

INSTAGRAM E A SIMULAÇÃO NA ERA DA HIPER-REALIDADE

Felipe da Silva Borges¹
Ananda da Silva Borges²

Resumo: O presente texto reflete sobre as possibilidades de imagens na contemporaneidade. Nesse sentido, se propõe discutir à problemática em torno da concepção de Simulacro utilizando a situação do aplicativo *Instagram*. Busca fazer um diálogo entre as formulações de Jean Baudrillard sobre a ideia de Tela Total e do simulacro aos conceitos de Pastiche e Esquizofrenia trabalhados por Fredric Jameson em sua análise do pós-modernismo e, assim, associar esses referenciais teóricos com a reconfiguração das relações da imagem com a evolução da pandemia do Covid-19. Partindo desse pano de fundo teórico realiza uma discussão sobre o trabalho no *Instagram* do cartunista Daniel Lafayette propondo vislumbrar possibilidades de contraposições à hegemonia imagética do simulacro na atualidade.

Palavras-chave: Instagram, simulação, hiper-realidade, pandemia.

¹ Bacharel em Cinema e Audiovisual pela UFRB e Mestrando do programa de pós-graduação Meios e Processos Audiovisuais da USP. E-mail: felipesb@usp.br

² Graduanda em produção em comunicação e cultura Pela universidade Federal da Bahia (UFBA). E-mail: anandaborges18@gmail.com

1. O domínio da Tela Total e a situação da pós-modernidade

Ao pensar a respeito da transformação da imagem no século XXI parece que, necessariamente, debruçamos em mudanças ocorridas a partir dos monopólios das redes sociais sobre o cotidiano e sua inevitabilidade para a atual sociabilidade, tanto pessoal quanto profissional. A realidade é tomada pela digitalidade dos códigos binários, as imagens acabam por serem percebidas e mediadas pela tela virtual, nas palavras de Baudrillard (2011), pela “Tela Total”. Em uma época no qual somos dominados pelas telas, sendo que a partir delas nos relacionamos com o mundo, observamos uma alteração de valores através das imagens, qual seja, não vivemos em uma relação da produção das imagens, como no caso da Revolução Industrial, presenciamos a era das simulações (Baudrillard, 1996).

Smartphones, Smartv, Smartwatch ... a contemporaneidade se encontra dominada pelas telas *Smarts* na medida em que passaram a fazer parte essencial da vida humana. Para Baudrillard (1991) são os Simulacros, consistindo em imagens que seduzem sobre um mundo no qual não é possível ter fissuras, não há texturas que não sejam filtradas. A implementação do *Smart* (Inteligência Artificial?) é parte dessa alteração do valor argumentada pelo mencionado autor, no qual se perde o valor de uso contido na produção para uma reprodução ilimitada dos modelos. A Tela Total seria a dominação dos modelos binários perante toda a realidade, a difusão generalizada da imagem hegemônica e seu monopólio diante da vida. Aqui “a resposta é induzida pela pergunta, é determinada de antemão” (BAUDRILLARD, 1996, p. 82). Assim o módulo binário da simulação não se origina mais no real, pois ele o antecipa. Sendo, portanto, uma hiper-realidade.

O *Smart* é fruto da simulação, incidindo na inteligência artificial que antecipa nossas respostas através da pergunta, é o assistente da *Google* no *Smartphone*. Nesta situação os objetos precisam ser “inteligentes”, funcionando como forma de facilitador diante do consumidor na medida em que os códigos em rede “advinham” nossas necessidades as quais não conhecíamos. Entrar na internet em sites de compras e/ou redes sociais se tornou uma infundável descoberta de necessidades aos quais não sabíamos que eram imprescindíveis até então. Ao abrir a tela inicial dos perfis de *Facebook* somos acometidos visualmente por anúncios (perguntas) aos quais

respondemos com *clicks*. A cultura do *feedback* esta instaurada com respostas programadas através de reprodução ilimitada dos testes múltiplas escolhas. Um interminável teste de Turing³, de testamentos das subjetividades regradas pelo sistema:

