



Jean Baudrillard enigmas e paradoxos da imagem na era do simulacro

Rogério Medeiros

O sociólogo e filósofo francês Jean Baudrillard morreu aos 77 anos, em Paris, em 6 de março de 2007. Era uma das personalidades destacadas do pensamento moderno e pós-moderno e exerceu influência considerável sobre a vida francesa e internacional ao longo de 40 anos. Nada escapou a suas análises paradoxais. Seu pensamento tem origem à luz do estruturalismo e da semiologia, pelos quais procura fazer releituras da teoria marxista da coisificação. São clássicos seus estudos da sociedade de consumo, dos novos mitos da comunicação e dos sistemas de objetos na era da dominação das novas tecnologias da imagem. Todo o seu trabalho gira fundamentalmente em torno de sua concepção da sociedade de consumo e da produção de signos, através de retórica que nem sempre consegue evitar o discurso desencantado.

Semiologia, imagem, simulacro, objeto.

"Fazer uma imagem de um objeto significa extrair todas as suas dimensões, sucessivamente: o peso, a profundidade, o cheiro, o espaço, o tempo, a continuidade e obviamente o sentido." Essa frase consta do catálogo da exposição de fotografias de Baudrillard, realizada na Kunsthalle Fridericianum, de Kassel, de 14 de dezembro 2003 a 29 de fevereiro de 2004.¹ Trata-se de reflexão, retirada de um de seus livros, que sintetiza a natureza de seu trabalho fotográfico e estabelece insinuações sobre sua conturbada visão de mundo, aproveitando as viagens por diversos países. Segundo essa reflexão, as fotos nunca são narrativas: elas mostram objetos, às vezes pessoas, mas são apenas imagens de um instante, representações fugidias de um universo aparentemente sem história ou significado

A atividade fotográfica de Baudrillard começou em meados da década de 1980, tornou-se mais intensa nos anos 90 e reproduz muitas vezes a experiência nômade do pensador durante viagens no interior da França e em diversos países. Através das lentes da câmera, ele registrava também sua ânsia de colecionar signos – "esse algo que está no lugar de outra coisa".² Algumas fotos caracterizam-se por detalhes externos que desassocia as imagens de seus objetos. Tudo se passa como se Baudrillard quisesse penetrar as profundezas da estrutura a fim de mostrar não exatamente o objeto, mas aquilo que ele esconde. Somos convidados a entrar em espaços feitos de acaso, insta-

bilidade, distorção e profundidade. As fotos se organizam em uma rede de representações icônicas e plásticas que parecem dialogar com seus princípios teóricos. Pois ele afirmava que, assim como em suas fotografias, o real tende a se apagar diante do simulacro. Atrás da maioria das imagens alguma coisa desaparece. Ao querer tudo mostrar, a imagem anula a presença dos objetos; ela leva à ausência. Olhar uma imagem significa também desvendar enigmas, buscar o que ela esconde, fazer a transição entre signos manifestos e signos latentes.

Nos debates sobre a pós-modernidade, Baudrillard passou a ser reconhecido como o teórico do regime do simulacro, devido a *Simulacres et Simulation*,³ obra paradigmática, publicada em 1981, que se tornou famosa também fora do ambiente acadêmico quando apareceu rapidamente no filme *Matrix* (1999), de Andy e Larry Wachowski.⁴ Dentro de uma edição do livro o personagem Neo guarda seus arquivos de computador. Sabe-se que Baudrillard declarou que preferia *O Show de Truman* (1998), de Peter Weir⁵ e *Cidade dos Sonhos/Mulholland Drive* (2001), de David Lynch,⁶ pois ambos "não deixam o real de um lado e o virtual do outro". Mas certamente as idéias de Baudrillard – assim como a recorrente alegoria da caverna, que se encontra em *A República*, de Platão – circulavam nos labirintos narrativos e nas redes incontroláveis das conotações cibernéticas de *Matrix*.⁷ A súbita aparição do livro no filme indi-

