

ARTEFILOSOFIA

Revista do Programa de Pós-graduação em Filosofia da UFOP

ISSN: 2526-7892

ARTIGO

ACERVOS VIRTUAIS E OS MODOS DE PRESENÇA DA ARTE¹

Fernanda Proença²,

Resumo:

Em interlocução com o texto de Rodrigo Duarte, intitulado “Modos de presença nas manifestações estéticas contemporâneas”, o artigo busca compreender como a virtualização dos fenômenos estéticos perturba as condições de apreensão do sensível. Recorrendo ao tema da usurpação do esquematismo kantiano, conforme exposto por Adorno e Horkheimer, pretendemos demonstrar como, nos acervos museológicos digitalizados, a indústria tecnológica impõe-se como superestrutura determinante das possibilidades de apreensão do objeto, permitindo-nos tomá-la como desdobramento contemporânea da indústria cultural. Assumida como uma nova camada de mediação da experiência contemporânea, avaliaremos o impacto estético e político da mediação do virtual nos modos de presença da arte digitalizada, determinante na delimitação das possibilidades mesmas dessas presenças.

Palavras-chave: Estética; Theodor W. Adorno; Indústria cultural; Modos de presença; Acervos virtuais.

Abstract:

In dialogue with Rodrigo Duarte’s work, “Modes of Presence in the Contemporary Aesthetic Manifestation”, this paper aims at understanding how the virtualization of aesthetic phenomena disrupts the conditions for sensible apprehension. Resorting to the theme of Kant’s transcendental schema usurpation, as presented by Adorno and Horkheimer, we aim to demonstrate how, when it comes to museum’s digital archives, the technology industry asserts itself as the dominant super-structure that determines the possibilities of object apprehension, allowing for us to characterize it as a contemporary outcome of the cultural industry. Taken as a new layer of mediation for the contemporary experience, we propose to analyze the aesthetic and political impacts of virtual mediation on the modes of presence of digitalized art, which is determinant for the delimitation of possibilities for such presences.

Keywords: Aesthetics; Theodor W. Adorno; Cultural Industry; Modes of Presence; Virtual Collections.

¹ Virtual Collections and Art’s Modes of Presence.

² Fernanda Proença possui graduação em filosofia pela Universidade de São Paulo e mestrado em filosofia pela Universidade Federal de Ouro Preto. Atualmente é doutoranda em filosofia na Universidade Federal de Minas Gerais, bolsista CAPES. Atua na área de estética, com ênfase em Theodor Adorno e questões contemporâneas concernentes ao museu e ao exercício curatorial. Membro da diretoria da Associação Brasileira de Estética. E-mail: fefeproen@gmail.com.

Este artigo pretende uma interlocução com o trabalho do professor Rodrigo Duarte, intitulado “Modos de presença nas manifestações estéticas contemporâneas”.³ No entanto, julgamos profícuo incluir ainda outro texto, anterior, também de sua autoria, no qual Duarte aborda a questão da usurpação do esquematismo transcendental kantiano pela indústria cultural⁴, conforme sugerido por Adorno e Horkheimer na *Dialética do esclarecimento*. Essa extensão de escopo do debate se justifica por permitir alinhavar a perturbação das condições de apreensão do sensível, imposta pela superestrutura econômico-social – aos moldes da *Dialética do esclarecimento* –, à tendência contemporânea de virtualização dos fenômenos estéticos. Com isso, pretendemos demonstrar, através da crítica dos acervos virtuais, como a indústria tecnológica contemporânea aproxima-se daquilo que Adorno e Horkheimer chamaram de indústria cultural. Assumindo aquela como uma nova camada de mediação da experiência contemporânea, avaliaremos o impacto estético e político dessa mediação nos modos de presença da arte digitalizada⁵, determinante na delimitação das possibilidades mesmas dessas presenças. Assim, antes de investigarmos propriamente os modos de presença da arte digitalizada, retomamos a questão da usurpação do esquematismo kantiano, tema de Adorno e Horkheimer na *Dialética do esclarecimento*, para avaliar como a indústria tecnológica se impõe como superestrutura determinante das possibilidades de apreensão do objeto.

O diagnóstico de Adorno e Horkheimer acerca da usurpação do esquematismo transcendental pela indústria cultural refere-se à expropriação de uma capacidade cognoscente, intrínseca ao sujeito, por uma instância externa, que impõe uma normatividade escusa, vantajosa para determinados segmentos da economia. Trata-se, portanto, da expropriação da capacidade de ajuizamento que, no esquema kantiano, garantiria não apenas a coordenação entre entendimento e sensibilidade, mas também sustentaria, através da noção de universalidade implícita no exercício judicatório, a expectativa de certa coletividade organicamente constituída. A indústria cultural aliviaria o sujeito dessa exigência intrínseca de pensamento crítico sobre os objetos da experiência, disponibilizando um sistema no qual os fenômenos apresentam-se previamente conceitualizados, e os conceitos, instanciados. Como formula sinteticamente Rouanet, “o ideal da maioria é substituído pela estratégia da infantilização”.⁶ Duarte observa que esse movimento de usurpação da

³ DUARTE, Rodrigo. Modos de presença dos fenômenos estéticos contemporâneos. In: HERMANN, Nadja; RAJOBAC, Raimundo (Org). **A questão do estético: ensaios**. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2020 p. 117-132.

