

FRAGMENTOS DE UM BAUDRILLARD VIRTUAL NA TELA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL.

Márcio Luiz Quaranta-Gonçalves (Floresta Nacional de Ipanema)
Maria Lúcia de Amorim Soares (UNISO)

RESUMO:

Baudrillard propõe uma série de conceitos, ou senhas, para se tentar entender o mundo atual. Os fragmentos desafiam o pensamento, os aforismos são fragmentos que criam um espaço simbólico ao seu redor; ambos facilitam a troca simbólica entre palavras e idéias. O objeto pertence ao reino do signo, designa a ausência do real e participa de trocas. A troca que não envolve valor, feita como uma dádiva, sem compromisso, é uma troca simbólica, provoca a circulação de coisas, não seu acúmulo. A sedução, estratégia do feminino ligada ao universo simbólico, desvia a pessoa de sua própria verdade, significado último do seduzir; ultrapassa sua própria simulação, inaugura um modo de circulação que só obedece à regra de seu próprio jogo: escapa ao sistema de produção e acumulação, inclui a troca simbólica. A simulação, fingir ter o que não se tem, gera os simulacros. Estes podem ser de três tipos: os naturais, otimistas e harmoniosos, como o trompe l'oeil; os produtivos e energéticos, como os filmes de ficção científica; os de simulação, virtuais, operacionais, baseados em modelos, em que desaparece a distância entre o real e o imaginário. O virtual ou hiper-real, mais real que o real, provoca a implosão do real, torna as pessoas sensíveis à quarta dimensão como verdade oculta. Os referenciais liquidados ressurgem como signos. A ciência se apresenta como simulacro ao destruir seu objeto de estudo. A única potência mundial entrou em um processo de implosão, tornou-se um simulacro de poder. Outro simulacro: o modelo civilizatório da universalidade, a tentativa da modernidade de uniformizar a tradição e o pluralismo cultural. Singularidades enfraquecidas ressurgem. O dinheiro, vazio de significado, não representa nenhuma realidade. O capital, inescrupuloso, desestrutura os referenciais, destrói o princípio de realidade no extermínio de todo valor de uso, de toda equivalência real, da produção e da riqueza. Os consumidores percorrem hipermercados para coletar objetos variados, arrastados pela ilusão da felicidade. Telas: espaços de simulação. Os meios de comunicação alienam as massas (que desejam ser domesticadas). Humano xérox: representante da clonagem perpetrada pela cultura de massa. Indivíduo fractal: o menor fragmento da metonímia da massa, sujeito sem o Outro. Dentro desse contexto, a

educação ambiental exige sua autocrítica através do pensamento radical.

PALAVRAS-CHAVE: Simulacro, Sedução, Troca Simbólica.

ABSTRACT:

Baudrillard considers a series of concepts, or passwords, to understand the current world. The fragments defy the thought; the aphorisms are fragments that create a symbolic space to its return; both facilitate the symbolic exchange between words and ideas. The object belongs to the kingdom of the sign, assigns the absence of the real and participates of exchanges. The exchange that does not involve value, done as a gift, without commitment, is a symbolic exchange, provokes the circulation of things, not its accumulation. The seduction, feminine strategy to the symbolic universe, diverts the person of its proper truth, meant last of seducing; it exceeds its proper simulation, inaugurates a circulation way that it only obeys the rule of its proper game: it escapes to the production and accumulation system, and includes the exchange symbolic. The simulation, to dissimulate to have what it is not had, generates the simulacra. These can be of three types: natural, optimistical and the harmonious ones, as trompe l'oeil; productive and the energy ones, as the films of scientific fiction; of simulation, virtual, the operational ones, based in models, where the distance disappears between the real and the imaginary one. The virtual, more real than the real, provokes the implosion of the real, becomes the sensible people the fourth dimension as occult truth. The eliminated referentials resurge as signs. Science if presents as simulacrum when destroying its object of study. The only world-wide potential entered in an implosion process, became a power simulacrum. Another simulacrum: the civilizing model of the universality, the attempt of the modernity to uniform the tradition and cultural pluralism. Singularities weakened resurges. The money, emptiness of meaning, does not represent any reality. The capital, unscrupulous, destroys the references and the principle of reality, exterminates all value of use, all real equivalence, the production and the wealth. The consumers cover hypermarkets to collect varied objects, dragged for the illusion of the happiness. Screens: simulation spaces. The mass media alienate the silent majority (they desire to be domesticated). Human photocopy: representative of the cloning perpetrated for the mass culture. Fractal individual: the minor fragment of

the metonymy of the mass, citizen without the other. Inside this context, environmental education demands its autocritic through the radical thought.

KEYWORDS: Simulacrum, Seduction, Symbolic Exchange.