“(...) todo o sistema unitário, caso deseje sobreviver deve encontrar uma regulação binária. Isso não altera nada no monopólio: pelo contrário: o poder só é absoluto quando sabe se difratar em variantes equivalentes quando sabe se desdobrar para se duplicar. Isso vai das marcas de lixívia à coexistência pacífica. São necessárias duas superpotências para manter um universo sob controle: um império sozinho provocaria sua própria ruína. E o equilíbrio do terror não é senão aquilo que permite manter no lugar a oposição regrada, porque a estratégia é estrutural nunca atômica.” (BAUDRILLARD, 1996, p. 89 a 90)

Baudrillard (1996) em seu diagnóstico da contemporaneidade observa no hiper-real a manutenção do poder pelo monopólio a partir do campo simbólico. Para este autor, a simulação como imagem hegemônica sobrepuja todos os aspectos da sociedade (econômico, político, artístico, histórico, cotidiano...) abolindo gradativamente o referencial concreto, a degradação do real. Neste universo as redes sociais detêm um espaço privilegiado. Elas são, por excelência, simulacros de terceira ordem⁴. Desde a construção em códigos sua concepção traz como objetivo uma duplicação do signo por si mesmo, incidindo em imagens com alta intensidade sensível às quais seduzem de forma pornográfica⁵. Isso nos faz desejar a simulação que suas modulações proporcionam em relação ao real.

Sendo os simulacros imagens planas na qual não permitem fissuras, o *Instagram* poderia ser considerado seu filho mais promissor. Toda a criação relativa a esse aplicativo está direcionada em compartilhar na forma de rede (reprodução ilimitada) de imagens, disponibilizando aos consumidores ferramentas para “embelezar” suas fotos,

³Esse teste criado pelo cientista da computação Alan Turing objetiva certificar e diferenciar uma inteligência artificial da humana, ou até mesmo testar a equivalência das duas.

⁴Baudrillard categorizou três tipos de simulacros paralelos das mudanças do valor a partir da Renascença, ou seja, acompanhando evolução do sistema capitalista. A primeira seria a *contrafação* referente a Renascença até Revolução Industrial; a segunda é a *produção* da era industrial e a terceira referente a atualidade é a *simulação*. (BAUDRILLARD, 1996)

⁵Para Baudrillard (2011), a imagem pornográfica é aquela que perdeu o desejo pela ilusão, o enigma nas palavras de Fabbrini (2016), que nada escondem. São imagens de alto teor sensível que seduzem e neutralizam a capacidade crítica. No pensamento de Baudrillard, a forma pornográfica tomou parte, virtualmente, de todo nosso cotidiano.

os filtros. Atualmente a referida plataforma dispõe de uma vasta quantidade de filtros, podendo ser feitos inclusive pela própria comunidade de consumidores. Esses filtros cumprem uma mesma modulação, filtrar fissuras indesejáveis: a hiper-realidade. Essa modalidade de fenômeno virtual tornou-se a rede social mais popular dos últimos anos e vem consolidando, até certa medida, sua essencialidade na vida contemporânea. Não há presentes que não sejam compartilhados pelos *stories*, currículos que não sejam avaliados pelo deslizar dos *feeds*. Toda a credibilidade da vida se passa no resvalar dos dedos nas telas dos *Smartphones*. A saturação de imagens difundidas instantaneamente e a reprodução dos modelos da simulação são efeitos dessa hiper-realidade: “a virtualidade do acontecimento que lhe retira a dimensão histórica e o subtrai a memória” (BAUDRILLARD, 2011, p. 129). Portanto, vivenciamos um período no qual o domínio da Tela Total provoca uma neutralização do ser crítico e a impossibilidade de se pensar novas alteridades que não sejam reguladas.

No mesmo viés do autor referenciado acima, Jameson (1985) postulou e caracterizou a arte pós-modernista a partir de dois conceitos: Pastiche e Esquizofrenia. Estes conceitos podem nos ser útil ao pensar a preponderância que o *Instagram* adquiriu enquanto Simulacro. Segundo o mencionado autor, o Pastiche seria uma paródia que perdeu seu humor. Nesse caso, se a modernidade foi marcada pelo autor com suas invenções de estilos inconfundivelmente pessoais, a pós-modernidade é o momento da “morte do autor”, “nada se cria, tudo se cópia”. O Pastiche, diferentemente da paródia, se propõe a imitar os clássicos com tom nostálgico, significando uma recuperação de um sentimento, um conservadorismo, não há aqui uma dimensão histórica sobre o passado. Ela é “a utilização de uma máscara estilística, uma fala em língua morta: mas, a sua prática desse mimetismo é neutra, sem as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico...” (JAMESON, 1985, p. 18).