⁴ DUARTE, Rodrigo. O esquematismo kantiano e a crítica à indústria cultural. **Studia Kantiana**, v. 4, n. 1, p. 85-105, Natal, 2002.

⁵ O texto diferencia “obras virtuais” e “obras digitalizadas”. “Obras virtuais” são aquelas que utilizam o virtual como suporte e que pressupõem uma recepção virtual; “obras digitalizadas” são aquelas que utilizam suportes “tradicionais”, como pintura e escultura, que vieram a ser digitalizadas apenas para integrar os acervos digitais. A segunda será o objeto privilegiado de análise deste texto, ainda que façamos menção às “obras virtuais” mais à frente.

⁶ ROUANET, Sérgio Paulo. Ética e antropologia. **Estudos avançados**, v. 4, n. 10, p. 13,

capacidade de ajuizamento verifica-se na indústria cultural, objetivamente na previsibilidade e na categorização prévia de seus produtos, aliadas, por sua vez, à calculabilidade do efeito produzido no público.

Evidentemente, essa aproximação da teoria kantiana realizada por Adorno e Horkheimer serve mais à elucidação dos meandros da atuação do sistema do capital sobre as consciências, da aplicação da lógica técnico-científica sobre a experiência estética, do que ao resgate de um idealismo transcendental propriamente kantiano, como bem ressalva Duarte.⁷ O argumento que nos interessa extrair dessa análise diz respeito, especificamente, ao *esvaziamento doloso da potência crítica do público* – no extremo, transfigurado em consumidor – no contato com a arte. É nessa chave que propomos entreter o tópico da usurpação do esquematismo à luz de mudanças paradigmáticas contemporâneas, notadamente a virtualização dos objetos estéticos.

A indústria cultural usufrui, desde sua origem, da reprodutibilidade técnica como um de seus pilares. Hoje, porém, testemunhamos um salto qualitativo no que diz respeito às possibilidades de reprodutibilidade, similar àquele atribuído por Walter Benjamin ao desenvolvimento da fotografia, do filme e do disco. O advento destes dispositivos significou uma mudança axial nas possibilidades de produção e difusão, atuando, inclusive, sobre a percepção; o estabelecimento do virtual como *media* preponderante preconiza algo da mesma grandeza. Se a ampla capacidade de reprodução técnica viabilizou a apropriação da capacidade de ajuizamento do público, o processo de virtualização atua sobre um ponto mais recôndito do esquematismo, alcançando sua estrutura medular: o tempo e o espaço. Em Kant, o tempo e o espaço são as condições de possibilidade da experiência, tanto das intuições empíricas quanto das puras. Categorias do esquema transcendental, são a condição formal *a priori* para a apreensão da multiplicidade pelo sentido interno e para a síntese originária da apercepção, realizada pelo entendimento. A experiência estética, enquanto intuição sensível de objetos empíricos, não escapa, naturalmente, à submissão às categorias do espaço e do tempo. Sofre, portanto, uma transformação operada pela digitalização, uma vez que esta atua, como veremos, justamente sobre as categorias essenciais à percepção do objeto artístico.

O processo de digitalização de acervos de grandes museus, tanto de arte quanto etnográficos, iniciou-se há mais de uma década. Esse movimento é capitaneado pelo projeto Google Arts & Culture⁸, lançado em 2011 e que conta hoje com mais de duas mil instituições culturais de oitenta países. Os museus selecionados para compor esse acervo digital são instituições renomadas que abrigam aquilo que se convencionou chamar de nossa “herança cultural”. Utilizando uma extensão da tecnologia *street view*, a plataforma permite aos internautas uma experiência tridimensional dentro dos espaços museológicos, uma visita virtual a suas salas e galerias. O acesso às obras propriamente ditas dá-se tanto no ambiente de ilusão

dez. de 1990. pp. 111-150, p. 113.

⁷ DUARTE, 2003, p. 104.

⁸ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/> Acesso em: 10/10/2021.

tridimensional, que inclui a visualização do espaço no qual elas se encontram, quanto individualmente, através da seleção por título, artista ou tema.

Os elogios a essa disponibilização em massa do repertório artístico mundial são respaldados especialmente pela exaltação da democratização do acesso. Discute-se, também, a tendência de aumento do público atraído para os museus físicos, inspirados por um primeiro contato virtual com o acervo. O Conselho Internacional de Museus (ICOM) debate, ainda, a possibilidade dos museus virtuais exercerem um papel complementar às visitas reais. Independente da potência de alcance da arte digitalizada e dos eventuais ganhos sociais advindos da difusão de conteúdo cultural, cabe investigar as implicações do processo de virtualização a que obras de arte não digitais vêm sendo submetidas, no que concerne às condições de experiência desses objetos.

