



Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia

ISSN: 1415-0549

revistadafamecos@pucrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Brasil

Crozat, Dominique
Violência dos espaços hiper-reais
Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, núm. 29, abril, 2006, pp. 45-56
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495550185007>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

re²alyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Violência dos espaços hiper-reais

RESUMO

Este artigo pretende analisar o mundo da hiper-realidade, onde a mediatização substitui a interação física. Diferente da virtualidade, a hiper-realidade engloba um mundo idealizado, cujas simulações geram experiências concretas de deslocalização do indivíduo.

ABSTRACT

This article intends to analyse the hiper-reality world where physical interaction is replaced by mediation. Different from the virtual scheme, the hiper-reality is an idealized world, where simulations generate concrete experiences for the individual.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Hiper-realidade (*hiper-reality*)
- Violência (*violence*)
- Comunicação (*communication*)

PROCESSO DE VIRTUALIZAÇÃO do mundo, das sociedades e da experiência dos indivíduos por meio de artefatos, performatividade absoluta da narração, o hiper-real é metáfora tomada ao pé da letra, não imagem de um sentido, mas, em si, sentido. Para dispor de um modelo operatório, distingo o hiper-real do *virtual*, descrição banalizada e anódina ligada a tecnologias específicas. Essas novas espécies de espaços modificam a perspectiva da interação, questionam o sentido da inserção das sociedades no espaço, e colocam em destaque um processo sociopolítico inquietante para as democracias:

Este imaginário da representação, que culmina e ao mesmo tempo se afunda no louco projeto dos cartógrafos, de uma identidade ideal entre mapa e território, desaparece na simulação – cuja operação é nuclear e genética, e não mais especular e discursiva. É toda a metafísica que desaparece. Não existe mais o espelho do ser e das aparências, do real e do seu conceito. Não existe mais a coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número infinito de vezes a partir daí (Baudrillard, 1981: 10-11).

Esse processo de simulação gera três níveis de violência. Primeiramente, a difundida pelos *media* em cenas brutais (segundo um estudo divulgado em 1995, os seis canais de televisão franceses difundiram, em média, uma morte violenta em cada 12 minutos). Num segundo nível, o virtual encobre uma regressão sociopolítica (Miller, 1997). Os mundos abstratos dos

Dominique Crozat*

UMR 5045 / Montpellier III

modelos econômicos preocupam-se pouco com as implicações destes nas sociedades reais: intervenções do FMI, mas também o deslocamento de serviços *online* para países com mão de obra mais barata, a utilização das tecnologias de informação para reforçar o controle das populações, a regressão dos serviços públicos em zonas rurais legitimada pelas melhorias feitas em relação às conexões.

Estes dois primeiros níveis não são abordados de outra forma que não através das suas ligações a um terceiro nível de violência, consubstancial ao processo de hiper-realização: o desaparecimento da dimensão simbólica do mundo (Stiegler, 2004) que induz um sentimento de desterritorialização, de perda de referências espaciais socializadas, de uma dolorosa confusão identitária. Para Eco (1987), a ordem do imaginário da Disneylândia conduz à crença de que o resto da América ou o mundo *real* são reais, mas, de fato, eles são a simulação hiper-real. “Não se trata mais de uma falsa representação da realidade, mas da dissimulação do fato que o real já não é mais real...” (Baudrillard, 1981). Este “crime perfeito” (Baudrillard, 1995) não é abstrato: em 2004, duas crianças inglesas foram mortas pelos golpes dos ursos de um zôo ao entrarem em nas suas jaulas. Inspiradas pelos desenhos animados, elas conheciam apenas ursinhos simpáticos.

O mal-estar que daí resulta acompanha a “hegemonia da transparência” (Baudrillard, 1981), condiciona a apreensão social dos espaços e determina o seu ordenamento. Da instalação de câmaras de vigilância em espaços públicos à construção de *risk-free environments* (Spring, 2004), o essencial da ação dos governantes, mas também um elemento principal da privatização do espaço público (Razac, 1999; Rodriguez, 2005), desestabiliza as relações sociais e o funcionamento das democracias (Davis, 1997 [1990]). Em consequência, se o conceito de hiper-realidade de Baudrillard ocupa um lugar central neste texto, a tese

fundamental apóia-se em Foucault e na sua teorização das modalidades de controle político das populações (Foucault, 1975), reatualizando-a a partir da leitura de Davis (1997) ou Beck (2001).

Este artigo propõe, de fato, duas questões: em que a produção localizada do social é afetada pela generalização destes espaços metaforizados? Como reinstalar o político, esvaziado do processo fundamental de construção do espaço das sociedades? Desse modo, começaremos pela manipulação do evento, destinado a oferecer, a cada um, uma experiência mediatizada do mundo. O sonho da sua segurança passa pelo distanciamento definitivo para construir, finalmente, um mundo reacionário, negando o indivíduo e a representação política.

A experiência mediatizada do mundo substitui a interação

“O hiper-real é o conceito de uma realidade mais real que o real, uma geografia sensual simulada” (Rodaway, 1994:176): as suas simulações não são representações, cópias imperfeitas de um original, nem ilusões estéticas, “aniquiladas pela perfeição técnica” (Baudrillard, 1995: 51). Mais claras, completas, elas são melhores que o original: “agora é o mapa que precede o território – *precessão dos simulacros* – é ele que engendra o território” (Baudrillard, 1981: 10).