As *hashtags* “#tbt” (*throwback thursday*) e “#fbf” (*fashback friday*)⁶ são exemplos da nostalgia do Pastiche no qual o passado parece inalcançável numa perspectiva do pensamento. Nos dias de quinta-feira e sexta-feira são disseminados, pelos *feeds* dos usuários, fotos filtradas de passados recentes (presente eterno?) no qual

⁶As *hashtags* *throwback thursday* e a *flashback friday* são postagens nascidas no *instagram* como correntes de *facebook* ou *whats app*, com o intuito do usuário compartilhar toda quinta-feira (*thursday*) ou sexta-feira (*friday*) fotos de seu passado. Em geral, são repostagens de fotos de encontros com amigos, família, etc.

a nova imagem postada é a antiga postagem sobre nova filtragem (seja pela ferramenta de manipulação visual do filtro ou por uma nova legenda). Esse fato configura a reprodutibilidade do signo sobre si, a duplicação binária. O referente não se trata diretamente, pois é colocado em posição de mito “de tal modo que ninguém possa mais falar sobre o ‘real’ de forma objetiva e exterior. Assim, o que nos resta é o próprio signo e seus dois componentes” (JAMESON, 1985, p. 22). Neste sentido, o referido autor entende a Esquizofrenia do pós-moderno como uma “desordem de linguagem”. Para tanto utiliza a definição de Jacques Lacan sobre a experiência da temporalidade (passado, presente e memória) na qual a presença da identidade faz parte de uma problemática de linguagem. Portanto, a Esquizofrenia abordada seria uma disfunção do eu a partir de uma perspectiva histórica. Para Jameson (1985) o sentido da história tende a desaparecer gradualmente, o passado não consegue se preservar e somos obrigados a experimentar uma saturação do presente.

Os conceitos de Pastiche e Esquizofrenia, elaborados de tal forma por Jameson (1985), parecem estar confluentes com a ideia de hiper-realidade postulada por Baudrillard. São efeitos da lógica do capitalismo tardio da simulação. Neste contexto, o *Instagram* seria a prática e a instauração dessas imagens hegemônicas, pois não só é o local da disseminação como também o Simulacro em si, a própria simulação: “falsos realismos, eles são, na verdade, arte sobre arte, imagens de imagens” (JAMESON, 1985, p. 25). Ou seja, uma manutenção do poder absoluto perante o monopólio, o controle da alteridade, ou até, a tentativa de seu fim.

Com o começo da pandemia do Covid-19 algumas configurações das relações com as imagens e, principalmente com as telas, as *hashtags* como o *#tbt* perderam sua especificidade da postagem marcada para as quintas-feiras. A partir desse momento, toda postagem só é possível se referindo a uma outra anterior – o signo referente ao signo. No início da crise sanitária mundial e a experiência quase apocalíptica das quarentenas, toda e qualquer postagem perde seu referente no real. Afinal, a simulação que o *instagram* proporciona parece um tanto distante, já que sabe-se que toda postagem é um passado que não pode mais ser parte do presente. O presente eterno dos *#tbt's* começam a perder sua força sensível da imagem pornográfica que Baudrillard (1991) nos apontam. Com a impossibilidade de estar em contato com o

plano exterior e a perturbação da percepção temporal, decorrente do isolamento social, parece que a hiper-realidade começa a ser medida, começa a desconfiança sobre a tela total. Assim, o *instagram* perde parte de seu interesse popular. Teria a pandemia, formado algum tipo de fissura no fluxo de filtragens sem fim?

O avanço do Coronavírus reconfigurou tanto as relações interpessoais, como as de fruição com a imagem. É uma reconfiguração justamente por não se tratar de uma transformação concreta, na verdade, as lógicas das quarentenas intensificaram os movimentos que já estavam pairando sobre mundo. Toda a relação com a tela total se intensifica, até as relações táteis comunicacionais, de humano para humano, se estreitam a vinculação tela/tela, cuja todo o rosto agora é enquadrado sobre as regras diagramáticas das salas virtuais. Toda comunicação neste momento parece perpassar pela lógica dos *chats* (voz, texto, audiovisual), o quadrado das vídeochamadas e o cômodo enquadrado pelas *webcams* se tornam o novo rosto social. Neste momento que toda relação é obrigatoriamente passada pela filtragem digital, as fissuras começam a ser expostas, a desconfiança sobre a hiper-realidade aparece justamente em sua hiper-saturação diante da vida.

