

Museus de Simulacros

"A PRÓXIMA VEZ que você entrar num museu, seja ele o Museu do Ipiranga, o Louvre ou o British Museum, reserve algum tempo para observar o próprio museu. Os museus são muito mais do que meros recipientes para os objetos nele exibidos. Eles têm sua própria história e podem nos dizer muito sobre a época em que foram construídos."

Este parágrafo abre o artigo *A museificação dos museus*, de Peter Burke, publicado no caderno Mais! da Folha de São Paulo, dia 02 de junho último. A estimulante discussão situa historicamente os museus enquanto um dos sistemas da arte de relacionar-se com as "massas" na modernidade.

Lembra o autor que o movimento de franquear ao público a entrada das galerias reais, aristocráticas e eclesiásticas corresponde ao ideal democrático da Revolução Francesa de arrebatrar a cultura aos príncipes e torná-la acessível a um público mais amplo. Ao lado deste ideal democrático, havia o ideal nacionalista: prédios magníficos são construídos com a função de reforçar a identidade de uma nação (ou império), exibindo ao público seus tesouros.

Partindo da reflexão de alguns pensadores da contemporaneidade sobre a hegemonia das redes informáticas e mediáticas e suas conseqüências para as noções de memória, história e tradição - especialmente Paul Virilio (1993) e Pierre Lévy (1993), gostaríamos de levantar algumas questões sobre as idéias de "originalidade" e "autenticidade" da obra de arte, que são centrais na constituição do sistema de museus a que Burke se refere. Nossa principal indagação diz respeito à "museificação" destas categorias frente à tendência hegemônica das imagens virtuais e dos simulacros sobre os objetos únicos e suas cópias.

Tomaremos três exemplos: a pintura figurativa da Renascença; a fotografia documental do século XIX; as imagens de um terminal de vídeo, considerando-os momentos distintos de uma obsessão da moder-

Simone Pereira de Sá

Doutora em Comunicação pela UFRJ

nidade com a imagem, que não é deste século, mas remonta à invenção da perspectiva e do ilusionismo pictórico no século xv (Thuillier: 1994)

Mas será que estamos frente a fenômenos análogos do mesmo sintoma da hegemonia do olhar - frente à Mona Lisa pendurada no Museu do Louvre para ser contemplada; frente às reproduções da Mona Lisa em cartões-postais que enviamos para os amigos no Brasil, depois de nos fartarmos de contemplar o quadro original de Da Vinci, ou finalmente frente ao simulacro perfeito desta imagem produzido por um programa de computador - e que pode ser indistintamente acessado em um terminal de vídeo, impresso em papel, ampliado ou diminuído, ou ainda projetado numa parede acompanhado de outras imagens, modificado, enxertado junto a um clip da cantora Madonna que assistimos na MTV?

Diríamos que não; parece-nos que estes exemplos indicam justamente uma transformação profunda nas próteses com as quais se enxerga a realidade, a ponto de provocar uma mutação nesta relação, embaralhando as categorias tradicionais.

Poderíamos falar então, a partir desses exemplos, de três momentos deste processo de hegemonia da visão, três tipos de "imagem-máquina" (Cf. Parente, 1993) distintas: a máquina de visão da Renascença, fundada na invenção da perspectiva e da cena ilusionista, tendo como pressuposto um olho no centro do sistema de representação; a máquina de visão do século XIX, que se desenvolve a partir da invenção de novas técnicas de reprodutibilidade - a fotografia e o cinema, especialmente - e, finalmente, a máquina de visão que surge na contemporaneidade, apoiada pelas novas tecnologias, tais como satélites, fibras óticas e lasers e acessadas através das redes informático-mediáticas.

No primeiro momento a imagem é uma representação que pretende refletir e autenticar a realidade; e vai ser valorizada exatamente à medida que "representa" bem a realidade, que capta do objeto que reproduz a sua "aura", a sua singularidade

- é o caso da pintura e da escultura - conforme descreveu tão bem o filósofo Walter Benjamin. Cada obra, neste caso, é única e vale pelo "original".