Desta forma, a tecnologia torna-se “mágica”. Assim [...], as técnicas dos Sistemas de Informação Geográfica (SIG) personalizam uma abstração, uma visão científica do mundo, mesmo que tenhamos a impressão que ela se insere no processo de geração das relações espaciais” (Sack, 1997: 276-22). Álibis de um governo sem ligação com a realidade dos cidadãos, elas transformam a decisão política num processo técnico e desqualificam *a priori* toda a iniciativa democrática ao criar um *fatum* que torna impossível uma ação deliberada.

Uma parte do planeta, a África (Shields, 2003:81), os espaços de lazer (Rodaway,

1994), as periferias urbanas, não é percebida senão através das reconstruções hiper-reais. Os produtores do virtual social (sondagens de opinião, imprensa) procuram indivíduos *representativos*, mas, na verdade, que estejam fora da norma (o bombeiro heróico, o providencialmente resgatado, líderes). A imprensa limita-se ao discurso das catástrofes ou massacres, esforça-se para divulgar balanços contabilizados sobre eles. Em nome da transparência, ela ignora os fenômenos complexos ou o cotidiano banal (Aubenas et Benasayag, 1999). Esta produção do mundo modifica a vida das populações: a informação destinada ao grande público, sobre países como o Botswana, resulta de emissões televisivas como *Okavango* (Nicolas Hulot), muito comprometidas ideologicamente (ecologia, desenvolvimento sustentável) (Perrot, 1997). Na Namíbia, as populações aborígenes devem modificar radicalmente os seus modos de vida tradicionais (Rossi, 2001). O governo exige, impulsionado pelos operadores turísticos que vendem estadias *ecologicamente corretas*. As alterações climáticas, a floresta amazônica ou o *tsunami* indonésio de 2005, todos sofrem da mesma reconfiguração.

O recurso ao hiper-real engloba a experiência vivida, artificialmente reconstruída, e o esvaziamento do simbólico. Isto gera uma desapropriação dolorosa dos seus territórios, da intimidade do corpo até a definição da urbanidade, por parte das populações.

A morte do simbólico

Mais que o real, o virtual questiona a experiência: como perceber intimamente o mundo prático? A geografia dos espaços hiper-reais é a experiência do mundo para os sujeitos enquanto consumidores, experiência sensual (Rodaway, 1994), *incorporada* (Crang et al., 1999) ou encarnada (De Barros, 2003):

Na arte do corpo e nas performances

dos anos 1960 e 1970, o corpo era instrumento de uma reivindicação social e política, de uma emancipação sofrida, o lugar físico e conceitual de uma exploração inquieta dos limites (da dor, da nudez, do *gênero*, da oposição público/privado...). Hoje, o contexto mudou e o corpo da arte, longe de ser uma superfície inerte e indiferente, define-se como uma membrana, que filtra as nossas mutações. Como uma interface móvel que reflete as relações (adaptativas, osmóticas, conflituais...) com o ambiente. No fundo, o que mudou, não foi o corpo, mas o ambiente. Mediatizado, tecnologizado. Da sociedade do espetáculo à era da informação. A mutação do contexto implica um deslocamento das fronteiras: os *medias*, as tecnologias não se limitam a captar, a representar o corpo, mas começam a investi-lo, a modificá-lo, a misturar-se nos tecidos orgânicos, a tornar-se vetores de subjetivização e de hibridação. “Esquecemos Foucault para passar a Baudrillard” (Quinz, 2003: 187).

Privado de representação da unidade do sujeito (pela genética, pela clonagem, pela cirurgia estética, pelos dispositivos numéricos da virtualização ou pelas redes), o corpo não é mais central. Ele torna-se um intermediário identitário complexo, estrutura aberta e modificável, campo de interação entre uma pluralidade de dinâmicas. A reprodução idêntica do mesmo, sem restrições e *ad libitum*, faz passar de “o que é o real?” ao “sou eu real?”. A colocação da imagem do eu nas redes impede a previsão de todos os usos ou desvios possíveis. Não podemos “esquecer que toda a imagem apropriada pela rede pode ser indefinidamente retomada, manipulada, falsificada, reintegrada sem que o saibamos” (Quéaud, 1993: 46). O artista Eduardo Kac exhibe Alba, o seu coelho transgênico fluorescente, e propõe a criação, por encomenda, de animais de estimação singulares (De Bar-

ros, 2003). Ele criou também *O oitavo dia*, um microcosmo artificial. Sob uma cúpula de vidro, ratos, peixes e plantas transgênicas iniciam o microcosmo paradigmático de um novo mundo, alimentado por um robô manipulado pela internet. Os *video games* (Sims) ou a *tele-realidade* têm as mesmas ambições: “O sujeito aparelha-se agora com automatismos de uma potência inaudita” (Couchot, 1998:12).