Fotos de Jean Baudrillard, no sentido horário, Nova York, 1997; Ponto Final, 1997; Roma, 1998
Fonte: *International Journal of Baudrillard Studies*

cava um apelo pedagógico de guiar o espectador naquele ambiente, que lembra as afirmações do pensador: a simulação precede o real, e o simulacro substitui o original ao apagar o real, que não existe mais a seus olhos. Simulacros são experiências, formas, códigos, signos e objetos sem referência, que se apresentam tão reais como a própria realidade. O simulacro, segundo David Harvey, pode ser designado como “um estado de réplica tão próximo da perfeição que a diferença entre o original e a cópia é quase impossível de ser percebida”. Baudrillard sugere que o mundo em que vivemos foi substituído por um mundo-cópia, no qual vivemos cercados por simulacro.⁸

Para descrever o paroxismo do dispositivo de controle do real, Baudrillard propõe o conceito de simulação. O termo evoca suas aplicações correntes: simulação do real na realidade virtual, na tecnologia militar, simulação da natureza no laboratório. Não é o real, mas tudo é feito como se o fosse. Baudrillard toma de Borges a idéia do mapa que cobriria com perfeição absoluta todas as coisas para as quais fora designado e seria traçado na mesma escala do espaço real. O mapa recobre exatamente o território em toda a sua extensão.

Combinando a noção de signo e significação, Baudrillard se apropria do trabalho de outros teóricos franceses, como Roland Barthes, Jacques Lacan e Michel Foucault, que por sua vez se baseavam nas pesquisas do linguísta Ferdinand de Saussure. Estruturalistas e pós-estruturalistas tais como Lacan e Foucault declaravam que a realidade estava contida na linguagem. A realidade não significa mais o mundo natural e social, mas, ao contrário, é a linguagem que constitui o mundo real, que pode reduzir-se à linguagem, aos signos e símbolos.

Baudrillard nasceu em 20 de julho de 1929 em Reims, cidade situada no departamento de Marne, região de Champagne-Ardenne. Muito cedo radicou-se em Paris, onde se tornou professor de alemão em escolas secundárias após seus estudos na Sorbonne. Sua primeira publicação foi uma tradução de textos do dramaturgo Bertolt Brecht. No início dos anos 60, traduziu também obras de Marx e Engels e vários livros do escritor Peter Weiss, entre os quais o famoso *Marat/Sade*. Paralelamente, retoma seus estudos superiores na Universidade de Paris X- Nanterre.

Em 1966, defende tese de doutorado em sociologia intitulada *Le Système des Objets*,⁹ orientada pelo pen-

sador marxista Henri Lefebvre, aprovada pela banca examinadora composta por Pierre Bourdieu e Roland Barthes e publicada pela Gallimard em 1968. Esse trabalho marca a entrada de Baudrillard no cenário sociológico da universidade francesa. É um estudo original, que vai integrar-se a outros paradigmas inovadores que pautavam naquele momento as diretrizes das ciências humanas. A carreira de Baudrillard desenvolve-se inicialmente em Nanterre, onde se torna, a partir de 1966, assistente de Lefebvre e, depois, professor. Opondo-se aos governos dos Estados Unidos e da França nas guerras do Vietnã e da Argélia, Baudrillard associa-se ao grupo influente e heterogêneo de intelectuais franceses que apoiarão os movimentos estudantis de maio de 1968, com origem no *campus* de Nanterre, sob a liderança do estudante de sociologia Daniel Cohn-Bendit. No início dos anos 70, ele prosseguirá suas reflexões no Centre Nationale de Recherche Scientifique – CNRS e, a partir de 1986, na Universidade de Paris IX- Dauphine, onde passa a exercer as tarefas de diretor científico.

Descrição densa

Le Système des Objets desvenda a um só tempo centros de interesse novos (a vida dos signos, destinados pelas leis do capitalismo a ser “consumidos” cada vez mais rapidamente) e tom cada vez mais original. É obra que elabora uma verdadeira semiologia da cultura das sociedades industriais, em que se percebem influências de *Mitologias*, de Roland Barthes, publicada em 1956, que reúne diversos textos e constitui um inventário dos mitos que povoam a vida cotidiana e os meios de comunicação de massa.¹⁰

