

REALITY SHOWS: MÚLTIPLAS REALIDADES E NARRATIVAS LÚDICAS EM MISE EN ABYME

Reality shows – multiple realities and ludic narratives in mise en abyme

Reality shows – múltiples realidades y narrativas lúdicas en mise en abyme

Mozahir Salomão Bruck

Doutor pela PUC Minas em Letras em Literaturas de Língua Portuguesa, com estágio de doutoramento na Universidade Nova de Lisboa. Mestre em Comunicação e cultura pela UFRJ. Vinculado ao Programa de Pós-graduação em Comunicação social da PUC Minas.

E-mail: mozahir@uol.com.br

RESUMO

Este artigo reflete sobre os reality shows a partir de sua natureza de entretenimento, mas especialmente de um jogo composto por jogos, optando, para isso, por pensar o Big Brother Brasil a partir de um entrecruzamento de conceitos como os subuniversos jamesianos (James, 1989) e as múltiplas realidades de Schutz (2005), e as percepções do lúdico e do jogo de François Jost (2007) e Gebauer e Wulf (2004), entendendo que os mesmos podem oferecer uma visada – e, enfrentar, o que mais de perto nos interessa, alguns complexos aspectos da narrativa presente e que dá forma a esse tipo de programa televisivo.

Palavras-chave: *Reality shows*. TV. Múltiplas realidades. Jogos.

ABSTRACT

We propose to meditate about the reality shows starting from their entertainment nature, specially of a game made of games, opting to think that Big Brother Brasil from an intercrossing of concepts such as the jamesian subuniverses (James, 1989), Schutz multiple realities (2005) and the perceptions of the ludic and of the game, by François Jost (2007) and Gebauer and Wulf (2004). The same can offer an aim not less stable and kaleidoscopic than so many others, besides facing some complex aspects of the present narrative and which gives form to this kind of TV program.

Keywords: Reality shows; TV; Multiple realities; Games.

RESUMEN

Proponemos reflejar sobre los reality shows a partir de su naturaleza de entretenimiento, especialmente de un juego compuesto por juegos, optando por pensar el Big Brother Brasil a partir de un entrecruzamiento de conceptos como los subuniversos jamesianos (James, 1989), las múltiples realidades de Schutz (2005) y las percepciones del lúdico y del juego de François Jost (2007) y Gebauer y Wulf (2004). Los mismos pueden ofertar una visada no menos inestable y caleidoscópica que tantas otras además de enfrentar algunos complejos aspectos de la narrativa presente y que da forma a ese tipo de programa televisivo.

Palabras clave: *Reality shows*. TELE. Múltiples realidades. Juegos.

❖ artigo submetido em março de 2013 e aprovado para publicação em junho de 2013

❖ A elaboração deste artigo contou com a colaboração da graduada em Jornalismo e bolsista de pesquisa Jeane Caroline de Oliveira Moreira.

Considerações táticas

A perspectivação teórica sobre um evento televisivo como os reality shows parece, muitas vezes, dar ao investigador a sensação de uma experiência caleidoscópica. Nessa empresa elucidativa, tanto o seu objeto empírico – os realities – quanto os operadores teórico-conceituais que mobiliza no intuito de analisá-los deslocam-se e (re) posicionam-se continuamente – ao mesmo tempo em que inspiram insights e respondem a estímulos, nutrem incertezas e dificultam inferências. A cada movimento giratório nessa visada, os elementos redesenham-se, reagrupam-se ou distanciam-se. É o visível inconstante – a cena desestabilizada. É a própria vida metaforizada.

Muito já se refletiu e se produziu em termos analíticos para um melhor conhecimento sobre esse tipo de programa. Neste artigo, o que menos nos interessa é analisar o desenrolar das intrigas, das disputas e da exacerbação dos perfis, mas pensar os realities em sua dupla circunstância de sobreposição de múltiplas realidades (Schutz, 2005) e também de narrativas do jogo, do lúdico. (Gebauer & Wulf, 2004).

