A ONTOLOGIA DA ARTE DE MASSA

Noël Carroll[1]

Se por "tecnologia" significamos aquilo que aumenta nossos poderes naturais, em especial aqueles de produção, então a questão da relação da arte com a tecnologia é perene. Entretanto, se temos em mente uma concepção mais estrita de tecnologia, a que faz parte da produção em massa rotineira e automática de múltiplos exemplares do mesmo produto – sejam eles carros ou camisetas – então a questão da relação da arte com a tecnologia é premente para nosso século. Pois especialmente em nosso século o comércio com a arte se fez cada vez mais mediado por *tecnologias* no sentido estrito (produção/distribuição em massa) do termo. Uma tecnologia no sentido lato é um instrumento protético que amplia nossos poderes [2]. Nesse sentido, as tecnologias que marcam a revolução industrial são próteses de próteses, aumentando o alcance de nossos já alargados poderes de produção e distribuição por meio da automatização de nossos recursos técnicos de primeira ordem. Chamemos tais tecnologias de "tecnologias de massa". O desenvolvimento das tecnologias de massa inaugurou uma era da arte de massa, obras de arte encarnadas em múltiplas instâncias e disseminadas largamente através do tempo e do espaço.

Hoje em dia é lugar comum notar que vivemos em um meio dominado pela arte de massa – quer dizer, dominado pela televisão, cinema, música popular (gravada e transmitida), romances de sucesso absoluto na lista dos mais vendidos, fotografia e por aí vai. Sem dúvida, essa condição é mais acentuada no mundo industrializado, onde a arte de massa, ou se preferir, entretenimento massificado, é provavelmente a forma mais comum de experiência estética para a maioria das pessoas [3]. Mas a arte de massa também penetrou o mundo não industrial a tal ponto que em muitos lugares algo como

---

[1] Texto cedido pelo autor para publicação na Revista Redescrições. Originalmente publicado em: **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Vol. 55, n. 2, Perspectives on the Arts and Technology (Spring, 1977), 187-199.

[2] Patrick Maynard, "Photo-Opportunity: Photography as Technology" **The Canadian Review of American Studies** *22* (1991): 505-506.

[3] Eu prefiro o termo "arte de massa" a "entretenimento", uma vez que o fenômeno que estou discutindo neste artigo obviamente proveio de artes e gêneros bem conhecidos como o drama, o romance, a pintura a óleo. O termo "entretenimento", para especificá-lo, é muito mais solto do que o termo "arte". Além disso, ao estipular que minha preocupação é com arte de massa, estou excluindo de minha investigação os gêneros da "mass media" (mídia de massa), como noticiários de televisão e eventos esportivos, que não provêm das artes.

uma cultura global de massa passou a coexistir, com o que Todd Gitlin chamou de uma segunda cultura, paralela às culturas indígenas e às tradicionais. De fato, em alguns casos, essa segunda cultura em certos países do terceiro mundo até mesmo erodiu a cultura primitiva. De qualquer modo, está se tornando cada vez mais raro encontrar povos em algum lugar do mundo hoje que não tenham alguma exposição à arte massificada como resultado da divulgação de tecnologias de massa.

Da mesma forma não há sinal de afrouxamento no controle da arte de massa. Mesmo agora, os sonhos de cabos de conexão penetrando em cada casa encantam os magnatas da mídia, enquanto Hollywood produz filmes em ritmo frenético, não apenas para vender ao mercado, mas também a fim de sustentar uma despensa capaz de satisfazer os apetites vorazes dos centros de diversão domésticos cuja evolução em futuro próximo foi predita. Propriedades intelectuais de todo tipo estão sendo produzidas e adquiridas em ritmo delirante na expectativa de que as futuras tecnologias de mídia que estão por vir demandarão uma quantidade simplesmente colossal de produtos para transmitir. Assim, em todo caso, podemos antecipar mais arte de massa em toda parte do que nunca antes.

