Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Entre o Real e o Simulacro: provocações de O Show de Truman à educação digital

Débora Suzane Gomes Mendes (UFMG)

https://orcid.org/0000-0002-2521-2187

debora_suzane@live.com

***Resumo**: Este artigo objetiva analisar como o filme O Show de Truman: o show da vida (1998) ilustra os conceitos de simulação, simulacro e hiper-realidade, conforme propostos por Baudrillard, buscando compreender as possíveis contribuições dessa análise para a educação no que se refere ao desenvolvimento da criticidade e da emancipação dos sujeitos diante dos efeitos das mídias e das tecnologias digitais. A investigação, de natureza bibliográfica, fundamentou-se em autores como Baudrillard (1981), Marcuse (1998), Stuart Hall (2015), Freire (1996), Giroux (1997), Imbernón (2011), etc. Os resultados evidenciaram como o filme oferece subsídios para uma crítica sobre questões de simulação, simulacro e hiper-realidade por meio dos mecanismos de comunicação, assim como elementos para refletir e problematizar uma educação que valorize a crítica, a ética e a emancipação dos sujeitos em um mundo marcado por simulacros, algoritmos e excesso de informação. Conclui-se que a educação digital enfrenta o desafio de formar sujeitos capazes de ler e interpretar os discursos midiáticos com autonomia crítica, diante dos efeitos da cultura da virtualização da vida.*

***Palavras-chave**: Simulacro. O Show de Truman. Educação Crítica. Emancipação.*

***Abstract**: This article aims to analyze how the film The Truman Show: The Show of Life (1998) illustrates the concepts of simulation, simulacrum, and hyperreality, as proposed by Baudrillard, seeking to understand the possible contributions of this analysis to education in terms of the development of critical thinking and the emancipation of individuals in the face of the effects of media and digital technologies. The bibliographic research was based on authors such as Baudrillard (1981), Marcuse (1998), Stuart Hall (2015), Freire (1996), Giroux (1997), Imbernón (2011), etc. The results showed how the film offers insights for a critique of issues of simulation, simulacra, and hyperreality through communication mechanisms, as well as elements for reflecting on and problematizing an education that values criticism, ethics, and the emancipation of subjects*

in a world marked by simulacra, algorithms, and information overload. It is concluded that digital education faces the challenge of training individuals capable of reading and interpreting media discourses with critical autonomy, in the face of the effects of the culture of virtualization of life.

***Keywords**: Simulacrum. The Truman Show. Critical Education. Emancipation.*

1 INTRODUÇÃO

Conforme o filósofo francês Jean Baudrillard (1981, p. 29), vivemos em uma era na qual se tornou impossível "encontrar um nível absoluto do real". Os simulacros, as simulações e o hiper-real não se configuram apenas como construções abstrações, mas como representações do real profundamente integradas ao imaginário dessa realidade (BAUDRILLARD, 1981), amplificadas pelas tecnologias e pelos meios de comunicação. A realidade, nesse cenário é continuamente mediada e remodelada por dispositivos técnicos que diluem a fronteira entre o que é vivido e o que é representado.

Para Baudrillard (1981), tal configuração não se limita ao campo da ficção científica, trata-se de um excesso de sentido, em que o insignificante é exaltado e espetacularizado por programas de televisão e meios de comunicação que promovem uma simulação do real de forma microscópica que a transformam em hiper-realidade, como exemplifica Baudrillard (1981, p. 42) "você já não está a ver TV, é a televisão que o vê a si (viver)", destacando a inversão entre sujeito e objeto na experiência midiática atual.

A esse respeito, McLuhan (1968, p. 17) já havia antecipado as transformações provocadas pelas tecnologias da comunicação ao afirmar "estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: a da simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e carnalmente a toda a sociedade humana". Tal previsão antecipa uma das questões centrais da contemporaneidade: a fusão entre tecnologia e consciência, que redefine as formas de produção de conhecimento, subjetividade e sociabilidade, aspectos que demandam um olhar crítico e pedagógico por parte da educação digital.

A partir dessa perspectiva, Bona e Galarça (2025) defendem que a educação deve ir além da simples transmissão de conteúdos, considerando também o impacto dos meios e das linguagens utilizados no processo de ensino-aprendizagem. De modo que, reconhecer a influência das tecnologias digitais e das mídias na formação dos sujeitos implica compreender que esses dispositivos não apenas veiculam informações, mas também moldam formas de ver, pensar e interagir com o mundo. Nesse sentido, é fundamental integrar criticamente as tecnologias digitais ao fazer educativo, promovendo não apenas competências técnicas a formação de sujeitos críticos, reflexivos e capazes de atuar com autonomia e ética na cultura digital.

Partindo desses pressupostos, questiona-se de que modo o filme O *Show* de Truman: o *show* da vida (1998) ilustra os conceitos de simulação, simulacro e hiper-realidade de Jean Baudrillard, e quais contribuições essa análise pode oferecer à educação no que se refere ao desenvolvimento da criticidade e da emancipação dos sujeitos frente aos efeitos das mídias e das tecnologias digitais?

