

TRADUÇÃO

Wunenbuger, J.-J. Esthétique numérique et musée virtuel (Cap. 9). In: _____. **Esthétique de la transfiguration – De l'icône à l'image virtuelle**. Paris: Éditions du cerf, 2016. Pp. 194-200.

Gabriel Kafure da Rocha¹

Estética digital e museu virtual

A primeira revolução moderna das técnicas destinadas a reproduzir, conservar, expor e difundir as imagens, começou, como notou Valéry, com a invenção da eletricidade. Progressivamente, o contato com as obras se liberou da limitação da luz e da obscuridade naturais, que tinham sido substituídos por uma iluminação permanente, homogênea, dominando os objetos que são vistos pelo impulso dos campos perceptivos inéditos. Paralelamente, além do mais, esta nova fonte de energia contribuiu ao desenvolvimento das novas técnicas imagéticas que permitem a exploração, a conservação e a reconfiguração (por programas como *Photoshop*) das imagens.

Contudo, a inovação mais recente e mais perturbadora reside na informatização das imagens em si, que colocam a era da imagem corporal (desenho) ou da imagem mecânica (reprodução físico-química), permitindo a imagem de integrar, absorver, o objeto do texto, de se liberar das limitações do espaço e do tempo dos objetos, favorecendo as interações entre usuários e objetos e entre outros usuários. O que se torna então a imagem artística na era da imagem virtual e da cibercultura, como avaliar as promessas e os riscos destas novas mídias?

Herança das imagens

Um dos problemas mais antigos do pensamento ocidental, grego, em particular, consiste em terminar a melhor via de acesso a realidade, o método mais adequado para introduzir a natureza verdadeira das coisas (a sua verdade, beleza, qualidade moral). Que o objeto de referência seja material (uma paisagem, utensílio, máquina) ou imaterial (uma ideia moral política, acompanhada de suas significações e valores, se trata de saber se o espírito pode adquirir um domínio direto pelos sentidos ou pelo conceito ou se é possível ganhar riqueza de informação na facilidade do acesso pela mediação de uma imagem. De onde a questão clássica da filosofia ocidental: qual é, nesse fanatismo de nossas representações, o lugar da imagem, intermediária entre a percepção concreta e a inteligência abstrata?

¹ Doutor em Filosofia pela UFRN. Docente Permanentes dos Mestrados Profissionais PROF-FILO e ProfEPT do IFSertãoPE e do PPGIL da UECE.



A imagem é definida, desde Platão, como uma reprodução mimética de um modelo de referência que assegura diferentes funções: pelos conteúdos concretos, ela permite estabilizar uma percepção, de transportar uma forma através do espaço e do tempo, de facilitar a visão do que não é espontaneamente acessível ao olho, etc. E por conteúdos abstratos que tornam sensível, incarnam, em uma forma esquemática, tipificante das categorias universais a fim de religá-las aos exemplares particulares.²

Resta que apesar destes aportes positivos, pragmáticos e didáticos, a imagem frequentemente é denigrada, em todo caso, secundarizada em relação a dignidade dos conceitos e dos objetos levados em si mesmos. O impacto de uma certa tradição platônica, bem infiel ao subtítulo da letra dos textos, mostrou, sobre a cultura ocidental, conduzida a ratificar a distinção hierárquica entre uma imagem homológica (Eikon, que dá a imagem icônica), que comporta um parentesco morfológico com o modelo (por exemplo, a relação entre um projeto de arquitetura e um edifício) e uma imagem analógica que não se assemelha com a aparência que ela comporta das distorções internas, então uma infidelidade morfológica (Platão a chama de Eidolon, o que doa a imagem idôlatrica ou fantasmagórica ou, a partir do latim, o simulacro).

Compreende-se assim porque, na nossa escala de valores das representações, a imagem técnico-científica se encontra geralmente reconhecida como compatível com as exigências da verdade quando a imagem artística e figurativa, analógica, é tida como fútil, porque é sempre deformada pelos pontos de vista subjetivos (pode-se comparar a cama pintada de Van Gogh com a cama fabricada sobre o plano por um carpinteiro). Tanto se admite que a imagem analógica pode alimentar um prazer onírico e estético, quanto somos inclinados a pensar que o risco de desviar um saber sobre as coisas mesmas é manter assim o status da decepção e ilusão. Quando muito, admite-se que a imagem como um aditivo visual que permite passar da percepção à concepção abstrata e reciprocamente, mas sem que jamais ela possa pretender ser substituída das coisas e de sua intelecção.