A digitalização de obras de arte parece representar uma alteração ontológica aos moldes do pronunciamento hiperbólico de Paul Valéry, que preconizava, já no início do século XX, o abalo sobre a matéria, o espaço e o tempo, operado pelos avanços técnicos, especialmente – mas não apenas – no que concerne à arte.⁹ No século XXI, graças à explosão do computador, da internet e dos *smartphones*, assistimos a uma versão aguda dessa transfiguração. Retomando as três instâncias de atuação a que Valéry se referia, podemos argumentar que a reprodução digital de uma obra de arte extirpa o objeto de suas características materiais, reduzindo-o a uma imagem restrita às limitações tanto da tela quanto do processador – destituído, portanto, de sua materialidade. A transmissão instantânea dessas imagens desafia, por sua vez, os limites do espaço e do tempo. No que tange ao espaço, tanto as distâncias físicas são imediatamente superadas quanto torna-se secundário o espaço físico efetivamente ocupado pelas obras. No que tange ao tempo, a imediaticidade da reprodução desvincula sua experiência da curva temporal exigida, permite passar instantaneamente de uma obra a outra, ou mesmo intercalar o tempo de observação com as interrupções cotidianas. Desobrigados das leis da física, a reprodução desses objetos integra uma realidade outra.

O tempo é um tema caro à filosofia adorniana, especialmente a relação dialética entre tempo empírico/histórico e sua formalização intra-estética.¹⁰ Sua concepção do tempo, de índole hegeliana, entende o tempo não como o ambiente no qual sucessivas mudanças se desenrolam, mas como totalidade dinâmica, na qual a síntese não violenta dos momentos constitui-se como pura negatividade. O tempo seria um momento da verdade, não sua linha condutora, constituindo uma categoria de totalidade dinâmica na qual se reflete a dialética entre as partes e o todo. Em

⁹ “Nem a matéria, nem o espaço, nem o tempo são há vinte anos aquilo que foram até então. Devemos tomar consciência de que inovações tão grandes modificam a totalidade da técnica artística, influenciando assim a própria invenção e, ao final, talvez chegando ao ponto de modificar magicamente o próprio conceito de arte”. VALÉRY, Paul. apud BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, segunda versão. Porto Alegre: L & PM, 2018, p. 117.

¹⁰ Para uma análise sobre essa questão na música, ver: SOCHA, Eduardo. Para um conceito materialista de tempo musical. A teoria dos tipos nos fragmentos de Adorno sobre Beethoven. **Revista Discurso**, v. 49, n. 1, p. 161-184, 2019.

outras palavras, a totalidade dinâmica que Adorno atribui à temporalidade permite que as nuances e seus particulares sejam preservadas e não diluídas no todo. Essa “síntese não violenta”, não mutiladora do particular, permite a permanência daquilo que escapou à subsunção ao conceito – o todo –, preservando, assim, a negatividade necessária para a manifestação do dissonante. É, portanto, apenas através da dimensão temporal que torna-se possível a liberação do não-idêntico, da força do particular que funda a potência estética. A dissolução do tempo imanente às obras, que é tempo histórico real refletido como aparência [*Erscheinung*]¹¹, obstrui a realização de sua logicidade interna, encenando uma falsa reconciliação entre universal e particular. Duarte chama a atenção para um texto de Adorno, escrito depois da *Dialética do esclarecimento* e intitulado “O esquema da cultura de massa”, no qual o autor indica a despotencialização da temporalidade como um operador característico da indústria cultural. No referido texto, observa Duarte,

pressupondo-se o papel fundamental que o tempo exerce na autoconsciência do sujeito e essa no processo de referência das intuições empíricas às categorias, a “expropriação” do esquematismo pela indústria cultural tem como contraparte uma despotencialização da temporalidade, a qual era levada em consideração na obra de arte: tanto na tradicional, enquanto “drama”, quanto na vanguardista, enquanto “montagem”.¹²

As obras não virtuais, quando submetidas ao processo de digitalização e projetadas na tela do computador, apresentam-se como imagens instantâneas, cuja aparição é súbita e efêmera. Assim, podemos argumentar que essas obras sofrem uma remodelação de sua dimensão temporal original, atuando tanto sobre a temporalidade intra-estética sedimentada no objeto quanto sobre a curva temporal de recepção, antes comandada pelo sujeito fruidor. Esse deslocamento impacta não apenas as possibilidades de recepção do objeto estético, mas adentra o observador para a recepção a-crítica do mundo extra-estético. Conforme nos diz Duarte, é como se o

enfraquecimento do sujeito no sentido psicanalítico do termo, cuja contrapartida “transcendental” seria uma situação em que o sujeito, no seu contato com a realidade, não fosse capaz de realizar algo comparável com o que é a “síntese originária da apercepção” no plano gnosiológico.¹³

No que diz respeito à dimensão espacial, o ambiente virtual influencia a experiência estética de obras não virtuais digitalizadas ao rotacionar seu modo de presença tradicional para um modo de presença visual e ubíquo. A preponderância da visualidade na cultura digital determina o acesso às obras de arte enquanto objetos expurgados de sua materialidade, daquilo que é experienciável apenas em um contexto espacial real. Kevin Stein, autor de “Poems and Pixels: The Work of Art

¹¹ Cf. ADORNO, Theodor W. *Über das gegenwärtige Verhältnis von Philosophie und Musik. Musikalische Schriften V*. Gesammelte Schriften 18. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, p. 160.

¹² DUARTE, 2003, p. 98.