À primeira vista, tudo parece banal. Trata-se da descrição de uma mansão burguesa típica – as paredes, a luz, os espelhos, os retratos, o relógio e o tempo. Das “estruturas do arranjo” às “estruturas de ambiência”, ele demonstra de que maneira a sociedade está, a princípio, envolvida no mito do consumo excessivo e de bens que podem ser considerados inúteis ou supérfluos. O que surpreende nessa obra é o estilo da escritura, ao mesmo tempo marxista e semiológico, e, em certos aspectos, também psicanalista, que envolve o texto da primeira à última página. Na primeira parte, seu discurso critica o afastamento do homem, sua ruptura com a essencialidade de seu trabalho em relação ao objeto: na segunda, decompõe o “sistema sócio-ideológico do consumo e dos objetos”. De fato, o as-

pecto significativo é esse afastamento do homem em relação ao objeto que, paradoxalmente, dele se aproxima através da utilidade que a “coisa” manifesta. É o mito funcionalista que dá ao objeto sentido diferente de sua autenticidade inicial e de sua utilidade.

Dito de outro modo, os objetos se encontram ultrapassados por uma utilidade que não é mais a sua e que o homem não pode mais retomar: eficácia, velocidade, potência, ergonomia. Esta obra complexa e intrigante faz também apelo à analogia do colecionador. O objeto de coleção é retirado de seu contexto original, desestruturado, para ser etiquetado, mapeado, em nova condição que não lhe pertence mais. O objeto colecionado não é mais, portanto, o objeto primário que era, mas outra coisa. Essa ruptura com seu contexto e a implantação em outro são características da coleção que, para Baudrillard, é apenas uma faceta da dinâmica consumidora quase latente do homem: o desejo de adquirir exclusivamente. Esse sistema de objetos cobre um conjunto de aspectos e dinâmicas de “modelos” e “séries”. O *gadget*, por exemplo, em seu desvio técnico, abre-se sobre um delírio funcional, em que o objeto obedece apenas à necessidade de funcionar. Baudrillard observa também a publicidade como discurso sobre os objetos e o discurso-objeto.

Em *La Société de Consommation* (1970),¹¹ Baudrillard retoma as reflexões apontadas na obra anterior e tece comentários sobre a evidência fantástica do consumo e da abundância, criada pela multiplicação dos objetos, dos serviços e dos bens materiais. Vivemos o tempo dos objetos e existimos segundo seu ritmo e em conformidade com sua permanente sucessão. Para ele, é o “pensamento mágico” que governa o consumo, é uma mentalidade sensível ao miraculoso que rege a vida cotidiana. E que vai possibilitar a crença na onipotência dos signos. Juntamente com o *gadget*, o *kitsch* constitui uma das maiores categorias culturais do objeto moderno. A lógica do consumo define-se como manipulação de signos e elimina o estatuto sublime tradicional da

representação artística. Rigorosamente, já não existe o privilégio de essência ou de significação do objeto sobre a imagem. Baudrillard indaga se a Pop Arte seria a forma da arte contemporânea da lógica dos signos e do consumo ou se não passaria de efeito da moda e, portanto, também puro objeto de consumo.

Na conclusão, faz instigante análise do filme mudo *O Estudante de Praga/Der Student von Prag*, clássico do cinema expressionista alemão,¹² que aborda a história de um jovem que vende ao Diabo sua imagem refletida em um espelho. Sua imagem, porém, persegue-o por toda parte, toma seu lugar, leva ao fim seus atos e os desfigura até o crime. O estudante se esconde. A vida social acabou, a existência tornou-se impossível, perdeu o sentido, e ele planeja matar a própria imagem. Mas, ao fazê-lo, mata-se a si mesmo. Baudrillard lembra que, no caso de a imagem nos vir a faltar, é sinal de que o mundo se torna opaco, e nossos atos nos fogem. Para ele, o filme é notável ilustração dos processos de alienação, quer dizer, do esquema generalizado da vida individual e social regulada pela lógica da mercadoria, “que regula hoje não só os processos de trabalho e os produtos materiais, mas a cultura inteira, a sexualidade, as relações humanas e os próprios fantasmas e pulsões individuais”.¹³