Porém, por mais que a evolução do vírus tomasse proporções críticas e que as quarentenas se tornassem parte cotidiana das políticas de contenção pandêmica, por mais que a desconfiança sobre a tela e as fissuras fossem expostas, o valor do desejo e da sedução do simulacro estão na corrente do corpo social. Assim que a sensação apocalíptica passou, mesmo não sendo segura a livre circulação externa, o desejo pela simulação se faz mais forte, não atoa que o “furar quarentena” vem em conjunto com o fortalecimento e estabelecimento do *instagram* como a principal rede social. Portanto, a hiper-saturação da simulação expõe fissuras que logo foram filtradas. Em que medida pode-se pensar para a alteridade através de fissuras?

2. De sua essencialidade a sua reversão ou, pelo menos, uma tentativa.

Será possível pensar um fazer de dentro do Simulacro uma imagem Enigma? Como fazer uma imagem pensante que obrigue pensar dentro da própria Tela Total? (FABBRINI, 2016) Buscar a partir do interior de uma das maiores plataformas de reprodução de simulacros uma imagem provocativa, sensual, crítica, não pornográfica (no sentido de imagens planas que dão tudo a ver) e não sedutora. Os *feeds* do

Instagram funcionam da mesma forma que os muros das grandes metrópoles: “uma parede de signos funcionais feitos para ser decodificados cujo efeito se esgota com a decodificação” (BAUDRILLARD, 1996, p. 102). Desse modo, os muros verticais das grandes cidades são também parte da Tela Total, da virtualização da realidade. Assim sendo, como pensar em produzir uma imagem enigma dentro dos muros virtuais brancos e *clean* do *Instagram*?

Tendo em vista que todo trabalho para ser validado necessita, de alguma forma, vincular a uma virtualização, principalmente aqueles que trabalham com a manipulação das imagens, a não presença dentro do *Instagram* resulta por extrair parte de sua existência diante do mundo. Como discorrido anteriormente, as relações societárias atuais se dão privilegiadamente através das telas virtuais. Artistas precisam utilizar o *Instagram* como forma de divulgação, impulsionar seu alcance e a certificação de existência. Os quadrinhos de certa forma conseguiram utilizar o aplicativo no interior de sua própria forma estética.

Para as HQs o *Instagram* não só serve como fonte publicitária para um objeto a parte da rede, mas a própria página do *feed* faz parte da obra, pois potenciaram a fruição das páginas das revistas em quadrinhos no escorregar do dedo pelas telas *Smart Touchscreen*.

Dentre a diversidade dos artistas dos quadrinhos que utilizam a referida plataforma, consagradas no meio nacional como a Laerte, destacamos uma série de cartuns no trabalho do Lafa (nome artístico de Daniel Lafayette em sua página do *instagram*: @ultra_lafa). Sendo uma das gerações inspiradas e posteriores à da Laerte e Angeli, Lafa participou dessa mudança de paradigma entre a publicação de cartuns por meios impressos para os digitais. A virtualização se tornou sua maior fonte de trabalho, postando cotidianamente cartuns, muitos deles compostos por um único quadro sobre



Figura 1: *Feed* da página do *instagram* do @ultra_lafa

comentários das notícias do momento da internet, sempre sob um viés político. Em um primeiro contato suas obras esporádicas postadas no aplicativo podem soar como memes, bem ao tom do Pastiche de Jameson no qual nada de novo se cria dentro da rede, seu trabalho seria uma referência sobre a referência. No entanto, pretendemos levantar a proposta em olhar uma possível potência dentro da imagem do próprio Simulacro.