¹³ DUARTE, 2003, p. 99.

in an Age of Digital Reproduction”, alerta que a supremacia da visualidade na sociedade contemporânea circunscreve tanto nosso horizonte estético quanto intelectual e emocional. Na arte, o desejo de proximidade com o objeto real, frustrado por limitações espaciais e temporais, seria substituído pela sensação de intimidade oferecida pela imagem virtual, em uma espécie de voyeurismo cultural aliado a um narcisismo exacerbado.¹⁴

Traço marcante da vida contemporânea, a tela como janela para o mundo – e para a arte – funda uma relação incorpórea com a realidade, que reverbera na desmaterialização do próprio corpo que observa. Trata-se de uma abstração tanto da materialidade da obra quanto da dimensão somática da experiência de recepção. Adorno e Horkheimer asseveram que o processo de pauperização das condições de experiência do corpo advém historicamente da cisão insidiosa entre corpo e espírito, que permite a exaltação da alma livre à revelia do corpo subjugado. Na *Dialética do esclarecimento*, lemos: “Quanto mais complicada e mais refinada a aparelhagem social, econômica e científica, para cujo manejo o corpo já há muito foi ajustado pelo sistema de produção, tanto mais empobrecidas as vivências de que ele é capaz.”¹⁵ A redução da obra de arte à imagem técnica instrumentaliza as afecções da *physis* próprias da recepção, atribuindo meramente aos olhos a primazia da apreensão, a despeito da evidência do corpo como condição primeira para a experiência estética.

O contato no espaço com a obra mesma dista brutalmente do acesso a sua imagem digitalizada, tanto na abstração de suas condições materiais quanto no apagamento das relações contextuais com o espaço que a circunda. Uma pintura vista ao vivo apresenta, além da organização de cores e formas, também profundidade, luminosidade, textura e mesmo odor. Sua presença física é impositiva e instaura uma distância estética entre sujeito e objeto, um estranhamento sustentado pelas características formais empíricas do objeto presente. A força daquilo que Adorno chamou de *teor de verdade* das obras de arte repousa na forma, em suas sutilezas. No caso da música (séria) reproduzida pelo rádio, Adorno acusa a perda de seus “mais sutis elementos de textura e densidade”¹⁶ que sustentariam justamente seu teor de verdade, aquilo que garante à obra sua capacidade de se colocar em dissonância com a realidade e, portanto, denunciar a contingência desta. É essa dissolução das características sensíveis da obra em sua tradução pelo aparelho que leva Adorno a questionar, no caso da música, até onde uma sinfonia transmitida via rádio ainda seria uma sinfonia.¹⁷

De modo análogo, na reprodução digital de obras de arte plásticas, as cores tornam-se pixels, as formas prestam-se à manipulação, as texturas apenas sugeridas ao olhar

¹⁴ Cf. STEIN, Kevin. *Poems and Pixels: The Work of Art in an Age of Digital Reproduction. Poetry's Afterlife: Verse in the Digital Age*. Ann Arbor: University of Michigan Press; Digitalculturebooks, 2010, p. 92.

¹⁵ ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, p. 41.

¹⁶ Adorno, 2008, p. 145.

¹⁷ Adorno, 2008, p. 145.

distante são desnudadas pelo zoom, a luminosidade é aquela da própria tela do dispositivo, o contexto espacial é a sala de casa ou, no limite, a palma da mão. A alta qualidade de digitalização¹⁸, aliada aos *softwares* de interação, permite uma visualização de minúcias das pinturas – o mais sutil detalhe de uma pincelada, a porosidade da tela – que jamais foram acessíveis ao olho nu dos observadores. Cabe destacar, junto à transfiguração das características empíricas, uma superação aguda do distanciamento estético mediante à possibilidade de manipulação das imagens. O computador permite quase tocá-las, investigar seus detalhes mais íntimos, modulá-las, copiá-las, contrapô-las, bulir com elas à vontade na intimidade de nosso espaço privado.¹⁹ Essa superação do distanciamento estético, manifesta na submissão do objeto à sua representação digital, preconiza a dissolução da negatividade incorporada no particular que Adorno já prescrevia à abstração da dimensão temporal da experiência.

Ao tratar da reprodução da música de orquestra pelo rádio, Adorno destaca a incapacidade do aparelho para transmitir a ilusão da vasta recepção comunitária dessa manifestação estética. Na intimidade do espaço privado, a ilusão de proximidade com o objeto aliena o receptor quanto a dimensão social da recepção.²⁰ No que tange aos acervos virtuais, enquanto o museu subentende um espaço público, o contato íntimo com as obras oferece uma ilusão de posse individual, movimento que fere a já mencionada pretensão democratizante do processo de digitalização de acervos. Ainda que o material cultural digitalizado – mesmo que como documento – esteja disponível a todos, sua apresentação pelo aparato reforça o solipsismo em detrimento de certa dimensão coletiva da apreciação do bem comum.

A perturbação da dimensão sensível das obras de arte não virtuais, quando estas são transformadas em imagens virtuais, incide ainda sobre a dialética entre o sensível e o espiritual, que Adorno atribui como essencial às obras de arte autênticas. Segundo o autor, a dimensão espiritual das obras revela-se naquilo que extrapola sua concretude empírica – a sedimentação sócio-histórica, seu conteúdo crítico e as elaborações conceituais derivantes. Revela-se, no entanto, na própria forma empírica. Essa relação dialética é o que permite que obras de arte se diferenciem de meros objetos, ao mesmo tempo em que divergem da filosofia. Conforme lemos na *Teoria estética* de Adorno:

O espírito das obras de arte transcende ao mesmo tempo a sua coisidade e o fenômeno sensível e só existe enquanto essas duas

¹⁸ No contexto do projeto Arts & Culture, a Google desenvolveu uma câmera super potente, a Art Camera, capaz de digitalizar obras de arte através da tecnologia gigapixel, que permite a visualização em até 7 bilhões de pixels. Até o momento, mais de 16 mil obras já foram digitalizadas utilizando essa tecnologia.

