da antiga (mecânica/mecanicista) dupla de função versus disfunção, é que projeta para o futuro ao longo das mesmas linhas de força e as mesmas finalidades como as do universo “normal”. A ficção pode ir além da realidade (ou inversamente, o que é mais sutil), mas de acordo com as mesmas regras do jogo. Mas em *Crash*, não há nem ficção nem realidade – um tipo de hiperrealidade aboliu ambas. E nisso reside o caráter determinante, se houver um, da nossa Ficção Científica contemporânea. O mesmo pode ser dito, por exemplo, de *Bug Jack Barron* ou de certas passagens em *Stand on Zanzibar*.

De fato, Ficção Científica deste tipo não é mais um outro, é um todo: na circunção dos modelos aqui e agora, na própria natureza axiomática do nosso meio simulado. Qual autor de Ficção Científica, por exemplo, teria “imaginado” (apesar de, para ser preciso, isso não ser mais

“imaginável”) a “realidade” das fábricas-simulacro da Alemanha ocidental, fábricas que recontratariam pessoal desempregado em todos os cargos e posições do processo tradicional de manufatura, mas que não produzem nada, cujas únicas atividades envolvem jogos de cadeia-de-comando, competições, memorandos, folhas de relatório, etc., tudo dentro de uma grande rede? Toda produção material é duplicada num vazio (uma dessas fábricas-simulacro entrou mesmo em falência “real”, demitindo pela segunda vez seus próprios trabalhadores desempregados). Trata-se, de fato, de simulação: não que essas fábricas sejam falsas, mas que sejam reais – ou hiperreais – e que, por assim serem, enviem toda a produção “real”, a de fábricas “sérias”, para a mesma hiperrealidade. O que é fascinante aqui não é a oposição entre fábricas falsas/fábricas reais, mas sim a indistinção entre essas duas: o fato de que todo o resto da produção não tem mais referencialidade ou uma finalidade profunda do que este “simulacro empresarial”. É a indiferença hiperrealista que constitui a verdadeira qualidade “científico-ficcional” deste episódio. E pode-se ver que não há necessidade de inventá-la: Está aqui diante de nós, emergindo de um mundo sem segredos, sem profundidade.

Sem dúvidas a coisa mais difícil hoje, no complexo universo da Ficção Científica, é ser capaz de discernir o que ainda corresponde (e essa é uma grande parte dessa) ao imaginário de segunda ordem, a ordem produtiva/projetiva, e o que já decorre dessa indistinção do imaginário, desse fluxo derivando da terceira ordem de simulação. Pode-se ver, por exemplo, claramente a diferença entre máquinas robótico-mecânicas (características da segunda ordem) e máquinas cibernéticas, como os computadores, as quais derivam axiomáticamente da terceira. Mas uma ordem pode facilmente contaminar a outra, e o computador pode muito bem funcionar como uma supermáquina, um superrobô, um superpoder mecânico: exibindo a genialidade produtiva dos simulacros de segunda ordem, não seguindo os processos de simulação pura, e ainda testemunhando os reflexos de um universo finalizado (incluindo a ambivalência e a revolta, como o computador em *2001* ou Shalmanezzer em *Stand on Zanzibar*).

Entre o *operático* (o estado teatral, maquinário fantástico, a “grande Ópera” da tecnologia), que corresponde a primeira ordem, o *operativo* (o estado industrial, produção e execução do poder e energia), que corresponde a segunda ordem, e o *operacional* (o estado cibernético,

incerteza, o fluxo do “meta-tecnológico”), que corresponde a terceira ordem, todos os tipos de interferências podem ser produzidas hoje com o gênero da Ficção Científica. Mas só a última ordem deve ser de qualquer interesse genuíno para nós.

2. O *Crash* de Ballard

Do ponto de vista clássico (e até do cibernético), a tecnologia é uma extensão do corpo. É a evolução funcional do organismo humano que lhe permite tanto rivalizar com a Natureza, quanto triunfantemente remoldá-la a sua própria imagem. De Marx a McLuhan, pode-se ver a mesma visão instrumentalista das máquinas e da linguagem: retransmissores, extensores, mediadores² de uma Natureza ideal destinada a se tornar o corpo orgânico. Nessa perspectiva “racional”, o corpo em si é apenas um meio.

Inversamente, no tratamento barroco e apocalíptico de *Crash*, a tecnologia é a mortal desconstrução do corpo – não mais um meio funcional, mas uma extensão da morte: desmembramento e mutilação, não numa perspectiva pejorativa de uma unidade perdida do sujeito (que ainda é a perspectiva da psicanálise) mas na visão explosiva de um corpo entregue as “feridas simbólicas”, um corpo combinado com capacidades tecnológicas para violação e violência, e nas cirurgias brutais que executa continuamente para criar incisões, excisões, tecido cicatricial, buracos abertos do corpo – no qual as feridas sexuais e os prazeres sensuais são apenas um caso em questão (e a servidão mecânica no espaço de trabalho, a caricatura paliativa) – um corpo sem órgãos nem prazeres orgânicos, inteiramente dominado por marcas de corte, excisões e cicatrizes técnicas – tudo sob o brilho de uma sexualidade sem referencialidade e sem limites.

Ensaio originalmente publicados na *Science Fiction Studies*, Vol. 18, No. 3, *Science Fiction and Postmodernism* (Nov., 1991), pág. 309-313.

2 Do inglês “media-mediators” (N.T.)