Desta forma, o presente artigo tem como objetivo analisar como o filme O *Show* de Truman: o *show* da vida (1998) ilustra os conceitos de simulação, simulacro e hiper-

realidade, conforme propostos por Baudrillard, buscando compreender as possíveis contribuições dessa análise para a educação no que se refere ao desenvolvimento da criticidade e da emancipação dos sujeitos diante dos efeitos das mídias e das tecnologias digitais. Para alcançar tal finalidade, adotou-se à pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores como Baudrillard (1981), Marcuse (1998), Stuart Hall (2015), Freire (1996), Giroux (1997), Imbernón (2011), dentre outros pesquisadores.

O artigo está organizado em quatro seções, além desta primeira que apresenta a introdução. Na segunda seção, tem-se uma breve descrição do enredo de O *Show* de Truman: o *show* da vida, bem como suas indicações e premiações no cenário cinematográfico. Na terceira seção, apresenta-se os conceitos de simulação, simulacro e hiperreal propostos por Baudrillard (1981), articulando-os à análise do filme. A quarta, propõe uma reflexão sobre os possíveis caminhos para uma educação crítica e emancipadora em um contexto marcado pela crescente presença dos recursos digitais. Por fim, as considerações finais com os principais achados do estudo e contribuições para a educação na era digital.

2 FILME O *SHOW* DE TRUMAN: O *SHOW* DA VIDA (1998)

O filme norte-americano O *Show* de Truman: o *show* da vida, lançada em 5 de junho de 1998 nos Estados Unidos da América (EUA) e 30 de outubro de 1998 no Brasil, dirigido por Peter Weir e roteirizado por Andre Niccol, apresenta uma crítica contundente à sociedade do espetáculo. Utilizando a linguagem cinematográfica, a obra problematiza o poder dos meios de comunicação na construção da realidade social e na manipulação das subjetividades. A narrativa acompanha a trajetória de Truman Burbank, interpretado pelo ator Jim Carrey, um homem cuja vida é transmitida ininterruptamente desde o nascimento por um programa de televisão em formato do *reality show* - *The Truman Show*, sem que ele tenha consciência disso, como destaca Rodrigues (2011):

> O filme “O show de Truman: o Show da Vida” retrata a história de um homem que participava de um reality show sem saber. O personagem, interpretado por Jim Carrey, começou a ser filmado ainda dentro do útero da mãe, quando o programa estava selecionando, dentre 05 grávidas, qual seria o bebê escolhido para ser a estrela do show. Fruto de uma gravidez indesejada, Truman - prematuro - nasceu próximo à data em que o programa estava previsto para começar. Por isso foi o selecionado, sendo legalmenteadotado pela empresa produtora.
> Assim, 1,7 bilhão de pessoas acompanharam seu nascimento e 220 países assistiram seu primeiro passo. E a despeito de o filme começar quando Truman já possuía 10.909 dias de vida, ou seja, quase 30 anos, a produção volta no tempo várias vezes para mostrar a trajetória do astro. Gravado 24 horas por dia, durante os 07 dias da semana, o personagem principal vive sendo assistido pelo mundo todo, em uma cidade cenográfica. Construída em Hollywood, a Ilha de Seahaven possui uma alta tecnologia e uma complexa cadeia de câmeras escondidas. Ao todo são quase 05 mil câmeras e um elenco que, contabilizando atores e produção, perfaz o montante equivalente à população de um país.

> Além disso, a Ilha é o maior estúdio construído no mundo e é, junto com a Muralha da China, uma das duas estruturas feitas pelo homem visíveis do espaço. O idealizador do programa, Christof, é considerado o melhor televisionário do mundo. Criador do "mundo Seahaven" dentro do mundo, ele dirige o reality sem interrupções publicitárias, pois todas as receitas são geradas a partir dos produtos existentes na própria cidade cenográfica (RODRIGUES, 2011, p. 166-167).

O roteiro de O *Show* de Truman, conforme descrito brevemente por Rodrigues (2011), foi amplamente reconhecido pela crítica e pelo público, especialmente em um momento de expensão global dos *reality shows* (programas que documentam e transmitem situações relacionadas a vida real). O filme recebeu importantes indicações a prêmios, como o Oscar, Globo de Ouro, BAFTA (FONSECA; ABRÃO, 2022) e *Saturn Award*, destacando-se nas categorias de Melhor Diretor, Melhor Ator, Melhor Ator Coadjuvante e Melhor Roteiro Original.

Diversas críticas presentes no filme têm sido objeto de análise por pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento. De acordo com Fonseca e Abrão (2022), O *Show* de Truman continua inspirando novas leituras à medida que as tecnologias digitais evoluem, os ususários são submetidos a formas renovadas de controle, alienação e manipulação simbólica, motivando novas análises e reflexões educacionais críticas.

3. SIMULAÇÃO, SIMULACRO E HIPER-REALIDADE: FUNDAMENTOS CONCEITUAIS E ANÁLISE CRÍTICA EM O SHOW DE TRUMAN

Antes mesmo da criação e expansão do *World Wide Web* (WWW), Jean Baudrillard já havia desenvolvido uma crítica contundente aos processos comunicacionais contemporâneos, compreendendo-os como extensões estruturais do sistema capitalista. Suas reflexões dialogam com uma teoria crítica da sociedade (MORENO, 2013), ao argumentar que os meios de comunicação, não apenas transmitem dados, mas ocupam um lugar central na modelagem da realidade e na produção simbólica na vida das pessoas.