Os reality shows são um tipo de atração televisiva que, praticamente presente em todo o mundo, oscilam entre picos elevados de audiência e agudas curvas descendentes de interesse. A exemplo de outros países, também no Brasil o modelo BB enfrenta, há alguns anos, perda significativa de audiência. Haja vista que o programa de estréia da edição de 2013 teria amargado o pior nível de audiência de todas as suas edições, tendo ficado próximo da metade daquela registrada do BBB do ano de 2002, quando a estréia alcançou 49 pontos. No caso do BBB, a curva é descendente – vem caindo, pelo menos, nas edições entre 2009 e 2013.

Em 2013, depois de treze anos, o Big Brother Brasil passou a ter como principal desafio reinventar-se. Independentemente dos perfis dos participantes, tudo já parece ser muito previsível para o público: afetos, paixões, intolerâncias, as grandes amizades que se criam, os ódios que se constroem, venenos que se destilam, destilados que se ingerem em excesso, as calúnias, as injustiças, as incompreensões, quando será o primeiro beijo entre os participantes; o histrionismo dos emparedados nos dias de eliminação ao verem seus familiares pela tela, em meio a um

grupo enorme de pessoas outras, que ninguém sabe quem são e por que estão ali. Um rito que, além de estabelecer-se como uma narrativa sacrificial¹, adquire contornos quase épicos e teológicos, pois para o derrotado na votação o castigo é a ‘morte’ para o programa, mas, ao mesmo tempo, regressar ao mundo dos não confinados, agora como uma celebridade televisiva e, quem sabe, com um futuro de sucesso à espera.

O Big Brother tem recebido atenção e análise de estudiosos de diversas áreas de conhecimento, com destaque para o modo de categorizá-lo – se como um entretenimento ou como ‘realidade’. Como saída para este desafio conceitual, a tendência tem sido tratá-lo como uma hibridização. Outros autores, porém, o entendem como algo próximo a uma pára-realidade e alguns teóricos optam por percebê-lo como exclusiva ficção – em que tudo é tramado, enredado. Neste artigo, entendemos que pensar o reality show a partir de um entrecruzamento de conceitos como os subuniversos jamesianos (James, 1989) e as múltiplas realidades de Schutz (2005), e as percepções do lúdico e do jogo de François Jost (2007) e Gebauer e Wulf (2004) podem oferecer uma visada – não menos instável e caleidoscópica que tantas outras – mas, enfrentar, o que mais de perto nos interessa, alguns complexos aspectos da narrativa presente e que dá forma a esse tipo de programa televisivo.

As múltiplas realidades de James e Schutz

‘Sob que circunstâncias consideramos as coisas como sendo reais?’ A pergunta de William James, formulada no final do século XIX² em sua conhecida obra *Princípios de Psicologia* (1989), destaca que os processos de constituição

1 A noção de narrativas sacrificiais está em Nunes (1997), e diz respeito como a mídia em programas tidos como humorísticos, religiosos e policiais, produz narrativas que acabam por produzir efeitos que podem ser comparados aos sacrifícios registrados em distintas comunidades na história. “O sacrifício é uma violência sem risco de vingança. Átrio sagrado em que repousa a agressividade não saciada. Mantém, pois, a ordem social, a harmonia do grupo (Nunes, 1997).

2 A primeira edição em inglês de *Princípios da Psicologia* data de 1890, mas a edição compilada de toda obra de William James foi publicada no início dos anos 1980. A primeira versão em espanhol desta compilação foi editada em 1989.

de um ‘real’, ou melhor, de realidades, têm fontes tão distintas quantos são os modos como experimentamos o mundo. Mais ainda, William James chama a atenção para o fato de que o que geralmente se denomina real resulta, antes, de uma construção interna de cada indivíduo – uma forte interseção de compreensões, mas também incompreensões, afetos, tensões e imaginários acerca do mundo abstrato e do mundo físico em que estamos inseridos e com o qual nos relacionamos todo o tempo.