¹⁹ Para uma análise sobre as consequências da manipulação das imagens digitais pelo público, ver: PROENÇA, Fernanda. Arte em tempos de pandemia: um olhar adorniano. *In*: PERIUS, Oneide; PONTEL, Evandro; CAIRES, Fabio; et al (Org). **Diagnóstico do tempo**: implicações éticas, políticas e sociais da pandemia. Editora Fundação Fênix, 2020, p. 241-265.

²⁰ Adorno, 2008, p. 143-144.

coisas são momentos. [...] Assim como não seria espírito o que nelas não brotasse da configuração dos seus momentos sensíveis – todo o outro espírito nas obras de arte, em especial o espírito filosoficamente acrescentado e pretensamente expresso, todos os ingredientes intelectuais aí são materiais, como as cores e os sons –, assim também um elemento sensível não seria artístico se não fosse mediatizado pelo espírito.²¹

Dada a interdependência entre os momentos espirituais e sensíveis nas obras de arte, podemos argumentar que a perturbação do sensível – conforme buscamos sustentar através da análise da ruptura de suas dimensões temporal e espacial – implica um esvaziamento simultâneo da dimensão espiritual. Nesse sentido, as obras de arte transformadas em imagens virtuais teriam sua potência crítica diminuída, aproximando-se de mercadorias culturais, o que sustenta a interpretação da indústria tecnológica como operadora contemporânea da indústria cultural.

Kevin Stein contribui para a análise dessa mudança na concepção humana de tempo e espaço:

a tecnologia dos séculos XX e XXI tem focado sua energia inexorável em superar os limites do espaço, do tempo e da matéria. [...] nós podemos transmitir instantaneamente formas digitalizadas de texto, vídeo e áudio, alterando, assim, a concepção humana de espaço e tempo. Para os artistas, e para aqueles que recebem e valorizam as artes, essa capacidade vem transformando não apenas a maneira como a arte é criada e transmitida, mas também a questão mesma do que é artístico.²²

A fala de Stein destaca as implicações históricas da distensão dos limites do tempo e do espaço também no âmbito da produção. Enquanto articuladores das questões primordiais de seu momento histórico, artistas tendem a fazer uso de novas tecnologias e explorar seus limites poéticos. Dada a própria historicidade do conceito de arte, as produções artísticas *desenvolvidas para o virtual* integram, em sua forma intencional, a reorganização espaço-temporal contemporânea à qual encontram-se – e nos encontramos, todos – submetidos. Incorporada como questionamento artístico, a dissolução espaço-temporal deixa de ser uma perturbação sobre o objeto para assumir um viés crítico na sua própria organização interna, salvaguardando sua condição de experiência. Nesse sentido, aproximando-nos do texto de Duarte sobre os modos de presença, poderíamos conceber as obras virtuais contemporâneas, aquelas concebidas como tal, como potenciais manifestações de polimedialidade estética – ainda que distantes de seu exemplo

²¹ ADORNO, Theodor W. **Teoria estética**. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2016, p. 138.

²² STEIN, 2010, p. 88, tradução nossa. “technology of the twentieth and twenty-first centuries has focused its energies inexorably upon overcoming the constraints of space, time, and matter. [...] we can instantaneously transmit digitized forms of text, video, and audio, thereby altering human conception of space and time. For artists, and for those who receive and value art, this capability has changed not only how art is created and conveyed but also how we regard the very notion of what is artful.”

clássico, a tragédia ática, justamente por sua natureza rarefata. Sua potencial polimedialidade advém das múltiplas possibilidades, oferecidas pela tecnologia, de confluir imagem, texto, som e movimento, isto é, “a junção de *media* apresentativos, representativos e irrepresentativos na totalidade de um espetáculo”.²³ Explorar os limites do *media* escolhido faz parte do processo de produção artística; não parece haver motivo que impeça uma realização autenticamente artística no ambiente digital desde que seja esse seu suporte escolhido pelo artista, que arcará com as vicissitudes desse *media*, depurando-as na forma.

A situação é outra quando tratamos de objetos artísticos “concretos” – não virtuais –, como pinturas e esculturas, concebidas antes (ou fora) do advento do digital e que integram, hoje, o catálogo de obras das plataformas virtuais. Uma primeira diferenciação simples, porém relevante, é o operador da digitalização. Enquanto obras virtuais são concebidas enquanto tal pelo artista criador, ou seja, guardam a dimensão autoral da obra, a digitalização de acervos tradicionais é levada a cabo pela indústria tecnológica, que lucra conforme a pluralidade de conteúdo disponível para atender aos múltiplos nichos de interesse dos usuários. A força movente do processo, portanto, varia amplamente entre essas duas iniciativas. Estendendo o argumento, abordemos mais especificamente a questão dos modos de presença.