Nesta seção, apresenta-se os conceitos de simulação, simulacro e hiper-realidade articulando-os à análise do filme O *Show* de Truman: o *show* da vida, cuja narrativa evidencia e problematiza esses conceitos por meio de uma representação ficcional que revela a complexidade das mediações tecnológicas na construção da realidade social.

3. 1 SIMULAÇÃO E A ENCENAÇÃO DO REAL

Na obra *Simulacres et Simulation* (1981), Baudrillard afirma que, na sociedade pós-moderna vivemos a representação da realidade difundida pela ação dissolvente da informação dos *media* (meios de comunicação) e das *mass media* (meios de comunicação de massa). Para o autor, vivemos sob o domínio de uma lógica da simulação, na qual os *media* dissolvem a referência direta com o real e instauram uma hiper-realidade.

Baudrillard (1991, p. 105) afirma "[...] onde pensamos que a informação produz sentido, é o oposto que se verifica. A informação devora os seus próprios conteúdos [...]". Isto é, em vez de promover a comunicação, a informação passa a encenar a comunicação, esvaziando sua função originária e instaurando um ciclo de repetição de signos

sem referência. Trata-se de um processo típico de simulação, no qual a realidade é substituída por sua representação, e o real, progressivamente, deixa de existir como parâmetro.

A simulação, para Baudrillard (1981, p. 9-13) é caracterizada como:

> É fingir ter o que não se tem [...]. A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, 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 envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro (BAUDRILLARD, 1981, p. 9-13).

A simulação pode ser compreendida como um processo de desestruturação do real. Nesse contexto, a informação, em vez de esclarecer ou ampliar o entendimento, dissolve o sentido e desintegra o tecido social, gerando um ambiente simbólico nebuloso e instável. Trata-se de uma "[...] espécie de nebulosa votada, não de toda a um aumento de inovação, mas, muito pelo contrário, à entropia total" (BAUDRILLARD, 1981, p. 106).

A simulação não opera com a ausência do real, mas, paradoxalmente, com sua aparente presença. Utiliza elementos do mundo concreto para encenar situações que se apresentam como reais, ainda que estejam totalmente esvaziadas de autenticidade e referência direta. Essa dinâmica evidência o caráter perverso da simulação, ao reproduzir signos de realidade, ela mascara sua ausência substituindo o mundo vivido por uma representação manipulada, o simulacro.

Em O *Show* de Truman, a simulação do real é um elemento central e recorrente ao longo de toda narrativa. O enredo apresenta a história de Truman Burbank, por meio do *reality show* The Truman *Show*, exibido 24 horas por dia, sem intervalos comerciais, para bilhões de telespectadores em todo o mundo. Desde o nascimento, Truman vive dentro de uma simulação do real, em uma gigantesca cidade cenográfica chamada de *Seahaven*, um ambiente artificial cuidadosamenre controlado, onde todas as interações são roteirizadas e todas as pessoas com quem convive são atores. Adotado ainda recém-nascido pela empresa televisiva *OmniCam*, Truman desconhece sua condição de protagonista involuntário de um *reality show* global. Segundo o diretor do programa, Christof, a cidade cenográfica é concebida "como um modelo de mundo" (NICCOL, 1998, s.p.), uma utopia que simula a perfeição da vida cotidiana.

Observa-se, ainda, aspectos da simulação do real nas falas dos personagens, como Marlon, o melhor amigo de Truman, que afirma: "É tudo verdade, tudo real. Nada aqui é falso. Nada do que vê no *show* é falso, é meramente controlado" (NICCOL, 1998, s.p.). A fala revela a essência da simulação, o uso de elementos reais para compor uma realidade controlada, mas apresentada como natural. Embora se trate de um programa televisivo, o objetivo central é imersão total do telespectador na simulação, mascarando qualquer aspecto de artificialidade.

Para Baudrillard, (1981, p. 13) a simulação "mascara e deforma uma realidade profunda". Esse aspecto é ilustrado pelas declarações de Christof ao defender o programa diante do público: "Já estamos cansados de atores com emoções falsas, cansados de pirotecnia, e efeitos especiais. Embora o mundo em que habita seja falsificado, Truman não tem nada de falso. Não tem roteiros nem deixas. Não é sempre um Shakespeare,

mas é genuíno. É uma vida" (NICCOL, 1998, s.p.). A fala do diretor reforma a ilusão de autenticidade, ocultando a artificialidade do ambiente e o controle absoluto a que Truman é submetido. Dessa forma, o direito de ser livre é dissolvindo, e o protagonista se torna prisioneiro de um simulacro, que é apresentado e consumido pelas massas como mercadoria midiática, um verdadeiro espetáculo que substitui o real.

Outro aspecto relevante é a transmissão obsessiva dos mínimos detalhes da vida de Truman, o que Baudrillard (1981) denomina como excesso de informação. Segundo ele (1981, p. 105), "em vez de comunicar, esgota-se na encenação da comunicação. Em vez de produzir sentido, esgota-se na encenação do sentido", provocando um enorme efeito de simulação, com uma profunda perda de sentido (BAUDRILLARD,1981). A transmissão do cotidiano de Truman inválida o sentido de um *show* cenográfico, apresentando-se como um enredo "natural" da vida humana, como afirmado pelo diretor Christof e o elenco do programa.