ALGUMAS SENHAS PARA O PENSAMENTO DE BAUDRILLARD

Pessimista, niilista, irônico, polêmico, radical: adjetivos empregados para tentar moldar em formas conhecidas o pensamento de Jean Baudrillard, pensador inquieto que relutou em aceitar o título de pós-moderno. Este artigo explora o significado lingüístico de algumas palavras-chave de sua obra, como simulacros e simulação, troca simbólica, sedução, e levanta questões sobre o pensamento e a prática da educação ambiental.

Aforismo: o efêmero, o instantâneo, o fragmento criador de um autêntico espaço simbólico ao seu redor. Fragmento: um desafio à interpretação, à decodificação de sua literalidade, a vontade de enfrentar o vazio, o desaparecimento; indecifrável, inesgotável para o pensamento... Do mundo real, do universo teórico e conceitual, devem-se revelar apenas fragmentos (BAUDRILLARD, 2003a).

Para Baudrillard (2007), as palavras têm vida própria e uma temporalidade: esta consiste em um jogo que diversifica progressivamente as palavras e as idéias que elas exprimem. Uma troca simbólica entre idéias e palavras: estas, encantadoras, sedutoras, geram e regeneram idéias e as transmitem com sentidos novos, por novas conexões, não-previstas e imprevisíveis, cujas portas (ou janelas, conforme o programa utilizado para ler este artigo) se descerram através de senhas que possibilitam reaprender as coisas, uni-las em um todo coerente e abri-las a uma perspectiva panorâmica.

O objeto pertence ao reino do signo, um eclipse da coisa. O objeto designa o mundo real e sua ausência, em especial a ausência do sujeito: simultaneamente preenche e decepciona. O objeto-signo é muito mais ambíguo que o signo lingüístico. A troca, suportada pelo objeto, permanece inesgotável. A proliferação de objetos bloqueia a comunicação entre os seres humanos. Em sociedades e culturas onde não existe a noção de valor, as coisas não se trocam nunca diretamente umas pelas outras, mas sempre pela mediação de uma transcendência. A troca simbólica, na acepção de Baudrillard, inspira-se no conceito de dádiva de Mauss (1974), em que a troca não é obrigatória, feita por compromisso, mas como um dom, espontânea; ela adquire um significado que a opõe à troca mercantil, baseada no valor das mercadorias. A troca simbólica, espécie de jogo, provoca uma circulação simbólica de coisas, não seu acúmulo, propõe uma permanente

reversibilidade. Ela se inclui no universo da sedução, oposto ao da produção e consumo: desvia as coisas de seu valor de mercado, de sua identidade, de sua realidade, destina-as ao jogo das aparências. A sedução, artifício da aparência, estratégia feminina contra a dominação fálica, de mercado, apresenta um poder ligado ao do universo simbólico, que supera a todos os outros. Não deve ser confundida com a nada revolucionária liberdade sexual (a única revolução sexual: a criação da reprodução sexuada): a proliferação do sexo, a insaciável procura pelo gozo, desperdício inserido no mercado de consumo, nega a sedução, destrói a realidade do sexo, leva à perda de seu imaginário, ao hiper-real da pornografia. Na sedução não se distinguem sujeito e objeto, ativo e passivo, aparência e profundidade. O masculino, conjunto de signos de fortaleza e fraqueza, sucumbe ante o feminino, simulação radical, pela própria sedução exercida. Ser seduzido: a melhor maneira de seduzir. A sedução, jogo com o desejo, poder de atração e de distração, de absorção e de fascinação, de destruição do real, enigmática, irônica, metafórica, desloca o sentido do discurso, desvia o outro de sua verdade, significado último do seduzir; ultrapassa sua própria simulação e os signos, inaugura um modo de circulação secreto e ritual, obedece só à regra de seu próprio jogo (BAUDRILLARD, 2007). Todos os discursos tornam-se discursos de sedução. Infelicidade: a incapacidade de seduzir; fracasso que leva ao desencantamento radical (BAUDRILLARD, 2004)..

A sedução, forma reversível de os sexos representarem sua identidade, de jogo entre ambos, perturba as pessoas quanto às suas identidades e se volta para o reencontro da possibilidade de uma alteridade radical. Ela se relaciona às formas que escapam a um sistema de acumulação e produção (de riquezas, de sentido, de deleites), ao qual supera em poder, no longo prazo. Um de seus terrenos: a verdadeira arte, a que inventa outras cenas, que não as reais, e outras regras do jogo. Sedução: ser sempre destinado ao outro, a uma troca, uma forma dual, não a um destino individual; desvio de identidade, desvio do ser, pensamento paradoxal; cena, olhar, distância, jogo, alteridade. Extremo oposto: a obscenidade, que torna absolutamente real o metafórico; curto-circuito da proximidade das coisas, do excessivo real. Não há distância, prazer, encanto; há comunicação do tipo virótico, tudo passa imediatamente de um para o outro (BAUDRILLARD, 2007).

Dissimular, fingir não ter o que se tem, deixa intacto o princípio da realidade; na simulação, finge-se ter o que não se tem: desaparece a distinção entre verdadeiro e falso, entre o real e imaginário.