Desestabilizado, o homem é progressivamente aculturado na utopia de uma criação sem aleatório. Na programa *Oka-vango*, Nicolas Hulot arroga-se o direito de fatiar cultura e natureza (Perrot, 1997). Constrói um mundo em torno de um detalhe *pertinente* – isto é, as qualidades filmicas: as populações importam menos do que a espetacularização. Incapazes de distinguir entre o real e suas simulações, os espectadores assimilam-nos como uma experiência. Esta “esquizofrenia, onde a experiência vivida seria indiscernível da experiência virtual, onde todas as fronteiras entre real e imaginário seriam caducas”, (Jolivat, 1995: 114) desaba sobre *Les Antilles à Jonzac* (Charente-Maritime)¹, o parque na região da auto-estrada denominada Rurale, perto de Niort. A experiência do mundo é mediatizada segundo a lógica dos promotores de centros comerciais: por que ir mais longe, se nós vendemos aqui uma realidade mais completa? Desta forma, o hiper-real não se despede do real, mas assimila-o: “A simulação não é um procedimento inocente [...]. Ela reconfigura o conjunto dos domínios sociais segundo as suas próprias modalidades de confusão, de indistinção, que impedem a refutação, que desestabilizam singularmente a inteligibilidade, que orientam para um débil consenso” (Gauthier, 2002: 233-234). O projeto de tornar visível “o além das aparências sensíveis” (Mandelbrot) estende-se à *subjetividade*. A lógica profunda da obra de Alan Turing é a criação de uma ordem utópica absoluta (Breton, 1992): o mundo do sobre-homem que cada um *merece* ser. Esta generalização do cálculo para além da esfera

produtiva faz submergir o conjunto dos dispositivos da individuação psíquica e coletiva. Este “novo estágio, ainda que fora do comum, da perda de individuação, em relação a um novo estágio da história das máquinas e então da tecnociência, é também o novo estágio de um processo de gramatização” (Stiegler, 2004: 100). A pior violência do hiper-real reside nessa supressão, *miséria* simbólica desestabilizante.

A relação com o habitat e com os lugares evolui sob influência das mutações das estruturas da nossa sociedade (mobilidade, flexibilidade) e das inovações técnicas (Jameson, 1991; Olalquiaga, 1992). A hiperespecialização das funções espaciais induz um empobrecimento relacional (Lopez Levi, 1999). A standardização técnica, estética e econômica das paisagens, e o desejo compulsivo de segurança provocam uma dependência em relação ao conhecimento técnico e à organização do espaço que elimina a responsabilidade dos seus habitantes (Sennett, 1991), pois reduzem o aspecto afetivo e ético dos lugares. Esta “MacDonaldisação do mundo” ou subordinação do desejo às lógicas consumistas (Châtelet, 1997; Stiegler, 2004) produz *suburbanidades* “armadas de homens e de mulheres à organização *clonesca*” (Relph, 1981). O lugar era uma cultura localizada no tempo e no espaço. Como os espaços centrífugos das cidades americanas (Baudrillard, 1988), ele torna-se referente genérico, reunião de elementos regulados de diferentes espaços-tempo e desmedidamente duplicados. Cultura, urbanismo, marketing, administração dos territórios e políticas públicas confundem-se na produção de eventos segundo uma perícia técnica uniforme. Os sistemas simbólicos são substituídos pela produção de eventos (Crozat, 2004, 2005). O consumidor/(tele)-espectador substitui o habitante/cidadão e não é mais considerado como um agente informado, mas como “uma coleção de características, alguma coisa que responde a estímulos específicos em relação a comportamentos esperados” (Rodaway, 95).

Essa desrealização do mundo pela desumanização do processo de criação dos lugares gera um mal-estar, a “psychaestenia” (Olaquiaga, 1992) - ou, condição pós-moderna (Soja, 2000): o sujeito, perturbado na sua relação pessoal com o território que o envolve, é incapaz de localizar as suas fronteiras corporais. Ele confunde esses parâmetros físicos e espaços representados, joga com identidades espaciais diferenciadas, foge no imaginário sem esperar escapar a esta ilusão da interação com o mundo, porque os modelos propostos (centros comerciais, parques de atração, televisão, etc) são valorizados como realidade única. Mas Olaquiaga assinala a emergência de espaços de subversão: grupos passam a alterar os lugares com as mesmas ferramentas. “Radicalismo irônico” e retorno do político, a re-invenção da cultura *latina* em Los Angeles (Price, 2000), do personagem de Superbarrio no México, do movimento punk festivo chileno - na França, o grupo Mano Negra e seus avatares - assim como o cyberworld: video games, cyberpunk (Bell, 2001), arte eletrônica. Mas a revolta é rara (Châtelet, 1998): para a maior parte dos indivíduos, esse desejo fundado sobre a angústia gera tristeza (Lipovetsky, 2004), embriaguez e terror (Missonnier/Lisandre, 2003) além da procura de segurança, fundamentos de um mundo reacionário.

Autopia de uma seguridade do mundo pelo seu distanciamento

O mundo hiper-real é fundamentalmente seguro segundo duas lógicas. Primeiro, uma contextualização do risco nos sistemas sócio-espaciais: é o *risk-free environment* (Spring, 2004) ou a *Privatopia* (Rodriguez, 2005) das *gated communities*. Por outro lado, como todas as utopias, esse mundo de ordem visa à perfeição do desenho e a totalização, esteriliza o imaginário em nome da transparência (Davis, 1997). O universo dos *video games* é um pequeno mun-