Bona e Galarça (2025) alertam para os riscos associados à atual proliferação de informações. A grande circulação de notícias falsas e conteúdos descontextualizados compromete a confiança na mídia e distorce a percepção social da realidade. Ao mesmo tempo, a superexposição a conteúdos digitais, sobretudo entre crianças e jovens, tem sido associada ao agravamento de problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão. Esses efeitos revelam que o excesso de informação, em vez de ampliar a compreensão do mundo, pode contribuir para fragmentação da experiência, para a desinformação, para o adoecimento e isolamento dos sujeitos.

Portanto, a obra de Baudrillard (1981) provoca uma reflexão sobre o conceito de comunicação. Embora, para o autor, o processo comunicacional na era da simulação esteja esvaziado de sentido, em contraponto, Rudiger (2016) oferece uma visão complementar, ressaltando que a comunicação não se resume à transferência de informações esvaziadas de sentido, trata-se de um processo social dinâmico, ativo e relacional. Essa perspectiva amplia a compreensão da comunicação, destacando seu potencial relacional, fomativo e humanizador, o que paradoxalmente, se vê comprometido no universo artificial e controlado em que Truman vive.

3.2 DA REPRESENTAÇÃO À ILUSÃO TOTAL: SIMULACRO, HIPER-REALIDADE E OS LIMITES DO REAL

Menéndez e Morales (2014) afirmam que, com base nos estudos de Baudrillard, o simulacro constitui uma representação da realidade que se constrói como verdade (simulacro de representação), cuja eficácia está na capacidade de convencer o observador de que o que se vê é real, com a ilusão de observar a "vida ao vivo". Na sociedade contemporânea, o simulacro deixa de ser uma distorção da realidade para tornar-se a própria origem do real, uma estrutura sem vínculo direto com o mundo concreto, mas construída a partir de uma cadeia contínua de representações que o substituem.

Nesse contexto, as mediações promovidas pelas indústrias culturais passam a exercer um papel mais relevante do que a própria experiência vivida. Os meios de comunicação de massa assumem, assim, um papel central na produção de sentidos, arrogando-se a autoridade de construir verdades que, embora artificiais, são socialmente consumidas como autênticas (MENÉNDEZ; MORALES, 2014).

O simulacro não se limita à mera imitação da realidade. Trata-se da produção de uma aparência que utiliza elementos do real, mas que, ao mesmo tempo, os esvazia de

sua referência original. Nesse sentido, os simulacros são construções simbólicas sem origem e sem autenticidade, que não representam algo real, mas se impõem como mais reais do que o próprio real (BAUDRILLARD, 1981).

O simulacro no *reality show The Truman Show*, é percebida na construção de um gigantesco cenário artificial entorno de Truman. Toda a "realidade" apresentada a Truman é fruto de uma estrutura tecnológica cinematográfica e da atuação de atores contratados que representam um *script* pré-definido. Estes elementos são observados na cidade artificial, nos elementos "naturais" (a luz solar, o mar, a chuva, o céu), nas relações sociais (família, esposa, amigos, colegas de trabalho), todos esses aspectos são acompanhados por aproximadamente 5 mil câmeras instaladas na cidade cenográfica *Seahaven*. Nesse momento, a realidade é refletida no simulacro produzido, que nos levam a crer no mito.

Para o pensador francês Baudrillard (1981), o simulacro não é apenas a imitação, mas, sim, a utilização de elementos da realidade, ou seja, os simulacros são objetos sem referência que se apresentam mais real do que a própria realidade, superam o real e alcançam o hiper-realismo (SMITH, 2002).

De acordo com Baudrillard (1981, p. 14), o hiper-real é:

> Quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevaloriza dos mitos de origem e dos signos de realidade. Sobrevalorização de verdade, de objectividade e de autenticidade de segundo plano. Escalada do verdadeiro, do vivido, ressurreição do figurativo onde o objecto e a substância desaparecem. Produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material: assim surge a simulação na fase que nos interessa – uma estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão.

A hiper-realidade representa uma ruptura com o real, na medida em que substitui a experiência concreta por uma versão simulada que se apresenta como mais verdadeira e convicente do que a própria realidade (BAUDRILLARD, 1981). No filme, essa lógica é materializada na vida do protagonista, cuja existência se dá integralmente dentro de uma construção cenográfica. O que Truman conhece como "realidade" são, na verdade, simulacros cuidadosamente elaborados: lugares, relações sociais, rotinas e até emoções e traumas de infância são projetados artificialmente para compor um enredo televisivo.

Outro elemento que evidencia o hiper-realismo no filme é a estrutura de um circuito fechado, em que múltiplos níveis de simulação são justapostos. O espectador tem acesso à produção televisiva por trás do show, à perspectiva das câmeras dentro do estúdio e à reação do público que assiste ao programa dentro da narrativa. Essa sobreposição de pontos de vista reforça a ideia de um mundo autocentrado, autorreferencial e sem exterior, um universo que simula o real, mas que é completamente mediado por signos e imagens. Nesse cenário, a distinção entre o que é genuíno e o que é encenado torna-se irrelevante.