O processo de simulação gera os simulacros. Estes, segundo Baudrillard (1991), podem ser divididos em três categorias. Na primeira, situam-se os simulacros naturais e

naturalistas, com base na imagem, na imitação e no fingimento, otimistas, harmoniosos, que visam à restituição ou instituição de uma natureza à imagem de Deus (tipo ligado ao período pré-moderno). Situam-se aqui as utopias da literatura, com sua transcendência e universos radicalmente diferentes do cotidiano, como as de More e Campanella, e as pinturas em trompe l'oeil. No segundo bloco estão os simulacros produtivos, com base na força, materializados pela máquina e por todo o sistema de produção, ligados à liberação de uma quantidade sem limites de energia (típicos da modernidade): caso das narrativas e filmes de ficção científica, com naves interestelares pilotadas por criaturas humanas ou não, como Jornada nas Estrelas ou Guerra nas Estrelas. No último grupo, aparecem os simulacros de simulação, informáticos, originados de modelos, com total operacionalidade total, hiper-reais (simulacros da pós-modernidade): a distância entre o real e o imaginário, máxima na utopia, bastante diminuída na ficção científica, embora nesta não destoasse qualitativamente do mundo da produção, aqui desaparece.

Na história do Ocidente, apostou-se nas representações como poder dialético, mediação visível, inteligível, do real. Um signo remetia para a profundidade do sentido, trocava-se por sentido: princípio de equivalência do signo e do real. A simulação se opõe à representação. Ela parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência. Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação reduz toda a representação a simulacro. Limiar: se o representado pode ser simulado, reduzido aos signos, todo o sistema se torna um gigantesco simulacro, nunca mais passível de ser trocado por real, mas trocando-se em si mesmo em um ininterrupto circuito.

Baudrillard (1991) reconhece as seguintes fases sucessivas da imagem: o reflexo de uma realidade profunda (boa aparência, representação do domínio do sagrado); o mascarar e deformar uma realidade profunda (má aparência, domínio do malefício); o mascarar a ausência de realidade profunda (fingir ser aparência, domínio do sortilégio); não ter qualquer relação com nenhuma realidade: ela é o seu próprio simulacro puro (já não é de todo o domínio da aparência, mas da simulação).

Um irônico caso de simulação encantada na imagem é o trompe l'oeil (o engana olho). Objetos presentes em uma pintura parecem eliminar o discurso desta, deixam de ser objetos, assumem o caráter de signos vazios a falar da anti-representação artística. Não descrevem uma realidade familiar, como a natureza morta, com suas flores, frutos, carnes, e sim um vazio, a ausência figurativa que ordena os elementos de um quadro. Sua sedução não é a da estética, da pintura e da semelhança, mas a da abolição do real:

ela vem de uma surpresa radical das aparências. Simulacros sem perspectivas, as figuras do trompe l'oeil, desnudas de sentido, possuem um excesso de realidade; signos puros, objetos isolados de seu contexto referencial; produzidos com plena consciência do jogo e do artifício, imitam a terceira dimensão, ultrapassam o efeito do real e lançam dúvidas sobre o princípio de realidade. Desfalecimento do real na surrealidade do objeto, o trompe l'oeil revela a realidade como um mundo encenado, objetivado pelas regras da profundidade, hiper-simulação experimental. Em sua ironia do excesso de realidade, projeta o efeito da perspectiva invertida (como nos ícones das igrejas ortodoxas): os objetos enganam o olho por meio de um relevo interior, num simulacro da pintura em perspectiva. O trompe l'oeil, assim como o surrealismo, simulacro irônico do princípio de funcionalidade, são metafísicos, atacam o próprio efeito de realidade, desfazem a evidência do mundo. A arte do engana olho apaga os limites entre pintura, escultura e arquitetura, como nas pinturas de teto do renascimento e barroco (BAUDRILLARD, 1997). Por sua vez, o holograma não tem a inteligência do trompe l'oeil, a da sedução, de proceder sempre, segundo a regra das aparências, por ilusão e eclipse da presença. Ele espalha-se no fascínio, passa para o lado do duplo, da multiplicação serial. Iluminado por uma luz de simulação, o laser, imagem perfeita, representa o fim do imaginário, a tridimensionalidade do simulacro. Hiper-real, mais real que o real, torna as pessoas sensíveis à quarta dimensão como verdade oculta, dimensão secreta de todas as coisas, que atinge a forma de evidência; hipersemelhança como assassinio do original, um puro não-sentido; verdade que engole seu próprio critério de verdade e perde todo seu sentido (BAUDRILLARD, 1991).