Essa abstração do objeto estético, quando digitalizado, parece incidir sobre aquilo da experiência estética que é da ordem do irrepresentável. Duarte aborda o irrepresentável a partir da obra de Jacques Rancière, destacando a relação entre a apresentação e a representação no âmbito do regime estético, das condições de apreensão partilhadas pela sociedade. Nesse contexto, o irrepresentável não possuiria um “conteúdo determinável, a não ser a pura noção de distanciamento em relação ao regime representativo”²⁴. Expandindo a abordagem de Rancière, Duarte aproxima o irrepresentável à música; aqui, porém, interessa-nos projetar a noção do irrepresentável a essa dimensão originalmente intrínseca à apreensão do objeto artístico tradicional que parece desvanecer na proposta de interação virtual, aquilo que se perde com a abstração da dimensão espaço-temporal e que resiste apenas como memória arcaica da relação entre sujeito e objeto. Nesse sentido, o irrepresentável – aproximando-se do *enigma* que Adorno atribui às obras de arte autênticas – tornaria-se um marcador histórico, o refugio intangível do processo de digitalização, memória daquilo que um dia foi representação. Se o irrepresentável, em alguma medida, se perde no virtual, em detrimento da força estética das obras, o que resta?

A “classificação”, no esquema de Duarte, que parece mais natural para esse fenômeno estético das obras digitalizadas seria a polimedialidade, característica daqueles fenômenos estéticos que utilizam múltiplos suportes. A experiência virtual de fato se apresenta dessa maneira polimedial, unificando imagem, som, texto e possibilidades de interação. Mas essa aparente polimedialidade, que é *conquistada às custas do irrepresentável*, poderia ser interpretada, por outro lado, como mera representação se considerarmos que a passagem da “materialidade” para

²³ DUARTE, 2020, p. 125.

²⁴ RANCIÈRE, apud DUARTE, 2020, p. 131.

“virtualidade” acontece através de uma tradução para outra linguagem; uma *tradução para a linguagem binária*.

Ainda que essa tradução guarde uma semelhança profunda com o original, ela não deve ser confundida com a coisa mesma. Como alertam Adorno e Horkheimer, “a semelhança perfeita é a diferença absoluta”.²⁵ Essa questão evoca a discussão abordada por Gabriel Cohn em seu artigo de 2020 sobre a indústria cultural. Nele, Cohn sugere que a complexidade que o conceito de indústria cultural adquire enquanto “subsistema do sistema mais amplo das redes informáticas” exige um enfoque mais nuançado sobre as questões relativas à recepção – que significaria um afastamento, segundo ele, de uma tradição de leitura marxiana mais afeita à análise do polo da produção. A expressiva ampliação de segmentos de mercado trazem consigo uma multiplicidade de padrões de consumo, inclusive absorvendo paulatinamente aquilo que se costumava distinguir sob a rubrica de “alta cultura”. É nesse ponto que o conceito de indústria cultural, segundo Cohn, seria ainda adequado, desde que considerado sobre duas dimensões de complexidade: “a horizontal (a indústria como sistema) e a vertical (os produtos da indústria cultural como entidades organizadas em múltiplos níveis de significados, na dimensão dos efeitos)”.²⁶

É projetando essa análise para os modos de presença possíveis da arte digitalizada que julgamos relevante a criticidade presente no momento da recepção. Sobre isso, cabe ressaltar que as obras de arte que vem a ser digitalizadas não advêm de um espaço supra-social, desobrigado de interesses ou condições, onde a recepção crítica seria algo dado. Todo encontro com a arte é permeado por elementos extra estéticos. Nos museus, por exemplo, há a seleção e organização curatorial do acervo, os recursos expográficos e mesmo as condições sociais de acesso e usufruto.²⁷ Uma dicotomia simples entre a pureza da obra concreta e o caráter degenerado de sua cópia digital, seria, portanto, precipitada. Lembremos que a técnica já é utilizada há algum tempo no registro de performances, concertos e outras manifestações artísticas, de forma similar ao que encontramos hoje nos acervos digitais. A disponibilidade desse material para acesso e conhecimento de obras é essencial tanto para pesquisa quanto para preservação das manifestações culturais. De fato, o argumento da preservação da herança cultural da humanidade é amplamente utilizado em defesa dos processos de digitalização de acervo, o que nos parece justificado. Mas, feitas essas ressalvas, duas consequências importantes se desdobram daí. Do ponto de vista político, é crucial atentar para o fato de que esse processo é monopolizado, uma vez que a tecnologia para produção,

²⁵ ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 120.

²⁶ COHN, Gabriel. As duas faces da indústria cultural. **A terra é redonda**, jun. de 2020, s.n. Disponível em: <https://aterraeredonda.com.br/as-duas-faces-da-industria-cultural/#:~:text=H%C3%A1%20pouco%20mais%20de%20setenta,do%20pensamento%20europeu%20da%20%C3%A9poca>. Acesso em: 10 de out. 2021.