Essa dissolução dos limites é explicitada na fala do diretor Christof, que ao justificar o sucesso do programa afirma "Ele não apenas nos dá uma visão de verdade, mas também nos mostra como somos" (NICCOL, 1998, s.p.), ao apresentar O *Show* de Tru-

man como um espelho social, Christof legitima a simulação como verdade, e naturaliza o controle simbólico que sustenta o espetáculo.

Um dos aspectos mais inquietantes do filme diz respeito à forma como a publicidade é representada. Em vez de aparecer como propaganda explícita ou interrupção da narrativa, ela é integrada aos diálogos, aos objetos cênicos e às interações cotidianas de forma sutil e naturalizada. Trata-se de uma forma de publicidade que se infiltra silenciosamente na vida dos personagens, tornando-se parte da própria estrutura narrativa.

> Desse modo, tudo o que há no programa é comercializado - desde as roupas e acessórios dos atores, até a comida e as casas existentes no cenário. Contando com patrocinadores que expõem seus produtos, o "Show de Truman" gera receitas equivalentes ao Produto Interno Bruto de um pequeno país. Entretanto, o que mais chama atenção nessa grandiosa produção é o fato de que Truman, apesar de ser a estrela do Show, não tem consciência disso (RODRIGUES, 2011, p. 167).

A publicidade absoluta ou publicidade de grau zero, descrita por Rodrigues (2011), é outro aspecto marcante presente no filme. Trata-se de uma forma de publicidade que, segundo Baudrillard (1981), não se apresenta como discurso separado, mas se funde completamente ao conteúdo narrativo e à vida cotidiana, tornando-se invisível enquanto estratégia de consumo. Para o autor (1981, p. 112), o que vivenciamos na sociedade atual "[...] é a absorção de todos os modos de expressão virtuais no da publicidade". No universo hiper-real de Truman, a propaganda não interrompe o fluxo da narrativa, ao contrário, ela está mergulhada no próprio produto, diluída nas interações, nos objetos cênicos e nos diálogos.

A publicidade no filme fascina e seduz os seus consumidores pelo poder de simplificação e pela linguagem informal, por exemplo quando Meryl (esposa de Truman) mostra para o marido o brindem que ganhou do supermercado, uma faca multiuso: "Tem mil utilidades. Ela pica, rala, descasca, tudo. Nunca precisa ser afiada. Pode ir na lavadora automática" (NICCOL, 1998, s.p.). No filme, a publicidade é feita dentro de uma conversa amigável, "como uma retórica cada vez mais neutra, [...], que nos envolve em todas as partes" (BAUDRILLARD, 1981, p. 115).

Além disso, o filme evidencia o papel central dos *media* na vida das pessoas como produtores de sentido e organizadores da realidade vivida por Truman. Para Baudrillard (1981, p. 107), "[...] só o medium constitui acontecimento – e isto quaisquer que sejam os conteúdos, conformados ou subversivos". Em O *Show* de Truman, esse princípio é materializa na forma como o rádio, a televisão e os jornais manipulam as informações disponíveis ao protagonista. Toda a realidade de Truman é mediada por esses dispositivos, não há fora do *medium*.

Quando o personagem começa a manifestar o desejo de deixar a ilha, os meios de comunicação imediatamente mobilizam estratégias para dissuadi-lo. Os jornais anunciam tragédias e desastres fora da ilha, os cartazes da agência de turismo supõem acidentes terríveis durante os voos, todos com o objetivo de induzir o medo e manter o controle sobre o comportamento do personagem dentro da ilha.

Como destacam Fonseca e Abrão (2022, p. 286) "Christof, o diretor do projeto, afirma que Truman é livre; porém, utiliza estratégias para fazer com que o protagonista tenha medo de sair da ilha". A utilização simbólica do medo como dispositivo de contro-

le remete a narrativas mitológicas que, historicamente, dissuadem os sujeitos da busca pela verdade e pela autonomia.

3.3 EMANCIPAÇÃO DO SUJEITO FRENTE AO SIMULACRO: RUPTURAS E CONSCIENTIZAÇÃO

A resistência de Truman ao simulacro manifesta-se gradualmente, à medida que ele passa a perceber falhas na narrativa artificial que o envolve. Um dos primeiros indícios de ruptura ocorre quando a câmera *Sirius* cai do céu próximo à sua casa. A justificativa dada pelo rádio local "uma aeronave com problemas saltou peças enquanto sobrevoava o céu de Seahaven" (NICCOL, 1998, s.p.), evidencia o esforço do sistema para manter o controle e neutralizar qualquer suspeita. Esse erro técnico, porém, desperta em Truman um estado de atenção que o leva a observar repetições nas falas e rotinas dos habitantes da ilha, alimentando sua desconfiança sobre a realidade em que vive.

Outro ponto de inflexão é o desejo de reencontrar Sylvia, sua primeira paixão, que foi retirada do programa quando descobriram que era uma ativista contra *The Truman Show*. Ela representa a figura de denúncia, da fissura no simulacro, pois ao se infiltrar no *show* para alertar Truman sobre sua situação, atua como uma provocadora do real. Essa sucessão de acontecimentos pode ser compreendida como o início de um processo de conscientização, no sentido freireano, em que o sujeito rompe com a passividade diante do mundo e passa a se posicionar criticamente em busca de sua liberdade (FREIRE, 1996).