Na era dos modelos e da informática, chega-se à geração de um real sem origem nem realidade, muito mais real que o real: o hiper-real, exagero que leva à implosão do real (Baudrillard, 1991). O mapa precede o território no movimento de precessão dos simulacros. As diferenças entre a poesia do mapa e o encanto do território, a magia do conceito e o encanto do real, o imaginário e a representação, apagam-se na simulação. Desaparece o espelho do ser e das aparências: o hiper-real, ou virtual, produzido a partir de chips, matrizes, memórias, pode ser reproduzido inúmeras vezes. Era da simulação, iniciada com a liquidação dos referenciais, e a sua ressurreição artificial no sistema de signos. A simulação, o virtual, substitui o real, passa a ser o real: substitui no real os signos do real, operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, pela máquina que oferece todos os signos do real. Este nunca mais terá a oportunidade de se produzir. O hiper-real, ao abrigo do imaginário, só permite a recorrência dos

modelos e a geração simulada de diferenças. Mundo da simulação, da alucinação da verdade, da chantagem com o real, do assassinio de toda a forma simbólica, da história: a representação voltada contra si mesma, todos os referenciais a misturar seus discursos numa contorção circular, em um universo transfinito da simulação: caminhar sobre uma trilha que volta sempre ao mesmo ponto, sobre a fita de Moebius. Se toda informação se reencontrar em cada uma de suas partes, o conjunto perde o sentido. Simulação: curto-circuito da realidade, sua reduplicação pelos signos, implosão do sentido, indistinção entre dois pólos, manipulação absoluta. A realidade da simulação é insuportável, só permite uma reabilitação periódica e fantasmática de todos os referenciais perdidos. Hiper-realidade: já não há ficção nem realidade.

Seria a ciência, ao menos na versão clássica, um simulacro? As leis universais, os procedimentos de investigação, as verdades científicas, não se reduzem a uma mera simulação? Vigora o pensamento crítico na ciência? Existem realmente os objetos por ela estudados? Suas propriedades, os resultados dos experimentos não passam de respostas apropriadas à interrogação efetuada? O cientista parece permanecer em um mundo encantado, em um delírio de ilusão dos sentidos (BAUDRILLARD, 1994). A ciência vive no paradoxo a que a votam a evanescência do seu objeto na sua própria apreensão e a reversão impietosa que sobre ela exerce esse objeto morto? Assassina, realiza o sacrifício simulado de seu objeto a fim de salvar o seu princípio de realidade; afasta-se cada vez mais do seu objeto até passar sem ele: atinge uma autonomia do fantástico, a sua forma pura. (BAUDRILLARD, 1991). Torna-se sua própria simulação pura, pois perdeu seu referencial: o objeto de estudo é seu simulacro referencial.

Implosão do poder: a civilização ocidental, em especial de seu representante mor e única potencia mundial, os Estados Unidos, no domínio da simulação e do hiper-real. O modelo liberal-democrático absorve virtualmente todas as divergências ideológicas e dá livre curso a um real estágio de proibição do avanço do pensamento. As sociedades que o adotam, cada vez mais integradas e homogêneas, tendem à própria dissociação, já ultrapassaram seu limiar crítico: seus antagonismos internos geram uma sociedade paralela, um mercado, um circuito financeiro, uma medicina, uma moral, uma realidade e uma verdade paralelas. Há mercado negro para: trabalho e desemprego, especulação financeira, miséria, sexo, informação, armas, arte e pensamento. Tudo, ou ao menos o essencial, passa-se fora dos circuitos oficiais. A alteridade, abolida no mercado oficial, manifesta-se no mercado negro: nacionalismo, racismo, exclusão e seitas. A sociedade descamba para a imoralidade: atos, discursos, crimes, acontecimentos políticos, nada

tem conseqüências. Mundo da imunidade, impunidade, corrupção e especulação... Solução final: o estado de responsabilidade zero (BAUDRILLARD, 2002). Simulacro: o modelo civilizatório da universalidade, tentativa da modernidade de uniformizar a tradição e o pluralismo cultural. Baudrillard (2003b) distingue o universal do global. Universalidade: direitos do homem, liberdades, cultura, democracia. A globalização diz respeito à tecnologia, ao mercado, ao turismo e à informação. O universal está em vias de desaparecer, como sistema de valores para a modernidade ocidental, vítima da perda da própria singularidade, do extermínio de seus valores, morte horrível; outras culturas, dizimadas pelo Ocidente, morreram da própria singularidade, bela morte. Debilitados, conceitos como liberdade, democracia e direitos humanos reduzem-se a fantasmas de um universal desaparecido. Na globalização, o universal perece, suicida-se como idéia ou fim ideal. A passagem do universal ao global acarreta infinitas homogeneização e fragmentação. Porém, a quebra do espelho do universal permite o ressurgir de todas as singularidades, até das que pareciam ameaçadas ou desaparecidas. A globalização fez tabula rasa de todas as diferenças e todos os valores, inaugurou a cultura (incultura) da perfeita indiferença, constitui-se na violência da supremacia exclusiva da positividade, da eficiência técnica, da organização total, da circulação integral, da equivalência de todas as trocas. Contra a globalização homogeneizante e dissolvente, levantam-se por toda a parte resistências sociais e políticas para refutar a tecnoestrutura globalizada e a equivalência de todas as culturas; confronta-se a cultura universal indiferenciada com tudo o que conserva uma alteridade irreduzível. Singularidades condenatórias de um pensamento único e dominante, nem sempre violentas como o terrorismo, desafiam o sistema; podem ser sutis, como as línguas, a arte ou a cultura. A violência do global persegue toda e qualquer forma de singularidade, age para instalar um mundo isento de qualquer ordem natural. A potência global considera as singularidades como heresias e tenta submetê-las a uma feroz equivalência à sua cultura: esta, ao perder seus valores, só consegue se vingar ao destruir os valores das outras. Este ciúme manifesto de uma cultura dessacralizada, de um sistema desencantado, considera terrorista qualquer forma cultural diferenciada e refratária. Os terroristas reprovam na cultura ocidental o excesso de realidade (hiper-real), a potência e o conforto, sua disponibilidade universal, sua realização definitiva, intentam destruir o que o indivíduo humano ocidental não aceita em si mesmo e na sua própria cultura dominante. O terrorismo não decorre apenas do desespero dos ofendidos e humilhados, mas da invisível desesperança dos privilegiados pela globalização, submetidos a uma tecnologia total, à realidade virtual esmagadora, ao