do bem ordenado (Schmoll, 2000: 43-44; Shields, 2003:130). A utopia totalitária dos “arquipélagos penitenciários” metropolitanos (Soja, 2000) organiza-se em torno da ideologia da transparência: em 2005 em Montpellier, o orçamento municipal “Gestão cívica” aprova a criação da *Maison de la démocratie* (0,3M•) e especialmente “a extensão da rede de vigilância vídeo urbana” (1,2M•, sendo 1,2% de investimento total, ou 5• por habitante). Nos lugares públicos do Reino Unido, pretende-se passar de uma a 25 milhões de câmeras entre 1999 e 2007. Nos seus deslocamentos, o londrino é filmado 300 vezes por dia, sem controlar o uso dado a estes registros. Em Grenoble, o INRIA trabalha na programação de análise de comportamento. Mas as câmeras não impediram os atentados terroristas de Londres (2005), nem fazem baixar a criminalidade nas ruas. O seu objetivo real é o controle da população: “Derrubamos o ônus da prova ao considerar que cada cidadão é um suspeito em potencial”³.

Sem debate democrático, a generalização desses processos de produção disciplinar do espaço remodela a cidade (Klauser, 2004): a sociedade industrial se transforma em *sociedade do risco*. Esse conceito designa uma fase do desenvolvimento de uma sociedade na qual “a dinâmica da mudança dos riscos políticos, ecológicos e individuais escapa a cada vez mais às instituições de controle e proteção da sociedade industrial” (Beck, 1996: 201). É o que bem mostrou a recente crise das periferias francesas: um ministro aproximado à extrema direita provocou um desencadeamento de motins, que são ampliados pela sua forte mediação. Logo que a intensidade desses motins decresce, ele instrumentaliza-os, ao declarar estado de emergência. Ele lucra com a situação, pois nas sondagens a sua popularidade aumenta rapidamente, mas o estado de emergência, por definição não-democrático, permanece em vigor durante dois meses e não impede que ocorram novos motins na noite de 31 de dezembro de 2005. Sob o pretexto da segurança, impõe-

se uma nova ordem, o modelo do capitalismo cultural de Rifkin (2000): o marketing controla as consciências e os corpos através da maquinização da vida cotidiana. A ideologia da comunicação produz “uma paz social cibercivil” (Châtelet, 1998). O universo das representações midiáticas absorveu o conjunto das atividades humanas, distorcendo todo seu propósito.

O ideal utópico da “transparência do mal” (Baudrillard, 1981) impõe uma sociedade totalmente legível: esse fundo de comércio de todos os totalitarismos (Foucault, 1975) induz a codificações e fichamentos, fluidez e visibilidade, encriptação e encarceramento, afastamento, homogeneização e mercantilismo do desejo; o novo homem não tem segredo. O centro comercial (Levi, 1998), os sistemas de vigilância por câmeras dos *gated communities*, (Razac, 1999; Mendes, 1997) até os jantares dançantes do perímetro urbano francês (Crozat, 2004) ambicionam uma definição completa do mundo frente às incertezas do real: a *privatopia* se impõe sobre a cidade pública; assistimos à “uma transformação sinistra e homogênea do espaço. Um novo tipo de urbanismo manipulador, disperso e hostil ao espaço público tradicional, começa a surgir nos centros e periferias de nossas cidades. São espaços nos quais tudo é organizado para obter um controle absoluto e onde a idéia de interação autêntica entre os cidadãos desapareceu” (Rodriguez, 2005: 128). A matriz continua sob controle (Imken, 1999), mas para o proveito dos poderes que instrumentalizam a evolução.

A construção de um mundo reacionário

A visibilidade total e o controle seriam o antídoto protetor contra a individualização da sociedade (Giddens, 1994; Beck, 2001) e a recomposição de uma simbólica de baixa densidade (Sennett, 1991; Olalquiaga, 1992). O medo do desconhecido - inseguro por definição - induz então ao conservadorismo. A imaginação criadora é impossível,

porque o hiper-real só reproduz aquilo que já está representado (Gauthier, 2002). O conformismo de *Lara Croft* ou *Matrix* não inaugura outra subjetividade (Couchot, 2003). E lá estão a contradição e a limitação maiores: longe da metafísica, a ideologia comercial e tecnológica hiper-real tem apenas uma ambição esterilizante de lojista (Eco, 1985). O projeto de construção de um mundo reacionário funciona sobre dois níveis: político e moral.

Em primeiro lugar, guarda, vigilância, filtragem sistemática e fechamento das sociedades (Davis, 1997) estruturam esse mundo ideal da recusa do conflito social e da invenção de novas segregações pela negação do Outro, mas não de um Outro qualquer. O mundo hiper-real é fechado para uma “elite” que nega seus pobres e condena os sem-teto à heterotopia (Don Mitchell, 2001:64); os “sub-previlegiados” de Hong-Kong, os “economicamente fracos” da Europa estão confinados a outros circuitos econômicos e de lazer (alojamentos sociais, bares populares, supermercados Lidl ou Aldi, etc.) e são mantidos afastados do resto da cidade, enquanto os mais ricos acessam ao comércio *online* (Metton, 1998). Da mesma maneira, a imagem social construída nos *ecomuseus* nega o conflito e estetiza a miséria (Cantau, 2003). O tempo dos lazes sobretudo reforçou o controle social que eles próprios permitem (Corbin, 1995).