²⁷ Talvez a produção de obras virtuais seja mais hábil para contornar a mediação institucional, dado que, nesses casos, o artista tem certa autonomia na escolha dos meios e condições de difusão. Por outro lado, deve-se considerar que todas as ferramentas, plataformas e aplicativos disponíveis são produtos que respondem a algoritmos, em si já condicionantes.

organização e difusão desse material pertence a uma única empresa. Atribuir a responsabilidade de conservação da memória à iniciativa privada, interpretando sua atuação como um ato de benevolência, é, no mínimo, ingênuo. Do ponto de vista ontológico, tendo em vista as considerações apresentadas sobre as alterações da dimensão sensível das obras quando estas são digitalizadas, caberia pensar esse acervo digital não como um novo modo de presença das obras de arte não digitais, mas como documento. Abstraídas as nuances da experiência estética – a corporeidade, a temporalidade, o ambiente, a presença – a força dos museus virtuais se sustentaria sobre sua função *comunicacional*, sobre sua capacidade de tornar acessíveis registros de obras de arte, para conhecimento, pesquisa e uma certa aproximação desse mundo antes restrito ao espaço museológico – mas não necessariamente para uma experiência propriamente estética. Essa adequação consciente do propósito permitiria uma recepção crítica, tanto do processo quanto do produto; permitiria perceber o modo de presença virtual como sedimentação histórica contemporânea, como um *momento*, ao invés de interpretá-lo como máxima.

Parece-nos possível defender os acervos digitais de obras não virtuais como estratégia de documentação e preservação da cultura. Porém, quando percebemos a indústria tecnológica como agente interessado, a reorganização que ela inflige às obras tornadas documentos nos faz questionar o que seria propriamente seu produto. A sedução exercida pelos acervos virtuais parece advir da realização do projeto wagneriano da obra de arte total, mais afeito à plataforma como um todo do que às obras específicas que ela disponibiliza. Enquanto conglomerado da cultura, esse amálgama de imagens díspares convida à experiência não das obras individualizadas, mas de um ambiente virtual polimedial, formado por uma multiplicidade de imagens de obras, as quais alimentam o caráter fetichista da plataforma ao acenar ao imaginário coletivo com a memória da história social de cada uma das obras que apresenta. Esse parece ser o modo de presença ao qual devemos nos ater.

Duarte trabalha a questão da obra de arte total [*Gesamtkunstwerk*] em seu texto sobre os modos de presença, destacando a crítica que Adorno e Horkheimer já faziam à televisão. Para estes autores, a televisão seria “uma síntese do rádio e do cinema”, que permitiria uma realização deturpada do sonho wagneriano, que teria como consequência o “empobrecimento dos materiais estéticos”. A crítica não se refere apenas à qualidade do material veiculado, mas à natureza do veículo de difusão. Certamente essa crítica pode ser estendida às plataformas digitais, que unificam não apenas som e imagem, mas inúmeras possibilidades de interação e manipulação, tanto das obras quanto dos acervos. Duarte associa a junção de diversos *media* ao conceito de polimedialidade, em si desprovido de juízo estético. Uma obra polimedial pode ser autêntica, como buscamos argumentar em nossa análise das obras contemporâneas produzidas para o digital. A sobre-representação, porém, seria a categoria mais adequada à crítica de Adorno e Horkheimer à televisão, enquanto uma forma contemporânea de realização da polimedialidade, “fortemente afeita à indústria cultural”. De maneira análoga, sugerimos que as plataformas digitais de difusão de acervos virtuais seriam a realização contemporânea dessa forma de sobre-representação. Assim, se a digitalização de obras de arte não virtuais resvala, como mencionado, em uma mera representação do objeto, dada sua

tradução para a linguagem binária – da qual advém a perturbação de sua dimensão espaço-temporal e, por conseguinte, de seu momento espiritual – a plataforma de arte virtual como um todo, como produto, apresenta-se como um fenômeno estético de sobre-representação. Seu produto é uma sobre-representação, essa polimedialidade “mal-intencionada”, mais “fortemente afeita à indústria cultural”, que faz uso abusivo da pluralidade de objetivos disponíveis para produzir mercadorias culturais (ou “produtos culturais”). As plataformas digitais de difusão de acervos virtuais seriam, portanto, a realização contemporânea máxima dessa forma de sobre-representação, uma vez que a criação desse “fenômeno estético” fica à cargo da iniciativa privada, que é, por natureza, desobrigada de preocupações estéticas e que concentra o controle absoluto sobre o processo global de gestão desse material.

Resguardada a preocupação política com o monopólio desses canais, parece manifesto o estabelecimento do virtual como *media* imprescritível das mais diversas esferas da vida cotidiana, como novo paradigma que altera as condições de toda experiência. Jos de Mul, no texto “The Work of Art in the Age of Digital Recombination”, compara a transformação ontológica operada pela alteração dos *media* na era da reprodutibilidade técnica ao movimento contemporâneo de virtualização da realidade. Segundo ele, as condições de reprodução virtual operam mudanças fundamentais não apenas na experiência estética, mas na experiência humana como um todo.