poder das redes e dos programas que esboçam um perfil involutivo da espécie humana (BAUDRILLARD, 2003b).

Simulacro: a economia de mercado, a segregar a penúria. O capital, imoral e sem escrúpulos, exercido por trás de uma superestrutura moral, desestrutura os referenciais, destrói o princípio de realidade no extermínio de todo valor de uso, de toda equivalência real, da produção e da riqueza. O cenário de trabalho só mostra o desaparecimento da realidade do trabalho e da produção (BAUDRILLARD, 1991). O dinheiro: capital sem finalidade objetiva, sem razão, violência do social sobre o social (BAUDRILLARD, 1994). A moeda perdeu seu significado, não há uma realidade que ela represente, da qual seja o signo. Vive-se num fetichismo do dinheiro, alvo de paixão universal que supera em muito seu valor e o da troca comercial. Ele perdeu a equivalência contábil, não equivale a nada, tornou-se o equivalente da circulação universal do Nada, de um mundo vazio de sentido. Signo por omissão, leva à dívida infinita: a economia política fabrica valores, signos da riqueza, não a própria riqueza, perde-se no vácuo especulativo (BAUDRILLARD, 2002). Sumiu a lógica do valor, abandonam-se posições de valor e de sentido; redistribuir a riqueza excessiva anularia o valor de uso da riqueza (falsa convenção social, sem encanto, ilusória, meramente funcional) e a estrutura social (BAUDRILLARD, 1994). O espaço terrestre mundializou-se: um mercado universal de mercadorias, signos, valores, modelos, sem lugar para o imaginário. Seu microcosmo: o hipermercado, espaço de simulação da vida social, elaborador de uma hiper-realidade, simultaneidade de todas as funções, sem passado, sem futuro, operacionalidade em todas as direções, modelo de socialização controlada. Para Baudrillard (1995), templo onde se congregam os deuses e demônios do consumo, e objetos simulacros que tentam encantar ao consumidor, levá-lo ao limite do potencial econômico. Tal como caçadores-coletores, os consumidores, à espera da felicidade, coletam objetos simulacros para o consumo. Simulação de um pensamento mágico: este e o consumo vivem de signos de felicidade, de objetos que proporcionem o máximo de satisfações. Uma satisfação da ordem do simulacro: o consumo de objetos e imagens conjura o real nos signos do real.

Para Baudrillard (1995), a tela constitui um espaço da simulação, da exclusão da cultura e do saber. Os meios de comunicação de massa fornecem uma vertigem da realidade: viver ao abrigo dos signos, na recusa do real. Consumir imagens do mundo mesclado ao prazer de não participar delas. Baudrillard (1991) afirma que a imagem da televisão não veicula nenhum imaginário por não ser mais uma imagem (o cinema ainda é dotado de imaginário, é uma imagem, um mito, um sonho) A televisão arrefece o

sentido e a energia dos acontecimentos: ao filmar a intimidade dos seres humanos, cai na estética do hiper-real. Deslocam-se as preocupações das pessoas, especialmente das mais pobres, da aquisição de conhecimentos para um lazer alienante (PORTO-GONÇALVES, 2004). Os meios de comunicação de massa exercem notável poder sobre a imaginação popular com o espetáculo do hiper-real, eliminam como referência o real (BAUDRILLARD, 1994). Os programas domesticam, viciam seus espectadores, incapazes de desviar os olhos; não há outro lugar para olhar. Coisificados, robotizados, constantemente mudam de canal só para manter o aparelho ligado (ROJAS, 1996). O clamor da televisão cala qualquer discussão: o ser humano, diante dela, reduz-se a um cão obediente que escuta, passivo, calado, o chamado de seu dono (SERRES, 1994). Vale tudo para aumentar a audiência: sensacionalismo, violência, pornografia (ROJAS, 1996). Até o repulsivo: cenas de bombardeios, campos de concentração, massacres em prisões e outras demonstrações do insano comportamento humano, importantes apenas para desnudar falaciosos discursos oficiais em favor da paz (D'AMBROSIO, 1997). Notícias sobre catástrofes interessam por si só: referidas ao meio ambiente, salientam sua destruição, geram pessimismo (MERGULHÃO; VASAKI, 1998).