Esse mundo ondulatório incorpora os movimentos de opinião ou de fascinação, e é regido por um dispositivo ideológico (Williams, 1996: 67), um meta-discurso através do qual se exprime a realidade fria e nua do poder social (Foucault, 1975: 196). Falar de pós-modernidade não faz sentido. As antigas estruturas do poder não são questionadas; só as suas aplicações evoluem. A “guerra” contra os pobres (Don Mitchell, 2001:57) continua como norma, mas as modalidades do conflito social (Soja, 2001:54) ou político evoluem: como reintroduzir a cidade neste primeiro nível e como aprender a manipular a sociedade hiper-real? Promover “uma re-existência - outra

maneira de existir para e na cidade, em que as perspectivas de cidadania estariam de acordo com os desejos, e não mais com os “desenhos” planejados pelos setores/segmentos os mais elevados da gestão urbana” (Lima, 2005: 85) - não seria suficiente.

De fato, em um segundo nível, o hiper-real é um projeto de sociedade moralmente reacionário, que nega o indivíduo moderno autônomo e responsável: responsabilidade da manipulação das imagens colocadas nas redes, responsabilidade daqueles que movimentam estas redes. Os vírus são uma forma de vandalismo que o virtual encoraja, pela sua abstração e pela aparente imunidade do anonimato. Mais frequentemente em tom de “revelação” do que de revolução, o discurso dos criadores de vírus traduz o retorno de um divino irrisório:

O real pode se transformar aos nossos olhos enfim abertos, se soubermos descobrir nele a mão de um mestre programador, de um *hacker* divino, dotando suas criaturas da liberdade de evoluir e de se transformar em função do seu aprofundamento e da sua compreensão do “programa”. [...] por trás da aparência das coisas existe alguma coisa de insuspeitável, de incrível, de maravilhoso, que fica escondido, incomensurável. Atrás do mundo, ou além dele, existe um outro mundo (Quéaud, 1993: 47).

A isso, acrescenta-se o desaparecimento do homem contemporâneo no fascínio de si mesmo (Sloterdijk, 1996), na vontade de intensificação de si através de uma experimentação que beira limites da auto-aniquilação, na cultura da conservação e aperfeiçoamento de si (cibernética, *body building*). Essa tirania desqualifica o homem por uma desencarnação psicótica: “Será que ele é ainda indispensável estando ausente sua singularidade, numa continuidade hiper-presente como vetor de dinamização do universo imagem?” (Gauthier, 2002: 54-55). Na comunicação virtual, a escolha

de uma ou várias identidades de redes, *blogs* ou *chat*, torna-se vital, pois os interlocutores não têm nenhuma certeza em relação à identidade proposta de uns e de outros, e por conseguinte, no que diz respeito a sua realidade.

O fato de escutar alguém e de falar com ele (ou mais precisamente de lê-lo e escrevê-lo) funciona a partir do pressuposto de que do outro lado existe alguém que você aceitou “pelo que ele pretende ser e que você espera que lhe aceite pelo que você pretende ser” (Schmoll, 2000: 44). É o fim da identidade universalmente objetivável do indivíduo, que lhe fornece competência para interagir com seu ambiente, ou seja, sua capacidade de cidadania. Ele se contenta na ilusão da interação proposta pelo hiper-real, sem intervir no debate público, que se tornou assunto de comunicação. Na volta a uma sociedade de imanência, a transcendência divina, social ou política torna-se um destino de vocação consumista.

A distinção entre esses dois níveis de análise deve permanecer provisória. Esse projeto de sociedade conservadora desqualifica sistematicamente as bases do projeto moderno (autonomia e responsabilidade do indivíduo) e responde a uma lógica antidemocrática: essas construções hiper-reais têm fortes implicações políticas e sociais; elas veiculam propagandas ostensivamente ideológicas.

O mundo inteiro pode familiarizar-se com as imagens dos bombardeios de Bagdá durante as duas guerras iraquianas (Waks, 1994); Rambo 3 já escolhia seu inimigo. Hoje, a propaganda da extrema direita americana utiliza o vetor da hiper-violência dos *video games* (Pilet, 2003) para difundir as teses de Huntington.

Concluir: uma violência *soft* consubstancial ao hiper-real

Os espaços virtuais não se limitam à internet ou às redes digitais, o que justifica a re-

utilização do termo hiper-real (Baudrillard, 1981). A natureza metafórica desse processo de hiper-realização do mundo originou uma violência implacável, porque *soft*. Um banal desenvolvimento técnico, o virtual não é em si perigoso; é o processo de hiper-realização gerado por ele que o transforma em “solução final” (Doel et Clarke, 1999: 272) sedutora e perversa. Nesse sentido, os propósitos fortemente alarmistas de Baudrillard ou pessimistas de Jameson devem ser levados a sério. A ditadura contemporânea do simulacro induz a uma perda de significações espaciais e temporais. Ela suprime toda medida capaz de padronizar os sentidos, produz espaços utópicos fechados mal ligados entre eles e engendra assim uma deslocalização dos indivíduos: “o hiperespaço pós-moderno finalmente triunfou, ultrapassando a capacidade do corpo humano individual de se localizar, de organizar seu ambiente imediato” (Jameson, 1991: 44).