A publicação de *Pour Une Critique de l'Economie Politique du Signe*,¹⁴ em 1972, faz de Baudrillard definitivamente figura maior da vida intelectual, na França e no exterior. Nessa obra, mais uma vez, aparece como observador implacável da sociedade de consumo. Na linha de Lefebvre, da “vida cotidiana” dos países industrializados, Baudrillard não tem a intenção de se colocar no rastro do marxismo ortodoxo e da Escola de Frankfurt, apesar de algumas pistas que nos indicam a possibilidade da crítica à coisificação, ao “mundo das aparências”, processo por meio do qual os seres humanos são dominados pelas coisas e se transformam também em coisas. Esse tema está presente na obra de Lefebvre e de outros marxistas influentes que povoaram as complexas discussões de intelectuais da esquerda europeia na década de 1960, como Georg Lukács, Agnes Heller e Lucien Goldmann.

Nesse percurso, também podem ser percebidas insinuações sobre o que Herbert Marcuse denomina “homem unidimensional”. A tese fundamental é a de que a tecnologia das sociedades industriais adiantadas habilitou-as a eliminar o conflito. As formas de consumo, numa sociedade de abundância, produzem duplo efeito: satisfazem necessidades materiais e alimentam a identificação das pessoas com a ordem estabelecida.¹⁵ Para Baudrillard, as ideologias se reduzem a sistema de signos. E os signos, quaisquer que sejam, são apenas simulacros. No sistema capitalista, eles circulam in-

Jean Baudrillard
Le Touquet, 1995
Fonte: *International Journal of Baudrillard Studies*



definidamente até que sejam de todo demonizados. O pensamento de Baudrillard, aqui também fica muito próximo do situacionismo, da “sociedade do espetáculo” preconizada por Guy Debord.¹⁶

Le Miroir de la Production (1973)¹⁷ representa a procura de posições críticas alternativas em relação ao marxismo e ao situacionismo, mas não é uma de suas obras mais representativas, sendo rapidamente ignorada ou mencionada sem o entusiasmo acadêmico que seus trabalhos anteriores suscitaram. Nela, Baudrillard busca suas interpretações não através do modelo determinante das relações de produção, segundo a concepção marxista, mas no modelo do consumo.

Do moderno ao pós-moderno

Pouco depois, em 1976, seu interesse pelas representações manifesta-se em uma de suas grandes obras, *L'Echange Symbolique et la Mort*,¹⁸ em que mostra o funcionamento dos sistemas de trocas simbólicas nas sociedades complexas. O texto abre com uma tentativa de fornecer aproximação significativamente diferente à sociedade e à cultura. Edifica-se nas teorias de George Bataille, Marcel Mauss e Alfred Jarry. A expressão “troca simbólica” derivou-se da noção de Bataille de “economia geral” em que a despesa, o desperdício e o sacrifício foram considerados mais fundamentais à vida humana do que a economia da produção e da utilidade. Nessa trajetória, se os indivíduos quiserem ser verdadeiramente soberanos devem procurar a “economia geral” da despesa, da dádiva, do sacrifício e da destruição dos imperativos da utilidade.

L'Echange Symbolique et la Mort e, sobretudo, *Simulacres et Simulation*, que vem logo a seguir (1981), articulam o princípio de uma ruptura fundamental entre as sociedades modernas e as pós-modernas. Para Baudrillard, as sociedades modernas são organizadas em torno da produção e do consumo dos produtos, e as pós-modernas, em torno da simulação e do jogo de imagens e dos signos. Na sociedade da simulação, as identidades são construídas pela apropriação das imagens, e os códigos e os modelos determinam como os indivíduos se percebem e relacionam. A economia, a vida social e a cultura são todas governadas pela simulação, pela qual os códigos e os modelos determinam como os bens são consumidos, a cultura, produzida e consumida, e a vida cotidiana, vivida.