James categorizou o que, no entendimento dele, seriam os subuniversos nos quais a realidade se ‘realizaria’. Curioso perceber que, com exceção, por certo, do mundo da loucura, os demais, em circunstâncias específicas, ou mesmo por generalizações, são cotidianamente perpassados pela narrativa jornalística. O autor destaca que entre os subuniversos que lista como mais importantes – sendo uns diferenciados dos outros e reconhecidos como se tivessem existência – estariam: i) o mundo do sensível, do que é ‘apreendido institivamente (calor, cores e sons, e aquilo que nos é dado pelas forças da natureza e forças químicas, eletricidade – todas existentes dentro ou na superfície de todas as coisas’; ii) o mundo da ciência, ou seja, das coisas como essas são apreendidas e relatadas cientificamente; iii) o mundo das verdades abstratas, das relações construídas artificialmente, mas expressas em proposições lógicas, matemáticas, metafísicas, éticas ou estéticas; iv) os diversos mundos sobrenaturais como o céu e o inferno; o mundo das mitologias como a hindu, a grega, egípcia, etc. Para James, cada um é um sistema consistente, com relações definidas entre suas próprias partes. Ele cita como exemplo o tridente de Netuno, que não tem uma condição de verdade no mundo cristão, mas que no Olimpo clássico é definidor de muitos dos caminhos do destino, creiamos ou não na mitologia clássica; v) os diversos mundos da opinião individual, tão numerosos quantos são os homens e mulheres que existem no mundo e, por fim, vi) os mundos da loucura e da extravagância, que também seriam indefinidamente numerosos.

Foi inspirado no pensador norte-americano William James, uma das referências do pragmatismo, que Alfred Schütz cunhou a noção de múltiplas realidades. Para ele, tal perspectiva permitiria estudar formas de racionalidade diversas, como a noção de que o lugar de integração e de

socialização seria também espaço de exercício de poder e de exclusão. Schutz destacou que o conhecimento em termos do senso comum, próprio de um grupo, de uma comunidade, aparentemente possui coerência, clareza e consistência para os que ali estão inseridos, apesar de que, eventualmente, possa estar coberto com um “manto de suposições e de ignorância”.

Ainda seguindo os passos de James, Schutz avançou na noção de subuniversos e estruturou o conceito de províncias finitas de significado. Sendo cada província composta por significados compatíveis entre si, as experiências que se dão em determinada província de significado apontariam para um estilo particular de vivência – indicariam um particular estilo de construção de saberes. Com isso, configurariam uma instância dentro da qual todos os pressupostos se encaixariam. Porém, é na finitude das províncias de significado que suas verdades se encerram – por isso, Schutz as nomeou províncias finitas de significado. Não há espaço para a estranheza dentro da província. Como assinalou Schutz, somente as evidências valem.

Partindo de James e Schutz, é que se pergunta: o que existe de jogo e de realidade nos reality shows? Muita coisa, certamente. Aliás, pode-se dizer que há muitas realidades, ou melhor, múltiplas realidades: o real da inscrição narrativa característica desse tipo de programa; o real das circunstâncias econômicas e também culturais que o envolvem, viabilizam e influenciam; o real dos jogos de relacionamento e de poder entre os participantes a partir de regras e definições de quem comanda o reality show; o real do que é selecionado, editado e levado ao ar do que ‘acontece na casa’; o real proto-oracular do apresentador do reality; o real da vinculação do telespectador com aquilo que assiste e o real das reverberações do programa no conjunto da sociedade.

No decurso do programa, as situações/circunstâncias mencionadas acima são demarcadoras dos rumos do reality, mas também são retroalimentadas por esses mesmos rumos. Destaque-se que o próprio fato de ‘estar na casa’ traz em si profundas ambiguidades para os competidores. Por um lado, não sem motivo, acabam por sentir-se um grupo especialíssimo, escolhido entre centenas de milhares de inscritos e são, rapidamente, guindados à condição de celebridades. Por outro lado, a situação de confinamento,

o tédio dos meses de programa, e, paradoxalmente, o afastamento do *eu social*, em função do afastamento de grupos de familiares, amigos e trabalho, acabam por intensificar essa montanha-russa emocional (por si só, também um jogo de natureza *mimicry*³ não explicitado).

Metaforização apriorística das próprias relações interpessoais empreendidas no mundo ordinário, o modo como o programa é conduzido estimula a tendência a nutrir e valorizar intrigas, conflitos, estratégias de aceitação e busca de legitimidade por parte dos participantes. Além disso, trejeitos muito específicos dos competidores, situações de deslizes e erros ‘espontâneos’ acabam por ser vistos como um respiro em um programa marcado fortemente por uma sobrevalorização do jogo, da disputa.