Entretanto, apesar da inegável relevância da arte de massa para a experiência estética no mundo tal como o conhecemos, a arte de massa tem recebido pouca atenção nas recentes filosofias da arte, que parecem mais preocupadas com a arte contemporânea de alto nível, ou mais precisamente, a arte de vanguarda. Dada essa lacuna, o propósito do presente artigo é chamar a atenção dos filósofos da arte para questões concernentes à arte de massa, um fenômeno que já se faz notar pela atenção generalizada.

A questão particular que eu gostaria de abordar aqui concerne à ontologia da arte de massa – a questão do modo como a arte de massa existe. Ou, isso dito de outro modo, eu tentarei especificar o status ontológico das obras de arte de massa. Mas, antes de discutir o status ontológico da arte de massa, será proveitoso esclarecer o que eu entendo que seja a arte de massa. Assim, no que segue, tentarei primeiro definir as condições necessárias e suficientes para pertencer à categoria de arte de massa. Em seguida, introduzirei uma teoria sobre o status ontológico da arte de massa. E, finalmente, considerarei certas objeções às minhas teorias.

I. A DEFINIÇÃO DE ARTE DE MASSA

Talvez a questão básica que surge com relação à minha abordagem de arte de massa concerne minha razão para chamar o fenômeno sob análise "arte de massa" ao invés de, digamos, "arte popular".[4] Minha preocupação a esse respeito é bastante simples. "Arte popular" é um termo ahistórico. Se pensarmos na arte popular como arte das classes mais baixas, então, provavelmente, cada cultura na qual apareceram divisões de classe, nelas existiu alguma arte popular. De outro lado, se consideramos arte popular como arte que muitos em dada cultura usufruem, então, espera-se que toda cultura tenha alguma arte popular. Mas o que se chama de "arte de massa" não existiu em todo lugar através da história humana. O tipo de arte – de que cinema, fotografia e rock fornecem exemplos típicos – prolifera na cultura contemporânea, tem certa especificidade histórica. Ela surgiu no contexto da sociedade industrial moderna, sociedade de massa, e é expressamente destinada para uso dessa sociedade, justamente empregando forças produtivas características dela, tais como tecnologias de massa, a fim de levar a arte para enormes populações consumidoras.

Arte de massa, diferentemente de arte popular pura e simples, não é o tipo de arte que possa ser encontrada em qualquer sociedade. É a arte de massa, da sociedade industrial, e se destina às finalidades dessas sociedades. Sem dúvida, apesar de arte de massa ser uma categoria historicamente específica, não se pode datar seu advento com grande precisão. A própria sociedade de massa começa a emergir gradualmente com a evolução do capitalismo, da urbanização e industrialização, e a arte de massa se desenvolve conjuntamente, surgindo já com as primeiras tecnologias de informação de massa, como a imprensa, que também possibilitou a popularização de gêneros de arte de massa como o romance. À medida que a industrialização e as tecnologias da informação que são parte e fruto delas expandiam, se somaram a fotografia, o cinema, o rádio, as telecomunicações e agora a informática se acrescentou à imprensa de modo que a arte produzida e disseminada tecnologicamente, progressivamente se tornou a marca de uma época que começa em fins do século 19 e prossegue com intensidade exponencialmente crescente ao longo do século 21.

[4] Para defesas mais elaboradas da definição de arte de massa proposta nesta seção ver: Noël Carroll, "The Nature of Mass Art" ("A Natureza da Arte de Massa") e "Mass Art" ("Arte de Massa"), "High Art and the Avant-Garde: a Response to David Novitz", ("Arte Superior e a Vanguarda: uma Resposta a David Novitz"), in: **1922: Philosophic Exchange** (Brockport, New York: Center for Philosophic Exchange, State University of New York, College at Brockport, 1993).