No segundo caso - a partir das técnicas de reprodutibilidade do século XIX - a fotografia, o cinema - esta cópia pode ser reproduzida "ad infinitum" -, colocando em jogo a unicidade do objeto. A partir deste segundo momento o conceito de "cópia única" de um objeto começa a perder sentido - uma vez que as várias cópias fotográficas ou filmicas produzidas a partir de uma matriz equivalem-se; permanecendo, porém, a referência à "realidade" retratada. Ou seja: fotografia e cinema ainda são pensados, majoritariamente, enquanto representações da "realidade" do mundo exterior ou "atestado" de existência das coisas.

Finalmente vamos ter a produção de imagens na contemporaneidade através de processos digitalizados: a imagem desvinculada de seus traços materiais, desmaterializada em fluxos de correntes elétricas e que pode materializar-se em diferentes máquinas de leitura.

Para estas imagens, ter referência material no mundo objetivo é uma questão que não se coloca, pois ela deixa de ser atestado de veracidade das coisas; existe antes no tempo, é pura inscrição na velocidade.

Para elas, podemos usar o conceito de simulacro do filósofo Gilles Deleuze (1975): o simulacro subverte o real, introduzindo um corte entre essência e aparência; entre verdadeiro e falso; entre real e hiper-real. A imagem simulacro não é nem a sombra do objeto nem o objeto propriamente dito, desconcertando pela sua fundamental ambigüidade. Desta forma as imagens sintetizadas a partir de um modelo são na verdade, entidades tão abstratas quanto as notas de uma partitura musical. O referencial é o programa de que se originam: expressão de um pensamento lógico que não pode atestar qualquer outra existência senão a do código que o engendra. O real, na era do virtual, é apenas uma das atualizações do possível (Cf. Machado: 1993: 129).

Se pois no sistema figurativo renascentista tudo se reconstrói em torno do ponto de vista do pintor; se na fase da reproduzibilidade, por sua vez, esta referência ainda se mantém automatizada pela câmera - ou seja, nos dois sistemas há a vigência da "ditadura" do ponto de vista fixo, trata-se agora de uma mutação das mais importantes: o ponto de vista torna-se móvel, provisório e infinitamente modificável. Ele é um campo de possibilidades a ser atualizado pelo usuário. Não se pode nem mesmo falar em copiar, mas de acessar uma imagem no suporte preferido.

A passagem que ocorreu foi, portanto, a de uma sociedade que mais e mais se afasta do referente e do conceito de autenticidade e de verdade; primeiro com a proliferação de cópias através de uma matriz; e depois, abolindo a própria matriz enquanto referência do real, substituindo-a por algoritmos matemáticos que constituem o modelo para a geração de imagens. Estamos falando então de meios tecnológicos permeáveis e bens culturais facilmente duplicáveis.

Alguns pensadores têm reagido com pessimismo em relação à proliferação de simulacros na contemporaneidade, a partir das redes informático-mediáticas.

Paul Virilio (1993), um dos pensadores mais desencantados com estas transformações, diagnostica a nossa sociedade como dromo-crática - ou seja, a sociedade submetida à tirania da velocidade dos meios de transporte e comunicação, que vai ter efeitos sobre a vida cotidiana em seus domínios público e privado, especialmente no que diz respeito à relação do homem com as noções de espaço e tempo e também com a cidade, os monumentos, os museus e a memória.

Em seu trabalho ele reflete sobre a desterritorialização e desmaterialização urbana - a cidade que não se define mais por limites territoriais, nem pela oposição ao campo, mas pelas saídas do aeroporto. A geografia da cidade, diz ele, foi substituída pelas saídas eletrônicas, onde a proliferação de câmeras, radares, telões e detectores aponta preferencialmente para um caráter de vigilância ininterrupta - o que quer dizer que

os marcos, os monumentos onde reconhecíamos a singularidade de uma cidade estão se esmaecendo.