Poderia, assim, o Big Brother Brasil ser percebido como um conjunto de subuniversos e jogos em *mise en abyme*⁴ movimentos que acabam por gerar um processo dinâmico e intenso de remediação e permanente reinscrição das atividades, embates, opiniões, da cena e do obscuro. Uma história dentro de outra, dentro de outra, dentro de outra. Todas impactando todas.

O jogo e as narrativas lúdicas

O que há de intriga e jogo nesses programas? Aliás, seria válido partir do princípio de que a intriga é componente fundamental, neste caso, do próprio jogo? Os jogos

³ Ver neste artigo, o item 3. O jogo e as narrativas lúdicas.

⁴ O termo é usado de modo mais recorrente na literatura e diz respeito ao processo de reflexividade literária, de duplicação especular. Na sua modalidade mais simples, mantém-se no nível do enunciado: uma narrativa vê-se sinteticamente representada num determinado ponto do seu curso. De modo mais complexo, o nível da própria enunciação seria projetado no interior dessa representação: a instância enunciativa configura-se, então, no texto em pleno ato enunciativo. Mas pode mostrar-se mais complexa ainda, abrangendo ambos os níveis, o do enunciado e o da enunciação. Assim sendo, a *mise en abyme* evoca no texto, quer as suas estruturas, quer a instância narrativa em processo. Favorece, assim, um fenômeno de encaixe na sintaxe narrativa, ou seja, de inscrição de uma micro-narrativa noutra englobante, a qual, normalmente, arrasta consigo o confronto entre níveis narrativos. Na apropriação que aqui fazemos do termo, referimo-nos aos constantes processos de constante remetimento e multiplicação especular dos atos, jogos e falas que substanciam o *Big Brother*.

poderiam, eles mesmos, serem pensados como subuniversos. Fechados em si, com sentidos e regras próprios, sempre criam mundos de entretenimento. Gebauer e Wulf (2004) destacam que jogar pressupõe, minimamente, o conhecimento das regras do jogo:

Para podermos jogar, é necessário não somente o conhecimento das regras do jogo, mas também um “sentido de jogo”, que pode ser concebido em analogia ao conceito de Bourdieu de um sens pratique. Este sentido mostra o jogo como um mundo entendido em si próprio. (GEBAUER & WULF, 2004.).

Antes de avançarmos nas considerações acerca do reality show como uma sequência de intermináveis remissões e reverberações de atitudes, discursos, posturas, gestos que inscrevem-se e ressignificam-se todo o tempo, impõe-se necessário esclarecer com que ideia de jogo e de lúdico que aqui se trabalha. Callois (1990) propõe uma classificação em que percebe os jogos em duas grandes categorias: i) *Ludus*: em geral, atividades que exigem persistência, habilidade e estratégias para vencer desafios e obstáculos. É nesta categoria que se encontram as subcategorias definidas como *agon* (os jogos de competição) e *alea* (jogos de azar que envolvem ação); e ii) *Paidéia*: jogos que envolvem a fantasia, o improviso, a simulação. Suas subcategorias são o *mimicry* (compreende os jogos de ilusão, de fantasia) e o *ilinx* (jogos de vertigem, que suspendem a estabilidade da percepção e da lucidez. Induzem à vivência da excitação).

Um jogo composto por jogos, o Big Brother, investe em atividades lúdicas presentes em ambas as categorias. O *ludus* de faz presente nas provas para obtenção das ‘estalecas’ (moeda com a qual se compra comida e muitas outras coisas) e na maioria das provas para a definição do Líder⁵ e do Anjo⁶. Mas o jogo permanente e por excelência, no caso do programa, é caracterizado pela categoria *paidéia*.

⁵ Toda semana a “casa” tem um novo “Líder”. Além de ser privilegiado com um quarto separado dos demais participantes, com muitas mordomias, cabe a ele a função de indicar um *brother* direto para o paredão.

⁶ O *brother* que se torna “Anjo” tem o poder de imunizar um participante, livrando-o de ser indicado para a formação do paredão. Pode, ainda, castigar outro dois. No programa, essa indicação-castigo recebe o nome de “monstro”. Assim como o “Líder”, o “Anjo” é substituído toda semana, por meio, também, de uma prova.