A arte de massa, em resumo, destina-se ao consumo de massa. Destina-se a ser consumida por amplo número de pessoas. Isso porque a arte de massa possibilita o consumo simultâneo do mesmo artefato por audiências frequentemente separadas por largas distâncias. O vaudeville era uma arte popular, mas não arte de massa pela óbvia razão de que no circuito do vaudeville, um W. C. Fields poderia apenas se dirigir a uma audiência limitada a um teatro e a um transcurso de tempo. Entretanto, quando ele traduziu seus roteiros para o cinema, ele pode "atuar" como artista e diretor em Peoria, Londres e mesmo na Filadélfia ao mesmo tempo. Como este exemplo indica, ao recusar em rotular esse fenômeno como arte popular, eu não nego que há muitas vezes uma conexão histórica entre arte popular, em sentido lato, e arte de massa. Com bastante frequência, a arte de massa evolui a partir de arte popular já existente. As baladas, primeiramente divulgadas por meio de performances ao vivo e preservadas na memória, por sua vez, deram lugar a partituras de baladas e de música, e, recentemente evoluíram para discos. Shows grotescos de carnaval talvez tenham dado origem a filmes de terror, enquanto os dramas de teatro do século 19 proporcionaram um repertório de histórias e técnicas de que foram extraídos os primeiros filmes, do mesmo modo contar histórias, brincadeiras estilizadas e brincadeiras em geral, e, finalmente, a comédia *stand-up* são as fontes de muitos shows da TV, para não mencionar as comédias de costume (*sitcoms*).

Mas, é claro, nem todas as formas tradicionais de entretenimento popular, em sentido lato, evoluíram para formas da arte de massa. Briga de galo, por exemplo, não encontrou lugar na arte de massa. E a arte de massa desenvolveu certas formas que não evidenciam nenhuma dívida com as artes populares tradicionais. Por exemplo, a música em vídeo deve sua herança à arte de massa pré-existente como o filme. Em suma, apesar de toda arte de massa dever pertencer à classe de arte popular mais ampla e ahistórica, nem toda arte popular é arte de massa.

Ex hypothesi, o que distingue a arte de massa da classe mais ampla da arte popular ahistórica é, como o rótulo "arte de massa" indica, que ela é produzida e disseminada por meios de tecnologias industriais de massa, tecnologias capazes de reproduzir múltiplas instâncias ou signos de produtos da arte de massa até pontos de recepção distantes um do outro. Como a manufatura em massa de automóveis, a arte de massa é uma forma de produção e distribuição destinada a dispor uma multiplicidade de

artes para audiências de consumo de massa geograficamente remotas.[5] Arte de massa é a arte da sociedade de massa, dirigida a audiências de massas por meio do que as tecnologias de massa permitem.

Arte de massa é produzida e distribuída pelos *mass media* (mídias de massas). Essas mídias chamadas de *massa* fazem com que seus produtos sejam acessíveis simultaneamente a vastas audiências mesmo se não comandam realmente grandes audiências. A TV foi um meio de comunicação de massa neste sentido antes que um grande número de pessoas possuísse aparelhos de TV[6]. Os produtos da arte de massa são, em princípio, produzidos para uma pluralidade de receptores e a tecnologia de massa contribui para a realização dessa finalidade por meio da extensão "da viabilização de formas simbólicas no espaço e no tempo", como propõe John B. Thompson[7].

Entretanto, apesar de a produção e distribuição pela mídia de tecnologias de massa representar uma condição necessária à arte de massa, é insuficiente identificar um candidato à produção artística de massa, pois obras de vanguarda podem também ser produzidas e distribuídas pelas tecnologias de massa. Robert Ashley usa as mesmas tecnologias de transmissão e gravação sonora que Rolling Stones e Madonna usam, enquanto cineastas como Michael Snow e Jean Luc Godard fazem uso do mesmo aparato de filmagem que David O. Selznick e Victor Fleming usaram em sua produção de *E o Vento Levou*. Ainda assim, claramente, obras de vanguarda, quando produzidas por meios de mídia de massa, não são propriamente obras de arte, pois elas não se destinam ao consumo de um público de massa. Com frequência, elas são expressamente destinadas para confundir o público de massa – para ultrajar a sensibilidade burguesa – e mesmo quando não há essa intenção explícita, elas invariavelmente produzem esse efeito, pois é uma condição necessária para ser vanguarda que as obras em questão subvertam ou, pelo menos, vão além das expectativas convencionais.