O mundo pós-moderno de Baudrillard é também aquele em que os limites e distinções antes importantes perdem o poder. Se as sociedades modernas foram caracte-

terizadas na teoria social clássica pela diferenciação, as sociedades pós-modernas o são pela desdiferenciação, pelo “colapso” de distinções ou pela implosão. Na sociedade da simulação – nos reinos da economia, da política, da cultura, da sexualidade e do social –, tudo é implodido. O universo pós-moderno é da hiper-realidade, em que o entretenimento, a arte, a informação e as tecnologias da comunicação fornecem experiências mais intensas e envolventes do que as cenas da vida banal. O reino do hiper-real é mais real do que o real. Nesse mundo pós-moderno, os indivíduos fogem do “deserto do real” para a hiper-realidade do computador, das mídias e das experiências tecnológicas. Baudrillard reivindica a idéia de que a modernidade opera com modalidade da representação em que as idéias representam a realidade, e a verdade e os conceitos são postulados-chave. A sociedade pós-moderna implode essa epistemologia, criando situação em que os assuntos perdem contato com o real e o fragmenta e dissolve..

Em *La Transparence du Mal* (1990),¹⁹ Baudrillard descreve uma situação em que os domínios previamente separados da arte, economia, política e sexualidade desmoronam-se. No que se refere à arte, ela perde sua especificidade e seus limites. O resultado é que não há mais critério de valor, de julgamento ou de gosto, e a função do normativo desmorona na indiferença e na inércia. A arte prolifera em toda parte, mas seu poder como aventura, como negação da realidade, como ilusão desapareceu. O autor conclui afirmando que o grande empreendimento do mundo ocidental é a comercialização do mundo inteiro, sua espetacularização cosmopolita, sua transformação em imagens e em um sistema semiológico. Na sociedade pós-moderna tudo se transforma em imagem, signo, espetáculo, em objeto transestético. Esse ecletismo de fórmulas e prazeres produz uma situação em que a arte não é mais vista no sentido clássico ou moderno, mas é meramente imagem, artefato, objeto, simulação ou produto.

Em seus últimos anos, as polêmicas tornaram-se frequentes. Seus escritos alternavam paradoxos, provocações, sofismas, mensagens visionárias, nihilismos e hermetismos. *La Guerre du Golf n'as pas eu lieu* (1991), a partir do título temperado com ironia, reativou discussões no meio acadêmico.²⁰ Ele observa os horrores da guerra como uma amarga encenação virtual. A preocupação é com o olhar do espectador, que vê o mundo através de sua televisão. A guerra aparece, assim, como a face violenta da globalização, em que as cenas de batalhas têm caráter midiático, tecnológico e são estetizadas pelos canais in-

ternacionais de televisão. A arte contemporânea também foi atingida por sua retórica controvertida em ensaio publicado em 1996, desencadeando virulentos debates e muitas seqüelas no ambiente da crítica e da cultura francesas.²¹ Trata-se de outro paradoxo de Baudrillard, visto que sua obra possibilita interações permanentes com o imaginário da arte contemporânea, através dos conceitos de simulacro, sociedade dos objetos, hiper-realidade e pós-moderno.²²

O sociólogo Edgar Morin, um dia após a morte do amigo, declarou que “ele era um espírito totalmente independente, fora do mundo das vaidades universitárias e que nunca naufragou em alguma corrente conformista. Eis porque o considero, além de suas qualidades humanas, como um pensador em quem é preciso se inspirar”.²³ O legado de Baudrillard é extremamente rico. A paixão pelo confronto de idéias era uma de suas características mais profundas. Ao longo de vasta bibliografia e inumeráveis ensaios, todos os fenômenos culturais, políticos, sociais e estéticos da sociedade moderna e pós-moderna se abriram à sua reflexão.

Rogério Medeiros é professor do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, EBA/UFRJ, linha de pesquisa Imagem e Cultura. Doutor em Sociologia pela Universidade de Paris VII.