Nesse processo, Truman reivindica sua condição de sujeito ativo, desafiando a estrutura do espetáculo. A resistência, nesse caso, não se dá pela força, mas pela recusa em continuar desempenhando o papel que lhe foi imposto. Como afirma Baudrillard (1981, p. 110) estamos no sistema como as crianças diante das exigências dos adultos:

> [...] A criança resiste em todos os planos, e a uma exigência contraditória responde também com uma estratégia dupla. Á exigência de ser objecto opõe todas as práticas da desobediência, da revolta, da emancipação, em suma, toda uma reivindicação de sujeito. Á exigência de ser sujeito opõe, de maneira igualmente obstinada e eficaz, uma resistência de objecto, isto é, exactamente o oposto: infantilismo, hiperconformismo, dependência total, passividade, idiota.

Truman opõe-se à ordem estabelecida com práticas de desobediência e emancipação. Essa analogia é ilustrada no filme pela negativa do protagonista em aceitar a realidade fabricada de *Seahaven*, culminando na sua decisão de deixar o programa.

A jornada de Truman remete, simbolicamente, ao mito da caverna de Platão. Como observam Fonseca e Abrão (2022), Truman representa o prisioneiro que, ao perceber as sombras que o cercam, inicia um processo de libertação. No início, está imerso na ignorância, enganado pelas imagens manipuladas. Mas, ao alcançar a consciência de sua condição, rompe com a ilusão e caminha em direção à verdade, mesmo enfrentando riscos e incertezas. O diretor Christof, nesse contexto, assume o papel de guardião da caverna: conhece a verdade, mas manipula o cenário para manter Truman e os espectadores na alienação do espectáculo (FONSECA; ABRÃO, 2022).

Ao longo de sua trajetória, Truma também revela características do sujeito pós-moderno, conforme concebido por Stuart Hall (2015, p. 11-12):

> O sujeito pós-moderno conceitualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuada em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente

Sua identidade é fragmentada, construída por meio de múltiplas interpelações simbólicas e experiências contraditórias, próprias de um contexto marcado pela instabilidade e pela mediação cultural tecnológica. A pergunta final de Truman: "Quem sou eu?" não é apenas existencial, mas o ponto de virada em sua reconfiguração subjetiva. Trata-se do momento em que o sujeito, antes aliendado, inicia uma trajetória de reconstrução de si mesmo, rompendo com a identidade fabricada pelo sistema.

Essa passagem da ingenuidade à criticidade, como propõe Freire (1996), não é automática, mas resulta da promoção da curiosidade crítica, elemento essencial para a libertação em sociedades tecnologizadas e midiatizadas. Para o autor (1996), a prática educativa progressista deve estimular nos sujeitos uma atitude "insatisfeita, indócil", capaz de desnaturalizar os discursos hegemônicos e produzir leitura alternativas do mundo.

> [...] A promoção da ingenuidade para a criticidade não se dá automaticamente, uma das tarefas precípuas da prática educativa-progressista é exatamente o desenvolvimento da curiosidade crítica, insatisfeita, indócil. Curiosidade com quem podemos nos defender de "irracionalismos" decorrentes do ou produzidos por certo excesso de "racionalidade" de nosso tempo altamente tecnologizado. E não vai nesta consideração de quem, de um lado, não diviniza a tecnologia, mas, de outro não a diaboliza. De quem a olha ou mesmo a espreita de forma criticamente curiosa (FREIRE, 1996, p. 32).

No contexto de um mundo cada vez mais informatizado, repleto de signos, simulacros e hiper-realidade, a educação progressista precisa assumir o desafio de formar indivíduos capazes de ler criticamente as mensagens que consomem, os discursos que os atravessam e as tecnologias que os cercam. Como alerta Freire (1996), trata-se de uma curiosidade que não rejeita a tecnologia, tampouco a idolatra, mas a utiliza com lucidez, em uma postura de permanente crítica.

Portanto, diante da intensificação da desinformação, da espetacularização da vida cotidianda e do esvaziamento de sentido nas práticas comunicacionais contemporâneas, como tão bem ilustra no filme O *Show* de Truman: o *show* da vida, a missão da educação crítica é justamente reacender a curiosidade autêntica e fortalecer a habilidade de questionar. Em tempos de um avançado desenvolvimento tecnológico e de verdades fabricadas, educar criticamente é também um ato de resistência.

4 EDUCAÇÃO EMANCIPADORA PARA UMA ERA MAIS TECNOLÓGICA

Com base em Marcuse (1998, p. 41) compreende-se a tecnologia como um processo social complexo, no qual a técnica constitui apenas um dos seus elementos, e não o fator determinante. A técnica, portanto, não é neutra, pois, está inserida em contextos

históricos, culturais e políticos que moldam seus usos e significados. Nessa perspectiva, a tecnologia não deve ser analisada apenas por sua funcionalidade ou eficiência, mas também a partir de seu papel na estruturação das relações sociais e na reprodução de lógicas de dominação ou de emancipação (RUDIGER, 2016).