Obras de vanguarda não se prestam para o acesso imediato ao público de massa. Supõe-se que elas desafiem ou transgridam a compreensão comum e as expectativas que esse tipo de público consumidor tem com relação às formas de arte relevantes. Isso não significa que uma obra de vanguarda não possa se tornar um

[5] É interessante notar que o rádio tal como concebido por Marconi, era transmitido de um ponto a outro apenas. A noção de múltiplas recepções foi inventada por DeForest. Devo essa observação a Patrick Maynard.

[6] De modo similar, músicas country contam como forma de arte de massa, mesmo se poucas pessoas a ouvem.

[7] THOMPSON John B., **Ideology and Modern Culture: Critical Social Theory in the Era of Mass Communication** (Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na Era da Comunicação de Massa): Stanford University Press, 1990, p. 221.

sucesso editorial: *Versos Satânicos* de Salman Rushdie foi um sucesso. Entretanto, a explicação neste caso tem mais a ver com o fato de pessoas em lugares como Iowa se recusaram, desafiadoramente, a permitir que um ditador iraniano diga a elas o que devem ler, e menos à apreciação das estratégias narrativas disjuntivas de Rushdie.

De fato, eu suponho que o livro de Rushdie, apesar do sucesso de vendagem, não foi lido na mesma proporção. Pois para ser lido com compreensão e apreciação, *Versos Satânicos* requer uma bagagem de história e de teoria da literatura e do discurso relatado de sujeito dividido, que não estão na ponta da língua da maioria do público leitor de língua inglesa.

As Pontes de Madison (para ficar em Iowa) é uma obra de arte de massa, mas *Versos Satânicos* não. Qual é a diferença? O primeiro foi feito para ser acessível ao público leitor de massa e o último não. Se fossem equivalentes, qualquer consumidor deveria ser capaz de compreender *As Pontes de Madison* sem nenhum estofo especializado, a não ser a habilidade de ler e um domínio rudimentar da prática da ficção. *Versos Satânicos*, ao contrário, requer um preparo especial para ser compreendido, apesar de, é claro, esse preparo poder ser adquirido autodidaticamente.

Obras de vanguarda podem ser produzidas e distribuídas por tecnologias de massa, mas elas não são arte de massa. Pois apesar de produzidas e distribuídas por tecnologias de massa, tais obras não são estruturadas para assimilação e recepção imediata pelo público em geral. De fato, elas são designadas a frustrar uma fácil assimilação. Nos casos mais favoráveis, a arte de vanguarda se destina a alargar sensibilidades comuns, enquanto nos casos mais típicos, elas são destinadas a confundi-las devido a modificações na percepção de laxismos estéticos e/ou morais.

De fato, ao longo da época da arte de massa, defensores da estética de vanguarda (por exemplo, Collingwood, Adorno e Greenberg)[8] foram os mais severos críticos da arte de massa. Para eles, a vanguarda foi tanto a antítese histórica quanto cultural da arte de massa. Além disso, como a vanguarda é a antítese da arte de massa, ela proporciona hegelianamente, uma visão da "tese" – arte de massa – da qual extrai seu programa e seu propósito. A arte de vanguarda é elaborada para ser difícil, para ser intelectualmente, esteticamente e até moralmente desafiadora, inacessível àqueles sem

[8] Ver Noël Carroll, "Philosophical Resistance to Mass Art" ("Resistência Filosófica à Arte de Massa") em **Affirmation and Negation in Contemporary American Culture** (Afirmação e Negação na Cultura Americana Contemporânea), ed. Gerhard Hoffman and Alred Hornung (Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1994, pp. 297-312).

certo cabedal de conhecimento e aquisição de sensibilidades. A arte de massa, em contraste, é elaborada para ser fácil, para ser imediatamente acessível ao maior número de pessoas possível, com mínimo esforço.

A vanguarda é esotérica; a arte de massa é exotérica. Ela serve para comandar um público de massa. Assim, é constituída para uso fácil. Idealmente, é estruturada de tal modo que grande número de pessoas poderá compreendê-la e apreciá-la, virtualmente sem esforço. É feita de modo a capturar e chamar a atenção do grande público, enquanto a arte de vanguarda é feita para ser difícil e repelir a fácil assimilação pelo grande público.