No mimicry Como a simulação e a dissimulação, a priori, são circunstâncias do ‘estar na casa’ e do ‘relacionar-se’, fica evidente que, sob o olhar de dezenas de milhões de telespectadores, os comportamentos são permanentemente desenhados e redesenhados – namoros orquestrados com fins outros; melancolias que tentam cativar o dó alheio; pactos de autenticidade extremamente duvidosa, entre tantas outras ‘jogadas’. Mas cabe recuperar Schutz, quando o fenomenólogo austríaco destaca que, nas províncias finitas de significado, não há lugar para o estranhamento. Somente as evidências contam.

Por se constituir, na essencialidade, um jogo, os realities constroem-se, assim, a partir de movimentos e tentativas de desenhos de táticas e estratégias por parte dos competidores. Reproduz, de algum modo, muitas das facetas das relações sociais em que as pessoas ou se solidarizam, se articulam e mobilizam ou desenvolvem situações de embate, em que se revelam conflitos e contradições. Como destacam Gebauer e Wulf:

Nas apresentações do esporte, as pessoas são apresentadas em desacordo e em acordo: agonisticamente e cooperativamente. Também nesta concepção, o jogo esportivo representa protótipos, relações puras reduzidas ao mínimo. Ambos são tipos centrais da organização social nas sociedades que produziram o esporte. O agonístico e o cooperativo interpenetram-se. Agon designa, na origem grega, a praça de reunião, o lugar comunitário. O lutar contra o outro pressupõe que nós temos e fazemos algo em comum, que nós produzimos as condições e o ambiente da luta e nos mantemos neles. (...) É claro que nem todas as relações entre os membros desta sociedade serão determinadas por meio de uma antropologia agonística, mas importantes áreas de cooperação estão organizadas com base na contraposição. A vida em comum é instituída com base no princípio da separação e da delimitação das pessoas. As áreas sociais agonísticas contêm, como pré-requisito, o cada um por si. Somente um pode ganhar o jogo. O importante é o vencedor e não os vários perdedores. (Gebauer & Wulf, 2004.)

Freire Filho (2011) ao abordar os reality shows, focando sua atenção no Big Brother Brasil, destaca sua dimensão de entretenimento baseado no lúdico, na alimentação do espírito de competição, cujo objetivo é, permanentemente,

‘sobreviver na casa’.

A versão brasileira do Big Brother constitui, de fato, uma modalidade de jogo deveras peculiar, na qual a frase mais repetida é “Eu não estou jogando”. Trata-se, no caso, da recusa de estar “atuando”, assumindo a prerrogativa teatral de parecer alguém diferente do que é, construindo uma persona com a finalidade de gerar impressões cativantes. Nos termos dos próprios jogadores, “não estar jogando” significa “não estar fazendo tipinho”, “não estar dando uma de vítima”, “não estar usando máscaras”. (FREIRE FILHO, 2011).

O autor destaca, porém, que se os jogos de azar (alea) e de resistência física (agon) têm muita importância dentro do conjunto do programa, os mesmos não são ‘decisivos’ para que os participantes prosseguirem na competição ou mesmo tornarem-se seu vencedor. Se, por um lado, a derrota nessas recorrentes pequenas disputas representa o risco de ir para o paredão e ser eliminado (‘morrer’ para o programa), por outro lado, é no paredão, como destaca Freire, que “o competidor será avaliado pelo público”. (Freire, 2011).

E nessa hora parece que os critérios que guiam o público em suas votações e participação nos destinos do programa menos têm a ver com a força e o desempenho dos disputantes e seu sucessos nos jogos recorrentes. Mais parece prevalecer, antes, uma eleição que se define a partir de um capital muito específico desse jogo-trama, que é a capacidade de cada um de manter-se, a despeito das pressões, conflitos e pequenas redes de poder entre grupos da casa, alguém em plena condição de autenticidade e sinceridade, mesmo que numa arquitetada e sofisticada simulação (mimicry). Freire Filho lembra que como se não bastassem as pressões do tédio cotidiano e da convivência íntima compulsória, “o Big Brother prevê a realização sistemática de festas (com desimpedido consumo de álcool) e de provas de exaustão física e psicológica que ajudariam a quebrar resistências à revelação do self autêntico” (Freire Filho, 2011).