Desde a revolução copernicana de Kant sabemos que a experiência é constituída e estruturada pelas formas da sensibilidade e pelas categorias do entendimento humano [...] geralmente assumimos que os *media* desempenham um papel crucial na configuração da mente e da experiência humanas. *Media* são interfaces que intermedeiam não apenas a relação entre nós e o mundo (designação), mas também entre nós e nossos semelhantes (comunicação) e, ainda, entre nós e nós mesmos (auto-entendimento). A experiência estética não é exceção: os *media* artísticos são interfaces que não apenas estruturam a imaginação do artista, mas também da obra de arte e da recepção estética.²⁸

Na medida em que os avanços tecnológicos determinam a interface cultural dominante, modificam as condições subjetivas de recepção, ou seja, impactam

²⁸ DE MUL, Jos. “The Work of Art in the Age of Digital Recombination” In: BOOMEN, Marianne van den; LAMMES, Sybille; et al (Org). **Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2009, p. 95, tradução nossa. “Ever since Kant’s Copernican revolution, we know that experience is constituted and structured by the forms of sensibility and the categories of human understanding [...] it is generally assumed that media play a crucial role in the configuration of the human mind and experience. Media are interfaces that mediate not only between us and our world (designation), but also between us and our fellow man (communication), and between us and ourselves (self-understanding). Aesthetic experience is no exception: artistic media are interfaces that not only structure the imagination of the artist, but the work of art and the aesthetic reception as well.”

nossa própria inserção no mundo, a exemplo do impacto das redes sociais nas relações sociais “reais”. Essa visão se coaduna com a tese de Horkheimer de que, afastando-se de uma concepção idealista de uma consciência de si, o sujeito é ele mesmo produto do trabalho social.²⁹ Não se trata, portanto, de *defender um modelo essencialista de recepção contra o modelo virtual*, mas de compreender que o modo de presença da arte se altera na contemporaneidade *segundo um novo código de sensibilidade*. Ao mesmo tempo, essa reconfiguração da experiência transborda, refletindo e alimentando uma relação com o mundo que sofre, ela mesma, essa disrupção ontológica. Luís Raposo, diretor do ICOM, em uma entrevista³⁰ justamente sobre museus virtuais, ajuíza que, ao abrimos espaço para um *conceito imaterial de estética* – que o museu virtual poderia ser chamado a protagonizar – estaríamos corroborando também um conceito imaterial de ética, ao sermos coniventes com a construção de um mundo de imagens desobrigado do real. Nesse sentido, a reorganização da experiência e da própria subjetividade sob o domínio do virtual – em outras palavras, sem lastro – parece prever uma sobre-representação não apenas no que diz respeito à arte, mas à inserção política e social dos próprios seres humanos no mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor W. Über das gegenwärtige Verhältnis von Philosophie und Musik. **Musikalische Schriften V**. Gesammelte Schriften 18. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997.
- ADORNO, Theodor W. **Teoria estética**. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2016; **Gesammelte Schriften**, Band 7. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997.
- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006; **Gesammelte Schriften**, Band 3. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997.
- ADORNO, Theodor W. The Idea of Radio Physiognomics. *In*: HULLOT-KENTOR, Robert. **Current of Music: elements of a radio theory**. Malden: Polity Press, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2018.
- COHN, Gabriel. As duas faces da indústria cultural. **A terra é redonda**, 30 jun. de 2020, s.n. Disponível em: <https://aterredonda.com.br/as-duas-faces-da-industria-cultural/#:~:text=H%C3%A1%20pouco%20mais%20de%20setenta,do%20pensamento%20europeu%20da%20%C3%A9poca>. Acesso em: 10/10/2021.

²⁹ Cf. DUARTE, 2003, p. 95

³⁰ RAPOSO, Luís. Os equívocos da museologia e da patrimoniologia. **Artecapital**, 01 jun. de 2020. Disponível em: <https://www.artecapital.net/opiniao-210-luis-raposo-os-equivocos-da-museologia-e-da-patrimoniologia>. Acesso em: 20 de out. de 2021.

- DE MUL, Jos. “The Work of Art in The Age of Digital Recombination. *In*: BOOMEN, Marianne van den; LAMMES, Sybille; et al (Org). **Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2009.
- DUARTE, Rodrigo. Modos de presença dos fenômenos estéticos contemporâneos. *In*: HERMANN, Nadja; RAJOBAC, Raimundo (Org). **A questão do estético: ensaios**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2020, p. 117-132.
- DUARTE, Rodrigo. O esquematismo kantiano e a crítica à indústria cultural. **Studia Kantiana**, v. 4, n. 1, p. 85-105, 2003.
- PROENÇA, Fernanda. Arte em tempos de pandemia: um olhar adorniano. *In*: PERIUS, Oneide; PONTEL, Evandro; CAIRES, Fabio; et al (Org). **Diagnóstico do tempo: implicações éticas, políticas e sociais da pandemia**. : Editora Fundação Fênix, 2020, p. 241-265.
- RAPOSO, Luís. Os equívocos da museologia e da patrimoniologia. **Artecapital**, 01/06/2020. Disponível em: <https://www.artecapital.net/opiniao-210-luis-raposo-os-equivocos-da-museologia-e-da-patrimoniologia>. Acesso em: 20/10/2021.
- ROUANET, Sérgio Paulo. Ética e antropologia. **Estudos avançados**, v. 4, n. 10, p. 111-150, dez. de 1990..
- SOCHA, Eduardo. Para um conceito materialista de tempo musical. A teoria dos tipos nos fragmentos de Adorno sobre Beethoven. **Revista Discurso**, v. 49, n. 1, p. 161-184, 2019.
- STEIN, Kevin. Poems and Pixels: The Work of Art in an Age of Digital Reproduction. **Poetry's Afterlife: Verse in the Digital Age**. Ann Arbor: University of Michigan Press; Digitalculturebooks, 2010.

Recebido em 04/02/22
Aceito em 04/04/22