Como a arte de massa se destina a envolver amplos mercados, ela gravita em direção à escolha de recursos que a farão prontamente acessível à massa, públicos incultos. Revistas em quadrinhos, filmes comerciais e a TV, por exemplo, se comunicam por meio de imagens. E imagens são símbolos cujos referentes são reconhecidos, sendo as coisas uniformes, imediatamente e automaticamente por espectadores pelo simples olhar. O reconhecimento pictórico, isto é, adquirido em conjunto com o reconhecimento do objeto, vem de a pessoa poder reconhecer uma imagem de algo, digamos uma maçã, quando já se é capaz de reconhecer perceptivamente, *in natura* o tipo de coisa – tais como maçãs – que a imagem representa. Crianças, por exemplo, com frequência aprendem o que coisas são a partir de imagens antes de realmente vê-las[9]. O reconhecimento de imagens não requer nenhum treinamento especial. Assim, a arte de massa que depende de imagens como constituintes básicos será acessível de modo fundamental a um público virtualmente ilimitado. De fato, é esse recurso de filmes – de imagens em movimento – que primariamente contribuiu para a popularidade internacional dos filmes mudos, que se tornaram uma forma global de arte justamente porque eles podem ser compreendidos por quase todo mundo seja qual for a nacionalidade, classe, religião e educação.

A pesquisa pelo que é acessível massivamente até mesmo tende a influenciar a escolha de conteúdo nos entretenimentos de massa. Cenários de ação/aventura são tão apropriados aos propósitos da arte de massa porque a competição física entre as forças fortemente definidas de bem e mal é mais fácil para quase todos seguirem do que dramas psicológicos complexos, que podem exigir uma base de informação cultural que o espectador comum não possui. Isto é, é mais fácil para o espectador comum

[9] Em uma comunicação pessoal, Patrick Maynard referiu-se a isso como transferência "recíproca".

aleatoriamente selecionado compreender *Combate Mortal* do que *Blow Up*.

É o propósito ou função da arte de massa dirigir-se a um público de massa. Isso pode ser resultado de se visar lucro em países capitalistas ou por motivos ideológicos em países totalitários. E isso, por sua vez, dita certos desideratos concernentes às estruturas internas das artes de massa, assim, tais obras gravitarão em direção a estruturas como a representação pictórica, que serão acessíveis virtualmente por contato, sem treino básico especial ou esforço por vasto número de pessoas. Artes de massa tendem a certos tipos de homogeneidade exatamente porque visam atrair o que é comum entre enormes populações de consumidores.

Frequentemente é essa tendência em direção à homogeneização que críticos – geralmente críticos de vanguarda – destacam para repudiar quando a questão é arte de massa. Entretanto, a busca por denominadores comuns na arte de massa, nas instâncias tanto de estilo como conteúdo, não é uma fraude, e sim uma designação consciente dada à função da arte de massa. Pois é o aspecto da arte de massa que engaja o público e que está por detrás de uma inclinação em direção a estruturas que serão prontamente acessíveis virtualmente pelo contato e com pequeno esforço de parte do público de níveis bastante diversos.

Para resumir e ir adiante com essas observações, podemos tentar definir a arte de massa por meio de seguinte fórmula:

x é arte de massa se e somente se 1) x é uma múltipla instância ou tipo de arte 2) produzida e distribuída por tecnologia de massa, 3) que é intencionalmente destinada a gravitar em suas escolhas estruturais (por exemplo, formas narrativas, simbolismo, efeitos intencionados e mesmo seus conteúdos) em direção àquelas escolhas que prometem acessibilidade com mínimo esforço, virtualmente ao primeiro contato, para vasto número de públicos relativamente incultos.