Sobre essa sobrevalorização de um ‘eu puro, genuíno’, Freire destaca que o culto à autenticidade, “incitaria noções banais de autorrealização, exibições superficiais de estilos e atitudes”. (Freire Filho, p.143). Freire lembra que a disputa do BBBIO, no ano de 2010, teria sido exemplar nesse sentido.

O vencedor desta edição do programa, Marcelo Dourado, um sujeito que vangloriava-se o tempo todo por ser explícito e convicto de suas posições como um conservadorismo moral e intolerâncias de diversos níveis, inclusive uma postura sugestivamente homofóbica, teve como principal oponente um participante que “portava todos os estigmas clássicos da duplicidade, da dissimulação: homossexual e drag-queen profissional, Dicésar foi rapidamente rotulado fofoqueiro e falso por diversos moradores da casa”. (Freire Filho, 2011).

François Jost (2007) assinala que, em uma perspectiva mais pragmática, pensando os usos midiáticos dos jogos, eles devem trazer simultaneamente “satisfações ao candidato, ao telespectador e à emissora (Jost, 2007). Para tal, o autor lembra que uma definição importante diz respeito ao modo como o público participa do jogo, a despeito de seu afastamento em relação ao ambiente em que se encontram os competidores.

Jost (2007) percebe o mundo lúdico como instância intermediária “entre o mundo da ficção, ao qual empresa suas regras, e o mundo real, que liga de maneira diversa o jogador ao mundo do jogo”.

Como as emissões do real se interpretam pelo reenvio ao mundo real, que constitui seu interpretante; como as emissões de ficção tomam sentido em função da verossimilhança julgada em referência a um universo inventado e corrente – a diegese –, os programas decorrentes do lúdico somente podem ser compreendidos em função de um universo regido pelas regras mais ou menos restritivas, exercidas em um mundo próximo da realidade, mas no qual os jogadores são pessoas atinentes ao mundo, antes de serem personagens. Esse envio a um mundo lúdico (...) não deve ser confundido com o tom lúdico. (Jost, 2007).

Jogos que se sucedem e realidades que são agilmente criadas, revistas, desfeitas: o real das relações ‘verdadeiras’ ou ‘fingidas’; o real das motivações e desejos de cada um; a pressão da incomunicabilidade do externo; o vir-a-ser e suas infinitas possibilidades. Não há um momento sequer – mesmo por que os competidores se sabem observados 24 horas por dias – em que tudo isso se sobreponha, se imiscua. Os realities são efetivamente um jogo da realidade – a questão relevante, então, é o que se entende por real.

O jogo do real imaginado

Na edição de 2013, na tentativa de inovar, a produção do programa apostou na volta ao passado e convocou ex-participantes para comporem o grupo. Dentre eles, estava Kléber Bambam, o primeiro a vencer o BBB, em 2002. Pode-se dizer que Bambam foi um dos participantes que mais marcaram a história do reality. O brother criou uma boneca feita com pedaços de sucata, que ele batizou de “Maria Eugênia”. Bambam fez dela a sua mascote dentro da casa. Importante ressaltar que no momento em que construiu a boneca, ele enfrentava sérios problemas de relacionamento com os demais confinados. Quando a produção do programa decidiu retirar ‘Maria Eugênia’ da casa (possivelmente por que já provocava algum tipo de disfunção no desenvolvimento da trama), Bambam desesperou-se e chorava intensamente, dizendo que, por estar isolado, ela era sua única companhia. O episódio criou uma comoção entre os telespectadores e a boneca acabou sendo devolvida a Bambam.

O caso de “Maria Eugênia” é exemplar na proposta desta reflexão de se pensar o BBB a partir das províncias finitas de significado, de Schutz. O fenomenólogo austríaco, em sua brilhante análise de Dom Quixote (ver Dom Quixote e o problema da realidade, traduzido no livro Teoria da Literatura em suas fontes), apresenta a sofisticada teia de sentidos armada por Cervantes para conectar o mundo idealizado/imaginado de De la Mancha com o mundo ‘real’ das demais personagens que, apesar de, a princípio, não compartilharem da ‘loucura’ do cavaleiro, em algumas das aventuras acabam por mergulharem nas mesmas, experimentando, em profunda crença, os fantásticos, alegóricos e ilusórios devaneios quixotescos.