Implosão social das massas, extensão macroscópica da implosão do sentido ao nível microscópico do signo, veiculação de uma simulação destruidora do sistema pelos os meios de comunicação. Para além do horizonte do social há as massas, que resultam da neutralização e da implosão do social. Os meios de comunicação induzem as massas ao fascínio, manipulam a maioria silenciosa? Esta os desvia para o espetáculo? Para Baudrillard (1994), a massa consome, exige espetáculos. Mais forte, ou pelo menos tão forte quanto a mídia, a massa absorve, determina o conteúdo de suas mensagens: uma simulação hiperconformista aos próprios mecanismos do sistema, uma forma de recusa e de não aceitação. Assim fazem as massas. Baudrillard (1991) entende que a cultura como um lugar de sedução, de iniciação, de uma troca simbólica restrita e altamente ritualizada, foi trocada pela cultura da simulação e da fascinação, não a da produção e do sentido: as massas manipulam aleatoriamente um labirinto de signos sem sentido.

Mas a saturação produz fractais. Baudrillard (2002) denuncia o Humano Xerox: pessoas com um pensamento único, cópias fiéis umas das outras, através da escola, mídia, cultura e meios de informação de massa. Clonagem real, social e industrial dos homens, origem de sua indiferenciação: a cultura de massa clona as pessoas, a clonagem mental antecede, em muito, a clonagem biológica. Esta apenas sanciona a clonagem mental e comportamental. A eliminação da alteridade precede a ausência da diversidade

biológica. Para Restrepo (2001), a eliminação do leque de singularidades da espécie humana e põe em risco sua sobrevivência: precisa-se resistir às conseqüências funestas da paixão pela homogeneização, que chega até às relações interpessoais. Um caso extremo: a catástrofe da língua única, a de uma espécie única, de um pensamento único, de uma cultura única: a morte da própria linguagem, no que nos diferencia da expressão animal (BAUDRILLARD, 2002).

A vitória da sedução difusa, desencantada, simulação generalizada na forma de persuasão, gratificação, estratégia do desejo, pulverizada por toda parte, que chega ao ápice da auto-sedução na vazia da linguagem nas redes (BAUDRILLARD, 2004). Ao buscar uma liberdade em que tenta materializar todos os seus desejos e realizar todas as suas possibilidades, o indivíduo torna-se idêntico a si próprio, perde sua alteridade, entrega-se a uma metástase indefinida da identidade, sonha com o reconhecimento de si mesmo, mas sua singularidade se esvai. Ao renunciar à sua originalidade, desespera-se em segredo com a sua inteligência, e transfere ambas às suas máquinas, uma maneira de livrar-se da responsabilidade do saber. Imersão no mundo constituído por redes como a internet, telas e novas tecnologias, próteses maquinais das quais depende cada vez mais intensamente e em que cultiva o espetáculo do pensamento; submissão deliberada a condições em que sofre atroz desconstrução do corpo e do pensamento. Quimera viva, estranho amálgama de homem e máquina, esse ser humano revela-se como um sujeito fractal, fechado em si mesmo, unidade metonímica da massa, da seriação, consagrado a uma identidade sem fim: sujeito sem o Outro, redução do efeito de massa a uma parcela individual, fragmento individual de um holograma. Entretanto, só existe alteridade na dualidade: se as pessoas são inseparáveis umas das outras, então seus destinos estão encadeados e todas as trocas são possíveis. A inteligência, o poder, a sedução, tudo nos advém de outra parte, do encadeamento dual e paralelo (BAUDRILLARD, 2002). A estratégia da alteridade desloca, metamorfoseia, seduz o outro, permite-lhe poder, saber, querer, desejar e decidir: forma de astúcia do desejo, de investimento irônico do outro, estratagemas mais sedutoras que o da vontade, mais poderoso que o do desejo: jogar com o desejo do outro. A circulação simbólica dos afetos, dos destinos, um ciclo de alteridade. O retorno à troca simbólica...