Da mesma forma que a cidade, a residência torna-se desrealizada; sem opor-se ao local de trabalho, ela é pouco, ou nada mais do que um ponto nodal de cruzamento dos *mass media*, transmissores de informação em tempo real, e usada indistintamente para trabalho e para consumo. A possibilidade de se trabalhar em casa, acessando o local de trabalho através de computadores, fazendo compras, etc... torna-se cada dia mais concreta, inclusive no Brasil, com a entrada da Internet.

Na residência, além disso, a possibilidade de programar os meios eletrônicos - o vídeo que grava o filme que não se pode ver, a secretária eletrônica que grava as mensagens que não se pode ouvir, o micro-ondas e os aparelhos de aquecimento ou ar-condicionado programados para começarem a funcionar antes da nossa chegada em casa, o fax que recebe mensagens fora do expediente de trabalho, as redes de computador que acessam o endereço virtual a qualquer momento deixando mensagens criar uma outra representação do tempo, que se dobra sobre si mesmo, desatrelando-se das 24 horas.

Uma conseqüência (a seu ver, lamentável) desta nova articulação seria o da desintegração dos conceitos de "identidade nacional", tradição e história - a memória histórica sendo substituída pela instantaneidade do tempo eletrônico - o **tempo real** das telecomunicações - que, de certa forma, degrada a experiência física do contato face a face com os amigos ou com os colegas de trabalho, com os vizinhos, causando danos ao "sentimento de realidade" de cada um.

E ainda radicalizando este efeito de desenraizamento, vamos encontrar a "cultura global" e os "cidadãos do mundo": pessoas que já não se identificam mais com cidades específicas, mas sim com uma cultura em escala planetária.

Sua conclusão é, portanto, a de que as novas redes mediáticas são signo de uma telepresença que não mais se refere ao aqui e agora, mas a uma presença à distância, cuja

conseqüência é a fragmentação da personalidade em atual e virtual. Ele fala inclusive em vidas paralelas que vivemos através dessas redes midiáticas. Longe de nos informar, estas redes refazem o mundo à sua maneira, produzindo um real mais real e mais espetacular do que a realidade - a realidade simulacral.

Baudrillard(1978) é outro filósofo que reitera esta posição, ao afirmar que frente a máquinas potentes, versáteis, amigáveis e inteligentes o que está em perigo é justamente a identidade e a sociabilidade humana. Para ele a metáfora da civilização do simulacro é a Disneylândia - "ela existe para ocultar que é o país REAL, toda a América real, uma Disneylândia" - querendo dizer com isto que a parafernália tecno-mediática de reprodução do real produz o extermínio da própria realidade. Por exemplo, a utopia da tv verdade - documentar como se a tv não estivesse lá, é impossível. Pois a transparência excessiva destes meios extermina a "realidade" tal como o antropólogo, ao entrar em contato com uma tribo, não pode fazer de conta que sua presença não interfere naquela realidade.

Sem concordar inteiramente com a "desilusão" destes pensadores, mas aceitando os seus "diagnósticos" sobre as transformações da concepção de "realidade" a partir da entrada em cena das redes informático-mediáticas na contemporaneidade, creio que podemos retomar a reflexão de Burke sobre os museus da qual partimos.

Se retornamos a ela, poderíamos colocar algumas questões relacionadas ao papel dos museus na contemporaneidade - uma vez que eles surgem historicamente inseridos na cultura do único ou do reproduzível - ou seja, obsessivamente preocupados com a questão da preservação e da restauração, do reconhecimento do original, do autêntico - uma vez que todo o sistema gira em torno de uma premissa básica: permitir o acesso irrestrito "do povo" às obras "autênticas" dos grandes mestres. Mas alguns exemplos embaraçam estas premissas. Senão vejamos:

Turistas que visitam Florença admiram uma réplica quase perfeita do David de

Michelangelo exposta diante do Palazzo Vecchio, sem desconfiar que o "verdadeiro" David encontra-se em exposição num museu a algumas quadras desta cópia.