Baudrillard (2011) em seu diagnóstico pessimista e fatalista ante a dominância dos Simulacros vê poucas aberturas para uma imagem enigma no meio da hegemonia. Fabbrini (2016) em sua reflexão sobre o Didi-huberman diante do horror nos faz lembrar que não há destruição total, há sim a sobrevivência de uma resistência: “A imagem sobrevivente é aquela, como vimos, que efetua uma crítica à imagem hegemônica, ou antes, à ‘máquina geradora de imagens’ da mídia digital e de massa que é praticamente tautológica” (FABBRINI, 2016, p. 256). Desse modo, propomos um olhar de potência, uma tentativa, algo que pode vir a ser (se já não o é) de uma imagem crítica dentro do próprio Simulacro.

Dentre a obra de Lafa para o *Instagram* é interessante destacar uma pequena série, não organizada enquanto uma série linear pensada a priori pelo autor, mas por sua recorrência nas postagens. Trata-se de uma cadeia de cartuns em quadrinhos únicos em preto e branco. Em geral com um único personagem, exatamente o mesmo desenho figurativo se diferenciando pelo conteúdo do balão. Aqui pensamos haver, por excelência, uma simulação de si mesmo, o próprio artista reproduzindo seus personagens perante um “módulo” da mesma imagem.

Neste quesito se faz necessário trazer duas questões para análise: o traço do artista a partir da proposta de design da plataforma; a repetição não significa necessariamente reprodução. No uso das postagens, geralmente destinadas para fotografias saturadas e publicidade, seus cartuns tomam um lugar à parte. Com



Figura 2: Série do chorando em posição fetal.

traços simples e planos (sem profundidade de fundo), Lafa foge da planificação dos Simulacros, há em sua arte uma sugestão que “suja” a interface *clean* do aplicativo. Esse desrespeito pela plataforma lembra ao elogio de Baudrillard (2011) à explosão de grafites na década de 1970 em Nova York, o *Kool killer*, realizados por jovens negros e outras minorias étnicas. Os grafitis nos muros das grandes metrópoles das publicidades, de acordo com o autor, são a insurreição dos signos dentro da própria Tela Total. Parte de sua potência contra a hegemonia simbólica está justamente por se tratar de signos vazios, sem mensagem, produzindo uma reação explosiva do signo dentro do sistema dos Simulacros da parede branca da metrópole publicitária, das decodificações em *looping*. Distinto dos grafitis, a referida série de trabalhos de Lafa possui mensagem política. No entanto, vale o alerta de que apesar de não respeitar os muros virtuais elas podem, gradativamente, se tornarem decorativas para o sistema.

Finalizando...

A imagem hegemônica tem a capacidade de neutralização e regularização das alteridades em prol de seu poder absoluto. Uma possível revolução só poderia existir na contrapartida de um controle, no qual irrompe-se fissuras as quais não se podem mais filtrar. Nesse contexto, colocamos os cartuns de Lafa como possibilidade de potência de imagem enigma no meio do antro da simulação. Seus cartuns são comentários sobre o próprio “internetês”, os memes, “textões”, correntes de rede, sobre os próprios módulos das redes sociais, a própria simulação. A repetição da própria figura, como o personagem chorando em posição fetal, é o uso da duplicação da própria simulação contra si. O traçado simples das figuras é a exaustão do Simulacro, da “máquina de módulos”. Em meio a peças publicitárias e fotografias nostálgicas, Lafa propõe uma paródia do Pastiche. Uma tentativa de romper com o ciclo da simulação (a imediatês e a saturação do presente eterno) sem negar a virtualidade. De retomar uma dimensão histórica. Enfim, a exaustão do olhar sobre os módulos, a fissura que não quer ser filtrada pelo monopólio binário.

Referências:

BAUDRILLARD, Jean. *A troca simbólica e a morte*. São Paulo: Edição Loyola, 1996.

_____. *Tela Total: mitos-ironias do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. *Simulação e simulacro*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

FABRINNI, Ricardo. *Imagem e enigma*. São Paulo: Revista Viso - Cadernos de estética aplicada, n. 19, 2016. Disponível em <http://revistaviso.com.br/> (acessado em abril de 2020).

LAFAYETTE, D. [@ultra_lafa]. (2020, 15 de março). *Sem título* [Instagram photo]. Retirado do <https://www.instagram.com/p/B9xYUIknATk/?igshid=ce79v3g2a0rn> em julho de 2020.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernidade e sociedade de consumo*. Novos Estudos, n. 12, junho de 1985.