Além do simulacro de tipo dois, o supercomputador de 2001, uma *Odisseia no Espaço* (2001), estão os andróides de *Blade Runner* (2006), mais fortes e inteligentes que os humanos reais, simulacros tipo três de pessoas. A película cinematográfica hiper-real, em formato de mídia DVD, assistida pelo espectador na TV de sua casa (tudo

virtual), adverte contra o humano hiper-real. O risco da manipulação genética: chegou lá o simulacro, pelo princípio do fractal, a partir da célula multiplicada assexuadamente. O clone, materialização do duplo por via genética, abole toda a identidade e todo o imaginário: multiplicação serial do indivíduo, como as reproduções de um quadro. Na obra de arte copiada se perde a aura, nos seres vivos copiados se perde a sua essência, a sua alteridade. Na tentativa da imortalidade, o hiper-real abole a ficção e a realidade, apaga o imaginário, leva à exterminação do que existe de mais humano no ser humano.

Uma singularidade não se troca por nenhuma racionalidade: a dimensão radical da troca impossível. Para haver troca, é necessário que tudo tenha um referencial, um equivalente, em algum lugar. O mundo não é intercambiável, não apresenta qualquer equivalente em nenhum lugar. Tudo faz parte do mundo, nada lhe é exterior, nada lhe pode ser comparado. Ele não tem preço. Se não há nada exterior a um sistema que possa constituir seu fundamento em termos de valor, chega-se à troca impossível, que está em toda parte e leva à deterioração interna do sistema. Com a invenção de um equivalente geral fantástico, o virtual, chega-se quase à troca impossível (BAUDRILLARD, 2007).

O aleatório, o fractal, o catastrófico: teorias referentes ao efeito imprevisível das coisas, disseminação de efeitos e causas que leva ao desaparecimento dos referenciais. Mundo aleatório: não há mais separação entre sujeito e objeto no registro do saber. Os fenômenos aleatórios fazem também parte do ser humano, geram uma incerteza radical do mundo. Pensamento aleatório: única maneira de exposição a processos aleatórios, fim das pretensões de verdade, das certezas. O pensamento se divide entre o mundo e as pessoas: estas não podem pensar o mundo porque, em algum lugar, ele nelas pensa. Da vingança do objeto, do efeito de retorno, nasce a incerteza. O desaparecimento da fixidez do sujeito pensante e a consciência de uma troca simbólica entre o mundo e o pensamento desestabilizam o discurso da ordem e da racionalização. Em um mundo paradoxal, precisa-se encontrar um pensamento paradoxal, que faça da incerteza um princípio, e da troca impossível, uma regra do jogo, um pensamento não intercambiável com a verdade nem com a realidade. No fluxo das aparências, não se tem por referencial a verdade, não se pode pretender dominar a significação. Esse é o princípio da troca impossível: forma definitiva de ilusão, onde não há conclusão possível. Não se pode mais confiar a ordem das coisas, a ordem das aparências, a qualquer matéria de saber. Pensamento paradoxal, sedutor: não trabalha para identificar as coisas, como o racional, mas para desidentificá-las, seduzi-las, como agente provocador. Cabem os dois tipos de pensamento, o racional, para o mundo newtoniano do cotidiano, e o radical, paradoxal.

O pensamento radical não pretende se comprovar, verificar-se numa realidade qualquer, e sim manter-se como elemento de um jogo cuja regra ele conhece, desprender-se do pensamento referencial, finalista, para seguir o jogo de um pensamento consciente de que alguma coisa o pensa. Um pensamento como elemento de catástrofe e provocação; ao mesmo tempo, humanista (BAUDRILLARD, 2007).

A INCERTEZA RADICAL NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Embora o pensamento radical, paradoxal, aleatório e sedutor de Baudrillard não se refira à educação ambiental em particular, ele traça um quadro do mundo atual no qual se deve situá-la, a partir dos princípios da Resolução nº 2 da Primeira Conferência Intergovernamental sobre Educação Ambiental, do Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global e da Carta da Terra. Várias questões sobre o meio ambiente e a educação ambiental inserem-se nesse contexto.

A crise do meio ambiente pode tomar o aspecto de uma simulação, de um hiper-real, pela maneira como é divulgada nos meios de comunicação? A destruição do meio ambiente seria um hiper-real, assistido pelos espectadores como se fosse uma sucessão de páginas virtuais na tela de um computador? As telas não a reduzem a um modelo a preceder acontecimentos catastróficos como terremotos, enchentes, tsunamis? Ela se torna importante apenas quando os meios de comunicação chamam a atenção para a ameaça à sobrevivência da humanidade? As reportagens sobre a destruição do meio ambiente e a extinção da humanidade não passam de um jogo num sistema virtual de signos, a surgir constantemente nas telas dos computadores e das televisões? A crise, real nos seus efeitos, abordada por meios virtuais, não cai na categoria de um espetáculo propagado pela mídia? A defesa do meio ambiente, assim vulgarizada, não se tornou um discurso esvaziado de sentido, que não mais comove nem seduz as pessoas?

Se a crise ambiental é desreferencializada a um simulacro pela mídia, na qual a maioria silenciosa crê piamente, que pode fazer a educação ambiental para minimizá-la? Ela é um signo? Pode ser trocada por alguma coisa, como a paz no mundo, o respeito ao meio ambiente, a todos os seres vivos, a toda a diversidade cultural humana, numa troca simbólica? Ou entra na troca impossível?