Notas

- 1 A primeira exposição de fotografias de Baudrillard foi realizada em 2000 na Maison Européenne de la Photographie, em Paris.
- 2 Eco, Umberto. *Tratado Geral de Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1980: 11.
- 3 Baudrillard, Jean. *Simulacres et Simulations* Paris: Gallée, 1981. Edição portuguesa: *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- 4 Ambientado em 2200, *Matrix* tem como tema a luta do seres humanos para se livrar do domínio das máquinas, que evoluíram após o advento da inteligência artificial. As pessoas são cultivadas como fonte de energia. Para garantir a eficiência do cultivo, passam a receber programas de realidade virtual, enquanto seus corpos permanecem mergulhados em ambientes subterrâneos. Essa realidade virtual, que é um programa de computador, ao qual são conectados, chama-se Matrix. Há, porém, perto do calor do centro da Terra, uma última cidade de seres humanos livres, que manda missões em naves para combater as máquinas. O líder de uma dessas missões chama-se Morpheus, um visionário que vislumbra em Neo, um dos habitantes que vivem as simulações virtuais de Matrix, o ser capaz de desativar o programa.
- 5 O filme aborda a vida cotidiana de Truman Burbank, vendedor de seguros que vive desde o nascimento em uma cidade onde todos parecem conviver em perfeita harmonia. Na verdade, ele faz parte de um *reality show* e seus movimentos são vigiados por câmeras de televisão 24 horas por dia e transmitidos para todo o mundo Sua esposa, seus amigos, vizinhos são to-

dos atores contratados. Alguns incidentes vão revelando ao personagem que o mundo em que vive não passa de uma simulação, que se desenvolve numa cidade fictícia.

- 6 Atmosfera surrealista e representação profundamente ambigua e enigmática caracterizam a narrativa do filme. O real mistura-se à ilusão, e o espectador perde a noção do que está de fato acontecendo. Rita sofre um acidente de automóvel em Mulholland Drive, a rodovia de Hollywood. Sem lembrar seu verdadeiro nome, chega à casa em que a jovem atriz Betty está hospedada para testes de elenco de um filme. Aos poucos as duas vão encontrando pistas de algo muito maior do que o imaginável, em mundo cheio de ilusões, fantasias e ambiguidades, que provocam um jogo de simulações entre o real e o irreal.
- 7 Platão. *A República* Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1980.
- 8 Harvey, David. *A Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Loyola, 1994: 261.
- 9 Baudrillard, Jean. *Le Système des Objets* Paris: Gallimard, 1968. Edição brasileira: *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- 10 Barthes, Roland. *Mitologias* São Paulo: Difel, 1975.
- 11 Baudrillard, Jean. *La Société de Consommation* Paris: Denoël, 1970. Edição brasileira: *A Sociedade de Consumo*. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.
- 12 Há três versões alemãs do filme: *O Estudante de Praga*. Duas pertencem ao período expressionista. A primeira foi dirigida pelo cineasta dinamarquês Stellan Rye e realizada em 1913; a segunda, de Henrik Galeen, é de 1926. A terceira, de Arthur Robinson, a única sonora, foi produzida em 1935, ou seja, após a ascensão do regime nazista e a subsequente extinção do movimento expressionista. Baudrillard não dá indicações precisas, mas suas reflexões inspiram-se provavelmente na versão de Galeen.
- 13 Baudrillard, Jean. *A Sociedade de Consumo*, op. cit.: 202.
- 14 Baudrillard, Jean. *Pour Une Critique de l'Economie Politique du Signe*. Paris: Gallimard, 1972. Edição portuguesa: *Por Uma Crítica da Economia Política do Signo*. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.
- 15 Marouse, Herbert. *Ideologia da Sociedade Industrial*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.
- 16 Debord, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1987.
- 17 Baudrillard, Jean. *Le Miroir de la Production* Paris: Casterman, 1973.
- 18 Baudrillard, Jean. *L'Échange Symbolique et la Mort* Paris: Gallimard, 1976. Edição portuguesa: *A Troca Simbólica e a Morte*. Lisboa: Edições 70, 1996.
- 19 Baudrillard, Jean. *La Transparence du Mal* Paris: Denoël, 1978. Edição brasileira: *A Transparência do Mal – Ensaios Sobre os Fenômenos Extremos*. Campinas: Papirus, 1998.
- 20 Baudrillard, Jean. *La Guerre du Golf n'as pas eu lieu* Paris: Gallée, 1991.
- 21 Baudrillard, Jean. “L'Art Contemporain est Nul”. In: *Libération* Paris, 30 de maio de 1996.
- 22 Ver a propósito: Bauman, Zygmunt. *O Mal-estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. Especialmente no capítulo “O Significado da Arte e a Arte do Significado”, o sociólogo polonês tece análises esclarecedoras sobre a relação das teorias de Baudrillard com a arte contemporânea.
- 23 Morin, Edgar. *Libération* Paris: 07 de março de 2007.