Cheguei à primeira condição ao estipular que meu domínio de estudo é *arte* de massa, não cultura de massa, que representa uma categoria mais ampla. Isto é, minha preocupação não são esses itens da cultura de massa que são identificados mais estritamente como arte – tal como os dramas, histórias e canções mais do que programas de notícias, shows de culinária ou eventos esportivos. Desde que obras de arte de massa não são de vanguarda, há pouca dificuldade em classificar itens em termos de se recaem ou não em formas de arte estritas – como drama ou canção – ou em termos de se eles descartam propósitos artísticos classicamente reconhecidos como representação ou

expressão. Que a arte de massa não seja o que se denomina arte múltipla ou única é uma faceta que as obras que explicarei na próxima seção deste ensaio, se isso não tiver ficado evidente [10].

A segunda condição – que as obras de arte de massa são produzidas e distribuídas por tecnologias de massa – deve ser também mais ou menos óbvia. A arte de massa emerge historicamente; não esteve sempre entre nós. Ela emerge apenas quando tecnologias capazes de produção e distribuição em massa surgem. Então, a arte de massa não é simplesmente popular. Ela requer tecnologias que possam distribuir exemplares de obras a mais de um ponto de recepção simultaneamente. Walter Benjamin falou de arte de massa em termos de sua reprodutibilidade em massa[11]. Isso facilita as coisas como para certos fotógrafos, mas não dá conta da possibilidade de transmissão simultânea. Antes, é mais proveitoso pensar em obras de arte de massa como aquelas que podem ser transmitidas a muitos pontos de recepção simultaneamente.

A noção de um local discreto de recepção neste caso é um tanto complicada. Ela não pode ser especificada em termos de distâncias mensuráveis entre pontos de recepção. Uma casa de tamanho médio com dois aparelhos de TV tem pelo menos dois pontos de recepção distintos, enquanto que Mount Rushmore define um local de recepção, embora possa ser visto por muitas pessoas de diferentes pontos, que compreende uma área maior que a de uma casa de médio tamanho. O que conta como ponto de recepção específico depende do que seja o foco de atenção do público de certa prática. Mount Rushmore possui um ponto único de recepção espacialmente contínuo cobrindo uma extensão ampla indeterminada, enquanto que dois aparelhos de TV são, em condições normais, dois pontos de recepção[12]. Cada palco de teatro tem um ponto de recepção discreto, embora, diferentemente do caso da TV, no teatro é impossível enviar o mesmo sinal para atuação em uma peça a dois locais diferentes de recepção simultaneamente, enquanto que essa capacidade é uma condição *sine qua non* da arte de tecnologia de massa como a televisão.

---

[10] De passagem devo mencionar que nem todas as tecnologias da mídia de massa resultam em formas de arte de massa. O telefone, enquanto tal, não parece ter dado à luz a uma forma de arte de massa própria dele, apesar de funcionar como um elemento nas obras e servir como sistema distribuidor para algumas obras de arte de massa.

[11] Walter Benjamin, *"The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction"* ("A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução"), in **Illuminations**, ed. Hannah Arendt (New York: Schocken Books, 1969), pp. 217-253.

[12] As aspas "condições normais" significam excluir casos como em que diferentes monitores de TV unem partes de uma só imagem ao modo de mosaico (com em algumas obras de Nam June Paik).

Entretanto, apesar da produção e divulgação de obras relevantes por meio de tecnologias industriais de massa contarem como fatores essenciais às obras de arte de massa, eles não bastam para identificar um candidato a obra de arte de massa, pois, como vimos, parece ser ilógico considerar que obras de vanguarda como os filmes de Stan Brakhage sejam considerados como arte de massa. Tais obras podem ser produzidas e distribuídas por meio de um agente de mídia de massa, mas não se espera que delas possam usufruir públicos incultos. Não são acessíveis cognitivamente nem emocionalmente a espectadores mais simples. Por isso Brakhage introduz seus filmes com conferências: ele está tentando educar seu público para que possam ver seus filmes. As obras de arte de massa típicas são aquelas feitas com vistas a garantir seu acesso a espectadores que, sem nenhum preparo básico especial, possam compreender e apreciá-las pelo simples contato, despendendo pouco esforço[13].