Mutações da imagem virtual

A revolução eletrônica e da informatização vem, portanto, desde aquelas décadas, que abalaram os fundamentos epistemológicos e filosóficos da arte de fabricar as imagens e mesmo da relação estética e ontológica da imagem do mundo. A imagética virtual ou eletrônica (a diferença da imagem gráfica ou fotográfica, com suas derivações que restam ainda produzidas tradicionalmente – maquetes, painéis visuais, etc.) muda tudo num golpe de apoio, de aparência e de função, abrindo as perspectivas sem precedente que obrigam também a remeter a casa de um número de distinções et de hierarquias anteriores. As mudanças aparecem como decisivas sob muito aspectos.

- Primeiramente, a imagem permaneceu muito tempo como uma réplica externa de um modelo, que ao restituir a aparência por analogia, rende ao presente uma informação digital, visto que todo elemento constitutivo de

² Ver nosso desenvolvimento na Philosophie des images e em Dagognet, Philosophie de l'image, Paris: Vrin, 2000.



Revista Interdisciplinar

uma realidade (cor, forma) é tratado analiticamente, dotado de um equivalente eletrônico e reproduzido convencionalmente, sem filiação direta com o original. É assim que se passa com, por exemplo, a imagem fotográfica do filme (argente), que durante quase um século havia procurado a reproduzir fielmente uma realidade por um jogo de marcas de formas sobre uma matéria fotossensível, a imagem numérica, onde a restituição da aparência é obtida pela combinação de pixels.

- Em seguida, a imagem sintética do objeto pode ser desenvolvida a partir de suas raízes informacionais que são, aquelas mesmas, que governam o ser e o devir do objeto de referência; assim, se torna possível examinar a imagem pelas variações espaciais e temporais de um objeto (árvore, monumento), colocado em situação de evolução pela simples mudança dos parâmetros, o que permite simular os comportamentos do objeto nas situações tanto passadas como futuras (de maneira bem mais viva que as maquetes);

- A imagem pode em seguida ser estocada e utilizada nos arquivos eletrônicos que liberam a linearidade livre (CD-Rom, Videodiscos), abrindo assim as trajetórias novas da exploração, combinação, construção guiada para libertar o usuário e adaptar a cada um;

- Enfim, enxertadas sobre seu suporte eletrônico, as imagens podem circular em grande velocidade sobre o planeta inteiro através das redes de comunicação interativas, que multiplicam facilmente o acesso ao maior número de (democratização cultural) tudo que responda as necessidades de uma individualização crescente (para os terminais interativos de acesso pessoal na rede de internet).

De fato, nessas quatro mutações, a imagem está se impondo de modo privilegiado, ver o irreversível, a demarcação iconográfica. Neste sentido, a imagem digital da síntese faz caduca a antiga hierarquia metafísica entre imagem icônica e imagem idolátrica. A imagem reconquista plenamente um estatuto de verdade reproduzindo um objeto segundo suas normas realistas, matematicamente fixadas e controladas de modo a permitir dar corpo as ficções, e reconstituindo as formas passadas e as que virão, ou em ou em produzir todas as formas simplesmente possíveis por simples variações informáticas digitais (o programa informático). A potência da nova imagem vem de que ela não imita mais o real, mas o simula, a cobrar pelo que fabrica ou de avaliar pelo olhar em que medida esta aparência verista³ de uma imagem é reveladora e fiável. A questão do verdadeiro e do falso não reside mais tanto na imagem do que no saber do produtor e do utilizador. A imagem se torna “inteligente” e os manipuladores das imagens se tornam exigentes, às novas taxas.⁴

A obra virtual

Nessa perspectiva, a imagem digital se torna, por exemplo, uma promessa utilitária da memória patrimonial das imagens artísticas e da museografia, que permite por sua vez expor as obras de arte e dobrar

3

⁴ Ver Baudrillard, *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée, 1981. E Mattéi, *La puissance du simulacre*. Paris: François Bourin, 2013.



Revista Interdisciplinar

por sua duplicação digital sob forma de dispositivos audiovisuais, as vezes colocados em rede⁵:

- Inicialmente, oferecendo ao público uma imagética sintética, animada, dopada pela memória enciclopédica e as vezes mesmo interativa, os museus otimizam sua missão institucional. O objeto duplicado e codificado em imagem, vivo sobre um écran, se desenvolve, reconta sua história, se deixar reorganizar, coloca em rede, com ciclos de recorrência; a imagem permite assim reencontrar um tipo de fenomenalidade da totalidade do objeto, que tinha sempre sido fragmentada e amputada. Deste ponto de vista, por exemplo, a estética romântica da ruína que tinha permitido compensar e embelezar um déficit do objeto patrimonial, está em curso de ceder lugar a reconstituição polisensorial, espetacular do original (em três dimensões) e tão original.^{6 7}

- Em seguida, as informações conceituais que conferem uma significação aos objetos, se diversificam e se intensificam: umas se veem diretamente visualizadas pelas informações codificadas, outras são mediadas por uma palavra e um som contíguo à imagem, outras ainda são diretamente encantadas no espaço visual pela justaposição ou sobreimpressão (surimpression). Assim, a cibercultura reconstitui uma arte de uma certa arte Renascentista onde letras e imagens fazem coro.