Do outro lado do Atlântico, os americanos construíram em Nashville um Parthenon de acordo com o modelo grego da época do seu esplendor - usando as cores originais - e que soam como um sacrilégio, não por se distanciarem do original, mas porque não correspondem à idéia que fazemos da arte grega: uma idéia dos últimos séculos, onde a imagem branca, fragmentária, feita de corpos decepados, tipo um quebra-cabeça onde se perderam peças vitais é predominante (Cf. Machado 1993: 197).

Um terceiro exemplo: do Magic Kingdom, na Disneylândia, onde vamos encontrar o "Hall dos Presidentes". Situado na praça da Liberdade, numa velha mansão filadelfiana do século XVIII, ele contém os bonecos de todos os presidentes americanos, de Washington a Reagan. A mesma atenção para os detalhes se repete, reconstituindo simulacralmente ao espectador uma sensação de realismo histórico. EPCOT Center e Euro-Disney vão funcionar no mesmo sentido - atuando como museus, elas contam a história das comunicações, da energia, da terra.

Ora, não se trata aqui de exaurir os leitores, mas apenas de destacar exemplos que atestam sobre a confusão das categorias cruciais para todos que lidam com a memória, com a história, com a preservação. Confusão que explicita problemas que acompanham a modernidade desde o seu surgimento e que alguns historiadores têm insistentemente mencionado: o de que a memória coletiva é - sempre foi - cuidadosamente construída, fabricada, juntamente com o passado e os critérios sobre o que é autêntico e o que não é, ou sobre o que deve ser esquecido ou preservado pela coletividade. Não existe, neste sentido, uma tradição social intrinsecamente "verdadeira" e nossos critérios são sempre precários para decidir sobre a autenticidade e a perenidade de fatos da cultura.

Conforme observa Machado (1993: 199):

"Toda noção de falsificação, plágio, adulteração e outros quejandos pressupõe a idéia de um 'original' fetichizado, imutável e absoluto, em relação ao qual divergem as réplicas.(...) Uma vez que são imprecisas e escorregadias as provas que nos conduziriam a um original imaculado, diante do qual as falsificações poderiam ser finalmente desmas-caradas, só podemos concluir da precariedade dos nossos critérios para decidir sobre a autenticidade dos fatos da cultura. Antes, talvez fosse mais produtivo considerar os fenômenos da falsificação e da adulteração como expressões legítimas da cultura humana, sem os quais a atividade criadora se veria paralisada sob o tacho de uma pretensa ética da criação."

Ou seja: para Machado existe na nossa cultura um "epococentrismo" - ou seja, uma obsessão pelo documento e pela autenticidade da fonte que acaba por "falsificar" uma realidade que é móvel, tortuosa e contraditória. É esta idéia obsessiva que a cultura informático-midiática, e especialmente a noção de simulacro, vem contestar.

Conforme Lévy (199: 120): "um modelo digital não é nem 'verdadeiro' nem 'falso', nem mesmo 'testável' em um sentido estrito. Ele apenas será mais ou menos útil, mais ou menos eficaz ou pertinente em relação a este ou aquele objetivo específico. Fatores muito distantes da idéia de verdade podem intervir na avaliação de um modelo: a facilidade de simulação, a velocidade de realização e modificação, as conexões possíveis com programas de visualização, de auxílio à decisão e ao ensino".

O que não significa neste caso o fim da crítica ou da análise; mas sim que os critérios de pertinência, de eficácia tomam pouco a pouco o lugar de critérios como "verdade" universal ou objetividade. O conhecimento "por simulação" não se assemelha, portanto, nem a um conhecimento teórico, nem a uma experiência prática, nem ao acúmulo de uma tradição oral. Ele é de outra natureza: valoriza

o momento oportuno, a situação, as circunstâncias, mas também aumenta os poderes da imaginação e da intuição (Lévy; 1993 : 125).