O público, ao que parece, se apiedou de Bambam que, conscientemente ou não, conseguiu agendar, pela sua crença, uma denúncia de exclusão e garimpagem de empatia para si – ou seja, o lugar de integração é também de poder e de exclusão. ‘Maria Eugênia’ materializou essa nova dimensão de realidade. A boneca se transformou, comparando-se com o romance de Cervantes, no seu “escudo de Mambrino” (que no caso de Quixote, tratava-se de uma bacia velha, roubada de um barbeiro). Ao fazer com que distintas dimensões de realidade – e suas “verdades”, mesmo as mais facilmente refutáveis – ganhassem importância, Bambam promoveu

uma transposição de significados entre províncias finitas distintas – o que, segundo Schutz, constitui uma operação de encantamento. ‘Maria Eugênia’ passou a encarnar os papéis de causalidade e de motivação. Ganhou tal relevância que acabou sendo decisiva no desfecho do programa. O verdadeiro e o falso, o imaginário e o concreto, o ilusório e autenticável já não mais se negavam. Como assinala Schutz, é como falar em uma dialética não-hegeliana.

Ao seu modo, Bambam alterou o “sentido do jogo” e estabeleceu para si uma inscrição única e relevante em um lugar no qual não poderia ser alcançado pelos demais participantes. Seu *sens pratique*, e reforça-se aqui, menos importante saber se urdido conscientemente ou não, proporcionou-lhe aquilo que nos jogos é decisivo e que materializa a conquista: o atingimento do alvo único e distintivo. O que equivale aos gols necessários para se vencer no futebol, as cestas no basquete, o nocaute no box, obter o menor tempo, seja na natação ou na corrida automobilística. A denotação inequívoca da superação do outro e, geralmente, de si mesmo. No caso do reality, o paradoxo do “meu jogo é não jogar” do competidor alimenta um instigante contrato de leitura do programa (Verón, 2005), em que o ‘ser imediato’ tem que, estrategicamente reordenar-se nessa construção do ‘vir a ser’, numa metaforização das relações interpessoais que se desenvolvem na própria vida cotidiana. Somos no mundo como somos por nós mesmos, mas também na relação com os outros. Somos, no presente, o nosso eu futuro em constituição, o nosso ‘devir outro’ (Deleuze, 2005).

Vencedor do BBB 1, Bambam diz ter estendido sua ‘amizade’ com a boneca mesmo depois de encerrado o confinamento, guardando-a até hoje em casa. Além disso, o brother tatuou uma caricatura de ‘Maria Eugênia’ em seu braço direito. Reconvocado em 2013 para novamente estar no programa, Bambam desistiu logo na primeira semana da participação. Ao que tudo indica, Bambam já não é o mesmo, o Big Brother Brasil também não é o mesmo. A televisão e os contratos de leitura que esta ensina, muito menos o são. As províncias de significado parecem ter se alterado drasticamente desde a primeira edição do BBB. Afinal, nenhuma província vivida ou mesmo imaginada o seria. “É que dinheiro não é tudo”, justificou Bambam ao deixar o BBB 2013 – o oposto do que alardeava, em sua

primeira participação.

Considerações finais

Este artigo partiu do pressuposto de que em reality shows como o Big Brother Brasil toda a cena, de conformação lúdica e de contratação priorizada no entretenimento, constitui-se locus e oportunidade para sucessivos e imbricados jogos com o objetivo de garantir ao programa o necessário dinamismo e poder de fidelização da audiência. Mais ainda, é da essência de tais jogos uma simultaneidade de subuniversos que se desenham em função da especificidade das relações internas e externas aos realities.

Lançar um olhar sobre o BBB na perspectiva de uma intensa remediação e ativação especular entre esses subuniversos e os contínuos jogos que se desenrolam na ‘casa’, parece fornecer novos elementos para que se possa compreender um pouco melhor essa fonte nutriz de atitudes, posturas, sentimentos. Não sem motivo, as análises sobre este tipo de programa qualificaram-no, inicialmente, como “laboratório humano” ou “vitrine de mazelas humanas”. Os reality shows têm, efetivamente, um pouco disso também. Mas certamente, a complexidade desse tipo de entretenimento televisivo está para muito além disso.