- Enfim, a imagem diversifica a relação comportamental com o objeto e libera os múltiplos entraves e tutelas. Pelas animações audiovisuais, pelos bancos de imagens e pelas simulações sobre o monitor, cada um pode se apropriar dos objetos culturais, lhes dar funções de suas necessidades e expectativas frequentemente sem cansaço e segundo as sequências temporais individualizadas. Se alcança assim não somente a diversificação das mediações museais, que refinam o reencontro estético e conferem uma dimensão quase lúdica de aprendizagem do saber, mas se opera um verdadeiro salto qualitativo, que faz entrar as formas naturais e artificiais e suas significações, em uma iconosfera onde a imagética viva permite entrar ao mesmo tempo na existência e na essência das obras.

A estética mediatizada dos museus

A imagética artística ainda mediatizada nos permite por ela a mesma experiência estética que o objeto original? Ainda aí, a instituição museal concebida por favorecer encontros estéticos com as obras, vê coexistir cada vez mais frequentemente suas obras duplicadas digitalmente, permitindo todo tipo de simulação e simulacro. Ora, as imagens eletrônicas não levam as consequências semelhantes de todas as mídias e não se paga o preço de certas regressões ou riscos específicos?

- Primeiramente, as novas tecnologias das imagens modificam profundamente o comportamento subjetivo do público ao modificar as instâncias psico-biológicas solicitadas e estimuladas. Certamente as novas imagens se assemelham, à primeira vista, ser muito ativas desde que exijam as demarcações voluntárias, as decisões nas seleções visuais, nas manipulações das máquinas, que se opõem ao comportamento estereotipado da

⁵ Chirollet “L’oeil digital de l’art” Connaissances et savoirs, 2014.

⁶ Veja o exemplo do uso digital da reconstituição do Mosteiro do Clunny.

⁷ Originel et original?





Revista Interdisciplinar

deambulação passiva típica dos museus tradicionais. Ainda muito dentre eles vão, sem dúvida, arrastar uma série de efeitos negativos, entre os quais pode-se notar: a destotalização da experiência estética que se restringe ao contato homem-máquina (a vitória do homem do teclado que prolonga o homem zapeando o controle da TV), a desencarnação ou desincorporação do reencontro com as obras (a posição sentada suplanta progressivamente a exploração deambulatoria), e, talvez, no fim das contas, a desensorialização (na medida que a interferência da máquina, aumenta o número de informações processadas – bits – pelo cérebro, empobrecida pelo meio ambiente sensorial – desaparecimento de odores, ruídos ambientais, superposições de imagens, parasitas, etc.)

- Em seguida, elas ameaçam paradoxalmente a existência da obra de arte no momento precisamente onde o objeto conhece uma promoção surpreendente das atividades artísticas. Se os museus têm, privilegiado objetos originais do fato de sua vocação longeva, em detrimento das representações (reservada aos livros), elas tendem em nossos dias a preferir geralmente as vias de abordagens info-vídeo-gráficas, ainda que ao mesmo momento os artistas saturados de imagens, optem por criações de objetos, sobre a forma de materiais como instalações, exposições de sucata da sociedade do consumismo. As tecnologias imagéticas completam o objeto os fazendo um espetáculo total, os simulando a história e a vida, ou que eles substituem (ainda que como as grandes grutas de Lascaux ou Cheivet, a urgência da salvaguarda leva a substituir a imagem simulacro ao real), a imagem digital tende a imputar o objeto-obra ao segundo plano, a banalização de seu “ser-a?”, visto que a imagem exiba de maneira aparentemente mais suntuosa e fascinante.

Ora, não é o que passamos quando ao lado da unicidade, da personalidade, resumindo a concretude de cada obra, na qual testemunhamos suas singularidades materiais e formais? O risco não é grande de dissolver o real na imagem, e a imagem-obra na imagem-simulação, de desmaterializar o patrimônio, então mesmo que as tendências profundas de nossa época vão no sentido de um retorno ao objeto, que deve precisamente redescobrir o ser na sua materialidade bruta e sensorial? É possível temer que se lançando massivamente e unilateralmente nas novas tecnologias, os museus, como outras instituições, seguem um modo (tanto mais tentador que estes novos produtos que são fáceis de promover e com forte valor agregado), mas que arrisquem ser vazios e fora de moda, porque não responde a certas aspirações profundas, as forças subterrâneas de uma sensibilidade “materialista” que necessita atualmente se enraizarem na cultura da vida, do cosmos e da Natureza.