Rock, por exemplo, além de sua simplicidade harmônica, emprega uma batida facilmente reconhecível que ajuda a compor o resto do som. Essa batida é uma estrutura de referência pronunciada e imediata cuja repetição possibilita entrar na estrutura rítmica que nela converge. Como na antiga canção dos Beatles "Rock and Roll Music" isso aparece: "It's got a backbeat, you can't lose it" (em tradução livre: "Há uma batida que você não pode perder"). Muitas pessoas podem identificá-la rapidamente e diretamente, pelo menos dedilhá-la e acompanhar o ritmo com a cabeça. É essa sua característica estrutura interna, entre outras, que faz do rock música acessível ao mundo todo.

Pode-se pensar que como quase todo rock é cantado em língua inglesa, ele não se espalharia tão facilmente. Entretanto, sociólogos descobriram que ouvintes não prestam atenção basicamente às letras, mas sim à ampla linha melódica de uma peça[14]. Assim, estudantes em Moscou podem se deleitar com os mesmos sons de euforia ou

---

[13] Apesar de neste ensaio eu abordar apenas arte de massa, arte popular e arte de vanguarda, não pretendo que essas sejam as únicas formas de arte. Há também a arte do folclore, *middle-brow art* (*arte* didática) e as formas tradicionais anteriores às artes modernas de massa (como quadros de da Vinci). Para mais detalhes dessas outras formas de arte e sua relação com as de massa, ver Noël Carroll, *"Nature of Mass Art"* ("A Natureza de Arte de Massa"); Noël Carroll, *"*Mass Art, High Art and the Avant-garde*"* ("Arte de Massa, Arte Superior e a Vanguarda"); e Noël Carroll, **Prolegomena to the Philosophy of Mass Art** (Prolegômenos à Filosofia da Arte de Massa), (Oxford University Press), no prelo.

[14] Roger Jon Desmond, *"*Adolescents and Music Lyrics: Implications of a Cognitive Perspective*"*, ("Adolescentes e Letras de Músicas: Implicações de uma Perspectiva Cognitiva"), "**Communications Quaterly** 35 (1987): 278; Simon Frith, **Music for Pleasure** (Música por Prazer) (New York: Routledge, 1988), p. 154: e Quentin Shultze et al., **Dancing in the Dark: Youth, Popular Culture and the Electronic Media** (Dançando no Escuro: Juventude, Cultura Popular e Mídia Eletrônica) (Grand Rapids, Michigan: William B. Eerdmans, 1991), pp. 160-163.

desafio que seus estudantes em Liverpool.

Enquanto minha definição de arte de massa enfatiza a sua busca por estruturas que podem comandar públicos de massa, a fórmula sugere um rico programa de pesquisa empírica para o estudo da arte de massa, visto que, no que diz respeito às obras de arte de massa, uma questão sempre útil a ser levantada concerne o que ocorre com obras importantes que as leva a chamar a atenção de amplo público. Que o limite de corte nos vídeos na MTV seja a marca de 19.94 tomadas por minuto[15] ajuda a explicar porque os vídeos musicais fixam os espectadores na tela, pois tal recurso permite pouca chance para a atenção diminuir. De fato, dado o modo como nosso sistema perceptivo funciona, isto é, dada a tendência involuntária de nossa atenção para despertar (por razões de adaptação sonora) com a introdução de novos estímulos, pode ser que a MTV esteja explorando nossas conexões de tal modo que muitos espectadores quando menos percebem, são tomados irresistivelmente pelas suas imagens[16].

II. A ONTOLOGIA DA ARTE DE MASSA

Após definir a natureza das artes de massa, gostaria agora de voltar à questão de seu status ontológico – a questão do modo pelo qual a arte de massa existe. A estratégia que adotarei primeiro é tentar caracterizar o status ontológico do cinema a fim de prosseguir para ver se essa caracterização pode ser generalizada, com os ajustes necessários, a outras formas de arte de massa tais como fotografia, gravação de músicas, transmissão de rádio e telecomunicações.