Os três níveis de violência apresentados na introdução estão ligados, mas a pior violência é aquela que ataca o simbólico, em particular, dos lugares. Os *themselves* (Rodaway, 1994), a *scene* (Bennett e Peterson, 2004) e outras hiper-realizações do espaço, por exemplo, turístico (Medina Lsansky e McLaren, 2004), minam o enraizamento, segundo Williams (1996), que é o antídoto à uniformização globalizante pessimista de Jameson (Bernard, 2003: 186). Contrariamente ao que também afirmou Santos (1997), a re-mediação de um lugar capaz de permitir o tempo longo, necessário para interpretar a instantaneidade global, torna-se difícil:

O desafio de hoje não é uma perda de memória, [...] mas uma perda de individuação produzindo deslocamentos entre as instâncias de individuação, como já aconteceu ao longo da história da humanidade, mas com essa diferença que o risco de entropia significaria não apenas um deslocamento e uma reorganização da

instância de individuação, mas também seu enfraquecimento, ou seja, **a individuação e a *neguentropia* se enfraquecem por causa do conflito entre o psíquico, o coletivo e o maquínico, que não se consegue resolver**. E a questão é **a reorganização da apropriação**, pelo seu ajustamento com a **nova instrumentalidade informacional dos saberes**. Dito de outra maneira, o risco do crescimento da ignorância, em vez do saber, seria aquele de um processo de **desindividuação entrópica**, por falta da apropriação correta da estrutura *hipomnésica* informacional (Stigler, 2005: 9; passagens sublinhadas pelo autor) .

Essa violência passa por várias etapas: primeiro a mediatização instaura uma confusão generalizada com fins mercantilistas. Esta gera, por sua vez, um sentimento de deslocalização, perda da orientação espacial e cultural (*desorientação* de Jameson ou Williams), que é fonte de um sofrimento difuso em seguida explorado na imposição uma sociedade de controle fundamentalmente reacionária. Entre o sofrimento nascido pelo desaparecimento da dimensão simbólica do mundo e confusão identitária, estamos “perdidos no espaço” (Olalquiaga, 1992). Esse sofrimento coloca as multidões de consumidores/cidadãos na hiper-realização, pela busca de respaldos territoriais, ilusórios porque fictícios: nunca foram realizadas tantas festas rurais nas longínquas periferias das metrópoles; elas nunca atraíram tanta gente...

Mas alguns temperam esse pessimismo e consideram que se trata de uma transição (Bell, 2001). Doel e Clarke (1999) lamentam as leituras binárias dessa generalização do virtual. Será que a simulação produz inocentes cópias capazes de se reaproximarem cada vez mais do real, ou uma materialização barata da recusa de uma interação social direta? O vínculo com a representação não é sempre cortado; a exten-

são para novas experiências do mundo permite dar aos indivíduos maiores competências (Quéaud, 1993; Lévy, 1998; Hillis, 1999), re-mediatiza e possibilita uma melhor compreensão do mundo. “Além da retórica dominante da *mimesis*, é possível argumentar que a simulação estabelece a permanência da natureza representacional de uma geografia do virtual; podemos até dizer que, além de certas apreensões a seu respeito, as comunicações mediatizadas por computador não instituem uma ordem pós-simbólica” (Crang et al., 1999: 6). A adaptação das sociedades a uma nova realidade técnica e o desenvolvimento de sociabilidades específicas fazem com que evoluam as modalidades do conflito social (Soja, 2001:54) ou político (Froehling, 1999).

Contudo, essas argumentações progressistas dificilmente mascaram algumas evoluções problemáticas. Com efeito, o desafio destas representações dos espaços, virtuais ou não, continua sempre sendo o poder sobre o espaço e as sociedades que os ocupam: o propósito central deste artigo é observar que as dimensões social e política dos processos em curso não devem ser subestimadas. O desenvolvimento dos sistemas de vigilância e de controle sociais estende mecanismos cuja aparição, segundo Foucault (1975), data do século XVII. Sendo assim, trata-se de uma evolução das sociedades. A ilusão de uma ruptura provém da opção conservadora do pensamento francês durante dois decênios (Cusset, 2003:22, 323), e do redescobrimento contemporâneo de autores marginalizados temporariamente (Foucault, Deleuze, Baudrillard).

Mas, das realidades virtuais às virtualidades reais, o hiper-real não é mais uma cópia ou uma representação. É uma alternativa operando em paralelo com o real (Castells, 1998). Ora, os argumentos precedentes insistem sobre a ilusão de uma interação consubstancial ao virtual. Perfeição aristotélica do real (Doel et Clarke, 1999: 268), o hiper-real suprime todo debate. A dupla vontade de transparência total e de perfeição, e a incapacidade de totalização

(Laurel, 1991; Doel et Clarke, 1999: 273) ameaçam a permanência da *topolitique* de Derrida (1996): a organização do espaço e do tempo do luto, a relação com o Outro, etc., não são mais pensados; é a própria essência do político que está em jogo. Nossos sentidos são manipulados para gerar experiências geográficas realistas. Combinado ao recurso de um presente eterno, isso suprime toda possibilidade de referência à cultura. Essa é a violência maior.

Notas

Texto traduzido do francês por Isabel Pato e Clélia Pinto

* Professor de Geografia na Universidade Paul Valéry – Montpellier III. Doutor em Geografia pela Universidade Lyon II – Lumière. Pesquisador no UMR 5045 *Mutações dos Territórios na Europa*, CNRS-Universidades de Montpellier III e Perpignan.