Em se tratando da perfilação dos candidatos, por exemplo, é curioso perceber que padrões estéticos, faixa etária e níveis cultural e de educação formal tem um espectro bem restrito. Poucas vezes, em 13 edições de Big Brother Brasil, saiu-se do perfil homens-mulheres jovens até 30 anos, corpo sarado, praticante de esporte/dançarino e dotado de muito boa apresentação física, segundo os padrões ocidentais e da TV brasileira (talvez seja mais razoável falar-se em padrão da TV Globo). Foram pouquíssimos candidatos de idade mais madura ou mesmo jovens adultos. Isso pode denotar que apesar da sempre multiplicidade de subuniversos, é preciso restringi-la. A presença de ‘belos e belas’ no reality é uma das cláusulas do contrato de leitura do programa.

Do mesmo modo, a vida cotidiana, o mundo ordinário com seus conflitos e contradições, seus poderes e políticas, suas ideologias e desideologizações – nada disso entra na casa. Os confinados parecem ser submetidos a uma lavagem cerebral. A vida familiar, social, o contexto da existência de cada um – a memória de tudo parece ser desabilitada nos

competidores e sobre isso se lhes impõe absoluto silêncio. O contato com o mundo externo é pontuado, muito eventualmente, com a menção aos pais, ao avô que está à morte, a carta que o Anjo pode receber dos familiares... oportunidade de expressões de emoção e de emergência do 'self autêntico'. O BBB é, assim, ainda, um jogo de esquecimento do 'eu social', do 'eu mundano' para que surja o 'eu telerrealizado'. Um jogo, então, também, de esquecimento e memória, pois a partir daí o competidor tem que permanentemente constituir e lembrar esse novo self. E parece que nessa liquidificação de subjetividades ganha quem, pelo domínio de habilidades e competências que menos têm a ver com equilibrar-se sobre cordas, ficar seguidas horas dentro de um carro ou dependurado em uma gaiola (agon) ou abrir o envelope certo (alea), mas em fazer-se confiável, destacar-se e tornar-se crível, mesmo que para isso tenha que efetivar sofisticadas operações de simulação em relação ao próprio viver (mimicrix).

Referências

- CARLÓN, Mario. (2004). Sobre lo televisivo. Buenos Aires: La Crujía Ediciones,
 CASTRO, Norida Teotônio de. (2010). A função reguladora do lúdico. São Paulo: LCTE Editora.
 DELEUZE, Gilles. (2005). O mistério de Ariana. Lisboa: Vega.
 FREIRE FILHO, João. (2011). Existir aos olhos dos outros: reality shows, as "aventuras autênticas" de indivíduos em busca de reconhecimento. In: FILHO, João F. e BORGES, Gabriela. Estudos de televisão: diálogos Brasil-Portugal. Porto Alegre: Sulina.
 GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. (2004). Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume,.
 JOST, François. (2007). Compreender a televisão. Porto Alegre: Editora Sulina.
 NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. (1997) O mito no rádio. São Paulo: Summus.
 VERÓN, Eliseo. (2005). Fragmentos de um tecido. São Leopoldo: Editora Unisinos.

Outras publicações do autor

BRUCK, Mozahir Salomão . CRACK NA IMPRENSA:

imaginários e modos de representação do jornalismo sobre o surgimento e a explosão da droga em Belo Horizonte (MG, Brasil). Brazilian Journalism Research (Online), v. 9, p. 154-173, 2013.

BRUCK, Mozahir Salomão ; CASTRO, K. T. . Radiojornalismo: retórica e vinculação social. 1. ed. , 2013.
 BRUCK, Mozahir Salomão ; CARVALHO, C. A. . Jornalismo: cenários e encenações. 1. ed. São Paulo: Intermeios, 2012. 183p .

BRUCK, Mozahir Salomão . Um novo estatuto para a escuta radiofônica. Logos (UERJ. Impresso), v. 18, p. 20-30, 2012.

BRUCK, Mozahir Salomão ; CASTRO, K. T. . A hibridização de gêneros jornalísticos como estratégia dialógica: uma análise do Conversa de Redação, do Jornal da Itatiaia. Estudos de Jornalismo e Mídia, v. 9, p. 227-243, 2012.