A partir dos estudos do cibercríticismo, reconhece-se que os processos comunicacionais mediados pelas tecnologias digitais são atravessados por elementos míticos, simbólicos e imaginários, construídos e ressignificados por diferentes grupos sociais. As tecnologias da comunicação não se limitam à função de transmitir informações: elas produzem sentidos, organizam discursos e participam ativamente da construção da identidade, da mémoria coletiva e da cultura (RUDIGER, 2016).

Por outro lado, observa-se a presença de uma racionalidade instrumental, baseada no paradigma técnico-científico que orienta o desenvolvimento da cultura digital (RUDIGER, 2016). Essa racionalidade tende a privilegiar a eficiência, a automoção e a padronização, muitas vezes em detrimento da reflexão crítica e do pensamento ético. Nesse cenário, torna-se urgente e necessário promover uma abordagem crítica e educativa, que prepare os sentidos simbólicos da tecnologia e fazer uso dela de maneira ética, cidadã e crítica, de modo consciente das tecnologias que os cercam.

Giroux (1997) argumenta que é possível incorporar na educação formas pedagógicas comprometidas com interesses políticos que tenha natureza emancipadora. Segundo o autor (1997), tornar o político mais pedagógico significa adotar práticas educativas que reconheçam os/as alunos/as como sujeitos críticos, capazes de intervir na realidade. Para isso, é preciso problematizar o conhecimento, utilizar o diálogo crítico e afirmativo, e defender coletivamente a construção de um mundo qualitativamente melhor para todos.

Giroux (1997) enfatiza que essa pedagogia crítica exige que os intelectuais transformadores (professores/as) levem a sério a tarefa de garantir aos estudantes uma voz ativa em seus processos de aprendizagem. Isso implica o desenvolvimento de uma linguagem crítica sensível aos problemas vividos na experiência cotidiana, especialmente aqueles que se manifestam nas práticas pedagógicas em sala de aula. Nesse sentido, o ponto de partida são os sujeitos inseridos em seus contextos culturais, históricos, sociais, raciais e de gênero, com suas particularidades, contradições, esperanças e sonhos.

Na perspectiva Freiriana (1996), a educação, enquanto ato humano de intervenção no mundo, é concebida como expressão da politicidade da educação. Essa concepção rompe com a ideia de neutralidade pedagógica e reconhece o caráter essencialmente político do ato educativo. Nesse sentido, educar é, necessariamente, tomar posição diante da realidade, comprometendo-se com a transformação social.

A politicidade da educação manifesta-se na luta pelo respeito mútuo entre educadores/as e educandos/as, no reconhecimento das diferenças e na valorização do espaço escolar como um território de construção coletiva e de vivência autência. O/a educador/a crítico/a assumi uma postura ética e comprometida, demonstrando que a mudança da realidade é possível, e que o ato pedagógico é, ao mesmo tempo, uma ação de resistência e de esperança. Nesse processo, o papel do/a educador/a ultrapassa a simples transmissão de conteúdos, assumindo a tarefa político-pedagógica de formar sujeitos conscientes, sensíveis à diversidade e capazes de intervir no mundo com autonomia e responsabilidade (FREIRE, 1996).

Imbernón (2011) ao discutir os desafios da educação crítica e emancipadora na era digital, defende que é preciso superar uma formação de caráter técnico, para pro-

mover uma formação que constitua o/a professor/a como agente de mudança individual e coletiva, que compreenda não apenas o "como", mas o "porquê" de sua prática. Nesse sentido, propõe-se uma concepção de docente como profissional prático-reflexivo, apto a lidar com situações de incerteza e complexidade e a recorrer à investigação como ferramenta para a tomada de decisão e intervenção pedagógica.

Essas reflexões dialogam com os dados da Pesquisa Internacional sobre Ensino e Aprendizagem (TALIS, sigla em inglês), coordenado pela Organização para a Coordenação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) e publicada em 2018. O levantamento indicou que, na formação inicial, os/as futuros/as professores/as receberam formação prioritariamente sobre conteúdos específicos da disciplina, pedagogia e prática em sala de aula, e a gestão do comportamento dos estudantes e da sala de aula. O uso da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) para o ensino foi incluído na formação de apenas 56% do/as docentes. Além disso, os/as docentes relataram carência de treinamento para o uso avançado das TIC, evidenciando uma lacuna na preparação para o ensino no contexto com infusão digital (OCDE, 2019).

Silva e Costa (2023) apontam que há baixa eficiência de disciplinas específicas no currículo para o desenvolvimento das competências necessárias à integração das tecnologias no processo educativo. Isso demonstra que a simples inserção de conteúdos técnicos não é suficiente, é necessário repensar os fundamentos epistemológicos, metodológicos e ético-político da formação para que os/as educadores/as estejam preparados/as não apenas para operar tecnologias, mas compreendê-las como mediações socioculturais que exigem apropriação crítica, contextualizada e ética.