Concluindo: creio que não se trata de optar entre uma rejeição ou uma aceitação desta situação de hegemonia das novas tecnologias intermediando nossa relação com a realidade; nem mesmo de compartilhar inteiramente com os diagnósticos pessimistas de Virilio e Baudrillard acima resumidos; mas antes, de perceber que as redes informáticas e midiáticas são construções em devir. Não existe uma essência destas novas tecnologias, mas uma heterogeneidade de meios amorfos, cujas principais características são a velocidade, a flexibilidade, a mutação, a incerteza, e que podem ser usados simultaneamente para pesquisa, brincadeiras, contato com amigos distantes, para criar novas formas de arte, para "navegar" dentro dos museus.

Os conceitos de interface e de interatividade no funcionamento destas novas redes são especialmente estimulantes, uma vez que remetem às possibilidades de contato entre sistemas distintos, e de tradução, transformação, passagem - seja entre redes informáticas ou comunicativas, seja entre estas e os humanos. A interface, enquanto a superfície que intermedia o acesso, supõe a interatividade: é ela que permite um acesso não-linear em velocidade, fazendo conexões múltiplas e permitindo que o usuário explore ativamente o sistema mas também que interfira na obra.

Tomando a digitalização como a principal tendência da informática, podemos perceber pois que a questão do suporte material dos objetos fica relegada a segundo plano:

"O digital é uma matéria, se quiserem, mas uma matéria pronta a suportar todas as metamorfoses, todos os revestimentos, todas as deformações. É como se o fluido numérico fosse composto por uma infinidade de pequenas membranas vibrantes, cada bit sendo uma interface, capaz de mudar o estado de um circuito, de passar do

sim ao não de acordo com as circunstâncias.”(Lévy; 1993: 102)

Por outro lado, suscita problemas específicos: como lidar com esta facilidade de acesso que implica também na perda de controle sobre a obra, a autoria, que implica em abrir mão das categorias de verdade histórica, autenticidade, passado único, memória coletiva? Como distinguir - ou melhor - será que se trata ainda de distinguir entre a Disneylândia e o museu do Louvre, descartando preconceituosamente o primeiro como “fake” e aplaudindo o segundo como guardião de obras “autênticas”? Como um museu vai lidar especificamente com a questão dos suportes intercambiáveis da obra?

Virilio referiu-se à experiência física e sentimental ligada às casas, aos monumentos, aos territórios - mas, como lidar com a perda destas referências, quer dizer, como substituí-las? Ou ainda, trata-se de substituí-las ou será que os museus não poderiam ser exatamente os locais onde poderíamos descansar da velocidade dessas novas tecnologias?

Museus de simulacros - é possível, enfim, esta conjunção de termos paradoxais? Estas são algumas indagações que nos parecem pertinentes para serem debatidas por uma teoria da comunicação que se ocupe da contemporaneidade ■

Referências

BAUDRILLARD, Jean *La precession des simulacres*. Paris, Ed. Galilée, 1978.

BENJAMIN, Walter *A Obra de Arte na época de suas técnicas de reprodução*. Col. Os pensadores. S.P. Ed. Abril Cultural, 1980

BURKE, Peter “A museificação dos museus”. Caderno Mais! Folha de São Paulo, 02/06/1996

DELEUZE, Gille *Lógica do Sentido*. S.P. Perspectiva, 1975.

LÉVY, Pierre *As Tecnologia da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. RJ, Ed. 34, 1993.

MACHADO, Arlindo *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. SP. EDUSP, 1993.

PARENTE, André *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. RJ, Ed. 34, 1993.

THUILLIER, P. *De Arquimedes a Einstein: A face oculta da invenção científica*. (Ver: cap. sobre Leonardo da Vinci). RJ, Zahar, 1994.

VIRILIO, Paul *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. RJ, Ed. 34, 1993.