- 1 Parque de atrações. Jonzac situa-se no centro da zona de produção do Cognac, a norte de Bordeaux, a 6 mil km das Antilhas.
- 2 *Clone-like organisation*.
- 3 MANACH, Jean-Pierre. do *Big Brother Awards* (branche française de Privacy International). *Le Monde*: 5 de ago, 2005.

Referências

- AUBENAS, F.; BENASAYAG, M. *La fabrication de l'information. Les journalistes et l'idéologie de la communication*. La Découverte, 1999, 110p.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée, coll. Débats, (1981)réed., 1995, 233p.
- _____. *Amérique*. Paris: Le Seuil, LdP Essai, 1988.
- _____. *Le crime parfait*. Paris: Galilée, 1995, 207p.
- BECK, U. *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*. Paris, Aubier, 2001.

- BELL, D. *An Introduction to Cyberculture*. Londres: Routledge, 2001, 246p.
- BENNETT, A., PETERSON, R. A. *Music scenes: local, translocal, and virtual*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press, 2004.
- BERNARD, C. Le canon moderniste à l'épreuve des *cultural studies*: à propos de *The Politics of Modernism* de Raymond Williams. In: KAENEL, A., LEJEUNE, C.; ROSSIGNOL, M.-J. (dir.), *Cultural studies. Etudes culturelles*. Nancy (France): Presses Universitaires de Nancy, 2003, pp.179-191.
- BRETON, P. *L'utopie de la communication. Le mythe du village planétaire*. Paris: La Découverte, 1992 (Ed. 1997), 172 p.
- CANTEAU, L. *Les écomusées en France, entre développement local, identité culturelle et lifting patrimonial*. TER de maîtrise: Université Bordeaux 3, 2003, 114 p.
- CASTELLS, M. *La société en réseaux*. Paris: Fayard, 1998.
- CHARLES, S.; LIPOVETSKY, G. *Les temps hypermodernes*. Paris: Grasset, 2004, 186 p.
- CHÂTELET, G. *Vivre et penser comme des porcs. De l'incitation à l'envie et à l'ennui dans les démocraties-marchés*. Paris: Exils; de poche (1999). Paris: Gallimard, coll. Folio actuel, 1998, 194p.
- CORBIN, A. et al. (1995) *L'Avènement des loisirs (1850-1960)*. Paris, Aubier, 472p.
- COUCHOT, E. *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes: Jacqueline Chambon, 1998, 269p.
- CRANG, M., CRANG, P., May, J. (eds). *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. New York/Londres: Routledge, 1999, 322p.
- CROZAT, D. Les contextes socio-territoriaux de la vie culturelle et de ses événements. In: *Bulletin de l'Association de géographes français - Géographies*, n°2, 2004, pp. 242-255.
- CROZAT, D; FOURNIER, S. De la fête aux loisirs: événement, marchandisation et invention des lieux. In: *Annales de Géographie*, n°643, 2-2005, p. 307-328
- CUSSET, F. *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & C^{ie} et les mutations de la vie intellectuelle aux Etats-Unis*. Paris: La Découverte, 2003, 367p.
- DAVIS, M. *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*. Paris: La Découverte, [1990](1997), 393p.
- DE BARROS, M. Le virtuel incarné, in Buci-Glucksmann, C. (dir.) *L'art à l'époque du virtuel*. Saint-Denis/Paris, Département Arts Plastiques, Université Paris 8: Editions L'Harmattan, 2003, pp. 171-186.
- DERRIDA, J. *Echographies -de la télévision*. Paris, Galilée, 1996 .
- DOEL, M., CLARKE, D.B. Virtual worlds: simulation, suppletion, s(ed)uction and simulacra. In: CRANG, M., CRANG, P., MAY, J. (eds) *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. New York/Londres: Routledge, 1999, pp.261-283.
- ECO, U. *La Guerre du faux*. Paris: Grasset, Le Livre de Poche-biblio, coll. Essais, 1985, 382p.
- FOUCAULT, M. *Surveiller et punir*. Paris: Gallimard, 1975, 318p.
- FROEHLING, O. Internauts and guerrilleros. The Zapatista rebellion in Chiapas, Mexico and its extension into cyberspace. In: CRANG, M., CRANG, P., May, J. (eds) *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. New York/Londres: Routledge, 1999, pp. 164-177.
- GIDDENS, A. *Les conséquences de la modernité*. Paris: L'Harmattan, 1994.
- HILLIS, K. *Digital sensations: Space, identity, and embodiment in virtual reality*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- IMKEN, O. The Global Matrix. In: CRANG, M., CRANG, P., May, J. (Eds) *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. New York/Londres: Routledge, 1999, pp. 92-106.
- JAMENSON, F. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Londres: Verso, 1991.
- KLAUSER, Francisco. La vidéosurveillance comme mécanisme de production disciplinaire de l'espace public. Une analyse empirique et théorique: l'exemple de la ville de Genève". In: *Bulletin de l'Association de géographes français*, décembre 2004, vol. 81, no 4, p. 631-646