Nesse sentido, McLuhan nos alerta para a urgência de preparar os/as estudantes para o mundo cada vez mais mediado por tecnologias e por redes globais de comunicação, sugerindo que a educação precisa ir além da simples transmissão de conteúdos e assumir o compromisso de formar percepções críticas, ou seja, preparar os/as alunos/as para interpretar, analisar e questionar os meios pelos quais os conhecimentos são veiculados (BONA; GALARÇA, 2025).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve por objetivo analisar como o filme O *Show* de Truman: o *show* da vida (1998) ilustra os conceitos de simulação, simulacro e hiper-realidade, conforme propostos por Baudrillard, buscando compreender as possíveis contribuições dessa análise para a educação no que se refere ao desenvolvimento da criticidade e da emancipação dos sujeitos diante dos efeitos das mídias e das tecnologias digitais.

Identificou-se que o filme O *Show* de Truman: o *show* da vida é uma obra cinematográfica de grande relevância, reconhecida por premeações e análises sob diferentes perspectivas teóricas. Ao longo do filme, são evidentes as manifestações dos conceitos baudrillardianos, sobretudo no modo como a realidade é manipulada, encenada e convertida em espetáculo, provocando no espectador reflexões sobre a alienação e a possibilidade de resistência e emancipação do sujeito.

Essas evidências suscitam questões fundamentais para o campo educacional em um cenário progressivamente marcado pela presença de recursos tecnológicos: qual o perfil docente necessário para promover uma leitura crítica das tecnologias? É possível

tornar o pedagógico mais político? Quais atitudes dos/as professores/as favorecem uma atuação crítica e autônoma dos/as estudantes? Os estudos de autores como Freire, Giroux, Imbernón, McLuhan fornecem pistas importantes para essas respostas, indicando que uma educação verdadeiramente emancipadora, sensível às transformações da era digital, é não apenas possível, mas necessária.

Portanto, conclui-se que o enfrentamento das lógicas da simulação, do simulacro e da hiper-realidade exige uma prática pedagógica comprometida com a formação de sujeitos críticos, éticos e autônomos. A educação digital contemporânea tem o desafio de desnaturalizar as mediações tecnológicas, promovendo espaços de diálogo, reflexão e ação transformadora diante de um mundo cada vez mais mediado pelas mídias e pelos dispositivos digitais que virtualizam e influenciam a leitura da realidade social.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Lisboa Relógio D'Água, 1981.

BONA, Rafael José; GALARÇA, Sandro Lauri da Silva. As Contribuições de Marshall McLuhan para o Estudo da Mídia e da Educação. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, [S. l.], v. 13, n. 18, p. 109–119, 2025. Disponível em: https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/20041. Acesso em: 22 mai. 2025.

FONSECA, André Azevedo da; ABRÃO, Isabella de Carvalho. A Caverna dos Espetáculos: a atualização do mito platônico no filme "O Show de Truman". **Revista Científica de Artes/FAP**, n.2, v. 27, p. 285-303, jul.- dez., 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIROUX, Henry A. **Os professores como intelectuais**: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Tradução: Daniel Bueno. Porto Alegre: Armed, 1997.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação Docente e profissional**: formar-se para a mudança e a incerteza. Tradução: Silvana Cobucci Leite. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARCUSE, Herbert. **Technology, war and fascismo**. Nova York: Routledege, 1998.

MCLUHAN, Marshall. **As comunicações como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1968.

MENÉNDEZ, María Isabel Menéndez; MORALES, Marta Fernández. Entre el experimento sociológico y la manipulación: el hiper-real en The Hunger Games. **Interface Sociologias**, ano 16, n. 37, set./dez., p. 278-304, 2014. Disponível em: https://www.scielo.br/j/soc/a/Kx7ybZRXKRPfMKpqM8FLdDk/?format=pdf&lang=es. Acesso em: 20 mai. 2025.

MORENO, José Carlos. A internet em Mcluhan, Baudrillard e Habermas. **Observatorio Journal**, v. 7, n. 3, p. 59-77, 2013. Disponível: https://core.ac.uk/download/pdf/302960609.pdf. Acesso em: 24 mai. 2025.

NICCOL, Andrew. **O Show de Truman**. São Paulo. Editora Manola, 1998.

O Show de Truman – O Show da Vida. Direção: Peter Weir. Produção: Andrew Niccol. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1998.

Organização das Nações Unidades para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO. **Global Education Monitoring Report: Gender Report 2023. Technology in Education – a tool on whose terms?** Paris: UNESCO, 2023. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723. Acesso em 10 mai. 2025.

RODRIGUES, Marluce de Oliveira. "O Show de Truman": uma análise crítica da indústria cultural. **Revista Ética e Filosofia Política**, n. 14, v. 2, p. 164-182, 2011. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/eticaefilosofia/article/view/17753. Acesso em: 24 mai. 2025.

RUDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões, autores. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2016.

SILVA, Wender Antônio da; COSTA, Fernando Albuquerquer. MITec: um modelo perceptivo para identificação das competências necessárias na integração das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, **Educação**, [S. l.], v. 48, n. 1, p. e16/1-26, 2023. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/71110. Acesso em: 05 mai. 2025.

SMITH, Richard. The catastrophe of paradox: questions and answers on hyperreal America with Jean Baudrillard. **Space & Culture**, v.5, n.2, p. 96-102, 2002. Disponível: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1206331202005002003. Acesso em: 20 mai. 2025.