- As novas tecnologias favorecem um deslizamento da estética das obras no sentido de uma atividade puramente lúdica que as arrisca ao desaparecimento, vê-las desnaturalizar. Certamente a cultura museal não saberá ser alinhada sobre uma única finalidade séria, desde que ela se faça entrecruzar precisamente, pela tradição, uma abordagem estética (consistente a fazer uma experiência do “gosto” para obras naturais ou artificiais, mesmo se estas últimas não sejam limitadas à grande arte) e uma abordagem educativa, pedagógica, no sentido onde se permita aprofundar pela argumentação do saber, a humanidade do homem através de suas obras (técnicas, artísticas, científicas, etc). Ao organizar uma abordagem experimental, combinatória, pelo



recurso das tecnologias informáticas e interativas, a museologia contemporânea se transforma não mais que um meio de espetáculo, em que as obras são pretextos de jogos, onde o prazer lúdico tem sucesso no jogo que supera o sobre “isso” que está em jogo? Ora, mesmo se os museus sabiam felizmente, suas últimas décadas, tirar a sua poeira, afastar-se de uma certa pompa congelada ligada a uma cultura erudita e elitista, é necessário, no entanto torná-los fóruns do controle e da videoclipe? A condição de sua existência e de arrancar o espectador da relação familiar, adaptativa do mundo, de criar uma distância, um intervalo onde a atenção, a disponibilidade do espaço e do tempo permitam perceberem de outro modo a vida cotidiana e o que se constituem nosso ambiente familiar. Os museus-monumentos têm constituído há muito tempo um lugar alto do espaço estético e do desenvolvimento da visão imaginal sobre as obras. Fazendo entrar no museu a panóplia eletrotécnica que já invade os espaços privados e públicos, não se arrisca a dessacralizar os museus, de banalizar seu “clima”, de esterilizar sua capacidade de criar o evento estético para cada um?

- Enfim, os riscos ao termo são mais espetaculares do que conduzem a cibercultura a desatar e ver implodir o espaço museal em si. De fato, se a nova prática patrimonial consagra definitivamente a vitória da imagem sobre o objeto, o risco disso resulta que os conteúdos dos museus vão poder passar de seus continentes. Pelas redes informáticas de imagens, a cultura vai se ver treinada no sentido de uma deslocalização das obras e das atividades museais, isto que vai limitar o espaço museal não é mais que uma reserva do original, que uma face da rede de bancos/dados de animação. Com a escalada de uma telecultura, não vai ficar caduca a arquitetura museal e matar o ovo a intensidade da socialidade que acompanha a vida museal (como mostra a atmosfera de grande reunião religiosa das grandes exposições?)

A exibição das obras num espaço físico euclídiano deu nascimento, desde mais de um século, através do mundo, a uma arquitetura monumental que contribuiu para um novo olhar sobre as obras (como separar a Victoire de Samotrácia da escada do Louvre?). Como este renascimento in situ das obras pode ter lugar nas baterias dos monitores, por maior e aperfeiçoados que sejam eles? Além da arquitetura, as novas mídias, não vão mais que, para acabar, carregar a socialização estética própria do museu? Nem se assemelharão tão logo as salas complexas multimídias que se dividem já em dois polos, de um lado, espaço de animação comercial, que não se difere dificilmente de uma galeria comercial ou de um supermercado, e, do outro lado, das salas obscuras onde reina a tirania óptica do monitor?

Assim então a instituição museal, lugar consagrado a estetização da arte, é atualmente confrontada com uma reviravolta histórica e talvez civilizacional. O desenvolvimento de técnicas informáticas é sem dúvida irreversível, mas sua adaptação à natureza e à função dos museus não é ainda bem engajada nem decidida. Isto porque não se trata somente hoje de se confrontar com os problemas da técnica (como adaptar uma mídia aos museus?), mas de se colocar as questões de fundo, sobre a finalidade mesma dessas instituições, sobre a adequação das novas mídias em relação aos fins da pesquisa. Sem dúvida ir-se-á assistir em breve um irromper da instituição, aos desenvolvimentos separados em função de filosofias antagonistas: de um lado tenderá em templos austeros onde serão conservadas relíquias da humanidade, e, de outro lado se verá o desenvolvimento

de parques de diversões onde triunfarão as simulações e virtualizações mais espetaculares. A imagem eletrônica não tende atualmente em uma armadilha voluntária que nos obriga seja a cair num iconoclasmo devastador para salvar nostalgicamente os ícones, seja como cúmplice de uma industrialização digital, que desrealiza as imagens e generaliza os simulacros. Como assegura ainda, na ausência das obras, uma experiência estética da transfiguração das imagens feitas pelas mãos dos homens?