- LAUREL, B. *Computers as theater*. Reading, MA: Addison Wesley, 1991.
- LÉVY, P. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte, 1998, 153p.
- LIMA (DE) GONÇALVES, I. La ciudad compleja: entre el miedo dirigido y las re-existencias. In: GUTIÉRREZ, O. (coord.) *La ciudad y el miedo*. VII coloquio de Geografía Urbana, Barcelona, sept. 2004, Girona (Esp.), de l'Universitat de Girona: Server de Publicacions, 2005, pp. 83-86.
- LÓPEZ LEVI, L. *Centros comerciales: espacios que navegan entre la realidad y la ficción*. México: Nuestro Tiempo, 1999.
- MEDINA LASANSKY, D.; MCLAREN, B. (eds) *Architecture and Tourism. Perception, Performance and Place*. Oxford: Berg, 2004, 320p.
- MENDEZ SAINZ, E. *Ciudad fragmentaria*. Hermosillo (México): Instituto Sonorense de Cultura, 1997, 99 p.
- METTON, A. Espoirs et amertumes des commerces des centres-villes. In: *Les Annales de la Recherche Urbaine*, n°1998-78, 1997, pp. 87-93.
- MILLER, D. *Capitalism: an ethnographic approach*. Oxford: Berg, 1997.
- MISSONNIER, S., Lisandre, H.(dir.). *Le virtuel: la présence de l'absent*. Paris: EDK editions, 2003, 264p.
- MITCHELL, D. Postmodern Geographical Praxis? The Postmodern Impulse and the War against Homeless in the "Post-justice" City. In: MINCA, C. (ed.) *Postmodern Geography. Theory and Praxis*. Londres: Balckwell Publishing, 2001, pp. 57-92.
- OLALQUIAGA, C. *Megalopolis: contemporary cultural sensibilities*. Minneapolis (USA): University of Minnessota Press, 1992.
- PERROT, M. D. Du vrai-faux au virtuel: mondialisation culturelle et néo-utopie. In: *Nouveaux cahiers de l'Institut Universitaire du Développement*, n° 6: La mondialisation des anti-sociétés. Espaces rêvés et lieux communs, 1997, pp.41-63.
- PILET, S. Le jeu vidéo comme arme de propagande. In: *Le Monde diplomatique*, Septembre 2003, p. 27.
- PRICE, P. Inscribing the border. In: *Social and Cultural Geography*, vol. 1, n°1, 2000, pp. 101-116.
- QUÉAUD, P. *Le virtuel: vertus et vertiges*. Seyssel: Champs-Vallon, 1993, 215p.
- QUINZ, E. Scènes virtuelles du corps. In: BUCI-GLUCKSMANN, C. (dir.) *L'art à l'époque du virtuel*. Saint-Denis/Paris: Département Arts Plastiques, Université Paris 8/Editions L'Harmattan, 2003, pp. 187-196.
- RAZAC, O. *Histoire politique du barbelé*. Paris: La Fabrique, 1999.
- RELPH, E. *Rational Landscape and Humanistic Geography*. Londres: Croom Helm, 1981.
- RIFKIN, J. *L'Âge de l'accès*. Paris: La Découverte, 2000.
- RODAWAY, P. *Sensuous geographies*. London: Routledge, 1994, 198p.
- _____. Exploring the subject in hyper-reality. In: PILE, S.; THRIFT, N. (Eds) *Mapping the subject: geographies of cultural transformation*. Londres: Routledge, 1995, pp. 241-266.
- RODRIGUEZ, I. ¿"Privatopia" versus Ciudad Pública? La materialización del miedo en el espacio urbano. In: GUTIÉRREZ, O. (coord.) *La ciudad y el miedo*. VII coloquio de Geografía Urbana. Barcelona, sept. 2004, Girona (Esp.), de l'Universitat de Girona: Servei de Publicacions, 2005, pp.127-152.
- ROSSI, G. *L'ingérence écologique. Environnement et développement rural du Nord au Sud*. Paris: CNRS ed., 2001, 254p.
- SACK, R. D. *Homo geographicus*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997, p. 276-note 22.
- SANTOS, Milton. *La nature de l'espace. Technique et temps, raison et émotion*. Paris: L'Harmattan, 1997, 275p.
- SCHMOLL, P. Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire. Paris/Bruxelles: Sociétés, 2000-4, n°70, pp.33-46.
- SENNETT, R. *La ville à vue d'œil*. Plon, 1990, 314 p.
- SHIELDS, R. *The Virtual*. Londres: Routledge, 2003, 246p.
- SLOTERDIJK, P. *Essai d'intoxication volontaire*. Paris: Calmann-

-
- Lévy, 1996.
- SOJA, E.W. *Postmetropolis*. Oxford: Blackwell, 2000, 440p.
- _____. Exploring the Postmetropolis. In: MINCA, C. (ed.) *Postmodern Geography. Theory and Praxis*. Oxford: Blackwell, 2001, pp. 37-56.
- SPRING, K. Behind the Rave: Structure and Agency in a Rave Scene. In: BENNETT, A.; PETERSON, R. A. (ed.) *Music Scenes. Local, Translocal and Virtual*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2004, pp. 48-63.
- STIEGLER, B. *De la misère symbolique. 1. L'époque industrielle*. Paris, Galilée, 2004, 195p.
- _____. Ars Industrialis, séance de fondation (24 septembre 2005), Paris: Théâtre de la Colline. <En ligne> <http://www.arsindustrialis.org>.
- WARK, Mc K. *Virtual geography. Living with Global Media Events*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, 1994, 253p.
- WILLIAMS, R. *The Politics of Modernism*. London: Tony Pinkney, 1996.