Seria a educação ambiental uma reabilitação periódica de referenciais perdidos? Ela precisa tentar recuperar a referência do real e reinjetá-lo por toda parte? Ela pode e deve minimizar a implosão do sentido do real? Se não for bem sucedida nessa tarefa, deve aderir ao hiper-real e orientar-se na simulação?

A educação ambiental é uma realidade ou uma simulação insuportável? Ela deve desmascarar simulacros para não se tornar ela própria um simulacro? Ela se perde na simulação de processo educativo que ocorre na maioria das escolas e universidades?

Se o poder está esvaziado, implodido, a educação ambiental deve trabalhar para adquirir uma dimensão política e ser seu sucedâneo? Pode ser um meio para um grupo chegar ao poder e nele se manter? Isso a torna um simulacro de processo educativo? Como deve se posicionar quanto ao paternalismo e assistencialismo, processos usados politicamente para simular uma cidadania?

Os discursos e práticas da educação ambiental estão percorrendo uma trilha de contorção circular, moebiana?

Como a educação ambiental pode trabalhar com o consumidor, este simulacro de ser humano? Como transformá-lo em cidadão?

A educação ambiental deve se propagar de maneira fractal? Precisa variar suas estratégias para evitar receitas únicas e repetidas, reproduzidas em série, fractais?

Como a educação ambiental pode usar a estratégia da sedução? Pode-se usar a arte na educação ambiental como forma de sedução? Se as películas cinematográficas fazem parte do hiper-real, é válido utilizá-las na educação ambiental?

Se os seres humanos não quiserem mudar seus valores (ou a falta de), convém desistir da educação ambiental? Ou não se deve nunca perder a esperança?

De que modo a educação ambiental pode contribuir para a troca simbólica entre as diversas culturas singulares do planeta? Ou essa troca é impossível?

Algumas pitadas de ironia (afinal, é um texto inspirado por Baudrillard).

Se a dissertação do autor principal deste artigo, com orientação da co-autora, foi digitada em um computador, um meio digital, informático, ela é real ou um simulacro?

Se o texto deste artigo foi digitado em um programa cujo nome em português é palavra, ele é apenas um fragmento de um discurso? É apenas o fractal de um conjunto de aforismos perdidos no virtual? Reduz-se a um simulacro de texto? Digitar palavras na tela, em vez de escrevê-las no papel, é um simulacro de processo intelectual? Se este artigo for apresentado através de recursos de multimídia, seu conteúdo será real ou hiper-real?

Para encerrar...

O conteúdo do texto deste artigo, do modo como foi escrito (digitado), as dúvidas e inquietações e dúvidas que ele levanta, questionam os educadores ambientais? Simula uma brincadeira, um jogo, mas coloca em pauta questões para não serem respondidas de

imediatamente, apenas após uma reflexão através do pensamento paradoxal, sedutor, radical?

Caro leitor, cara leitora: acabou a época das receitas prontas. Agora a palavra, o fragmento, o aforismo é seu... A procura de uma trilha sedutora, real ou virtual, com ou sem o uso de computadores e outras mídias, cabe a todos os educadores ambientais...

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDRILLARD, J. **A arte da desapareição**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- _____. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 1995.
- _____. **À sombra das maiorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. **A troca impossível**. Rio de Janeiro; nova Fronteira, 2002.
- _____. **Da sedução**. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.
- _____. **De um fragmento ao outro**. São Paulo: Zouk, 2003a.
- _____. **Power Inferno**. Porto Alegre: Sulina, 2003b.
- _____. **Senhas**. 2. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.
- _____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- D'AMBROSIO, U. **Transdisciplinaridade**. São Paulo: Palas Athena, 1997.
- MAUSS, M. Ensaio sobre a dádiva. Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: _____ **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU, 1974. v. 2. p. 37-184.
- MERGULHÃO, M. C.; VASAKI, B. N. G. **Educando para a conservação da natureza: sugestões de atividades em educação ambiental**. São Paulo: EDUC, 1998.
- PORTO-GONÇALVES, C. W. **Os (des)caminhos do meio ambiente**. 11. ed. São Paulo: Contexto, 2004.
- RESTREPO, L. C. **O direito à ternura**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- ROJAS, E. **O homem moderno**. São Paulo: Mandarim, 1996.
- SERRES, M. **O contrato natural**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

REFERÊNCIAS MIDIÁTICAS

- 2001, uma Odisséia no Espaço. Direção de Stanley Kubrick. 1968. Manaus, AM: Videolar S/A, 2003. 1 DVD.
- BLADE RUNNER: o caçador de andróides. Versão original do diretor. Direção de Ridley Scott. 1991. Microservice Tecnologia Digital da Amazônia Ltda., 2006. 1 DVD.

Márcio Luiz Quaranta-Gonçalves paxvobiscum@ig.com.br
Maria Lúcia de Amorim Soares maria.soares@uniso.br