Um modo útil de chegar à ontologia de filmes é dirigir a atenção para a diferença entre performances teatrais e as do cinema[17]. Digamos que há uma apresentação de *The Master Builder* (*Solness, o Construtor*) às 8 horas da noite no teatro local, e que estivesse em cartaz no mesmo horário *Waterworld* no cinema das

[15] Donald L. Fry e Virginia H. Fry, "Some Structural Characteristics of Music Television Video" ("Algumas Características Estruturais de Clipes Musicais em Televisão"), artigo apresentado nos encontros da Associação de Comunicação Oral em Chicago em novembro de 1984 e citada em **Dancing in the Dark** (Dançando no Escuro).

[16] Talvez o chamado surf de canais seja um fenômeno relacionado. Enquanto nossa atenção diminui, tentamos (em geral subconscientemente) reagir trocando de canal, e assim introduzindo um romper de nova estimulação. O que fazemos conosco por meio dessa troca de canais é grosso modo o que a edição na MTV faz por nós automaticamente e num ritmo muito mais rápido.

[17] Esta abordagem da ontologia do cinema se constrói a partir de tentativas anteriores minhas, incluindo: "Towards an Ontology of the Moving Image", ("Em Direção a uma Ontologia do Cinema"), in: **Philosophy and Film** (Filosofia e Filme), Eds. Cynthia A. Freeland and Thomas E. Wartenberg (New York: Routledge, 1995); e "Definindo o Cinema" em minha obra **Theorizing the Moving Image** (Teorizando sobre Cinema) (New York: Cambridge University Press, 1996).

vizinhanças. Pode-se ir a ambos. Em ambos os casos, tanto podemos estar sentados em um auditório e cada apresentação começaria quando a cortina levantasse. Mas, apesar dessas semelhanças superficiais, há profundas diferenças ontológicas entre as duas apresentações.

Sem dúvida, essa afirmação soará estranha para alguns filósofos. Pois se alguém distingue ente dois tipos de artes – aquelas singulares e as múltiplas – então as apresentações cinematográficas e as teatrais parecem ontologicamente pares; ambas são consideradas signos (n.t.: *token* ou realizações) de um só tipo (n.t.: *type*, padrão). Em cada caso, a apresentação é um signo de um tipo de arte – *The Master Builder*, de um lado, e *Waterworld* de outro, - no sentido de qualquer signo do tipo em questão podem sofrer destruição – digamos, por fogo – enquanto o tipo-padrão de arte permanece[18].

Evidentemente, a distinção tipo/signo (*type/token*), apesar de útil para localizar a distinção ontológica entre certas pinturas e esculturas, de um lado, e coisas como peças, filmes, romances e sinfonias de outro lado, não é fina o suficiente para distinguir entre apresentações de cinema e apresentações de teatro. Para obter essa distinção, é instrutivo considerar os caminhos diferentes pelos quais se chega de uma peça-tipo a uma atuação dramática signo-realização, de um lado, versus o caminho de um filme-tipo a uma apresentação (i.e., assistir) um filme.

Para obter a partir de um filme-tipo uma realização-signo, é preciso uma interpretação. Além disso, os caminhos diferentes da apresentação do signo ao tipo no teatro versus a do filme-tipo à realização do filme, explica porque vemos as apresentações teatrais como formas de arte legítimas, ao passo que, ao mesmo tempo, não vemos apresentações de filmes (i. e., assistir filmes) com formas de arte.

A apresentação de filme se dá a partir de uma cópia padrão de filme, mas pode também ser um vídeo, um disco a laser, ou um programa de computador codificado por meio físico. Tais padrões são eles próprios signos; a cada um deles pode ser designado um local no espaço, embora ao filme-tipo (*film-type*) – *Waterworld* – isso não seja possível. Tampouco o negativo da obra do filme-tipo. É uma realização entre outras. O negativo original de *Nosferatu* de Murnau foi destruído por ordem judicial, mas o filme ainda existe.

Cada apresentação de filme uma realização-signo do filme-tipo. Cada

[18] A aplicação da distinção tipo/signo (*type/token*) para a arte foi feita por Richard Wollheim em seu livro *Art and its Objects* (Arte e seus Objetos) (Cambridge: Cambridge University Press, 1980, em especial seções 35-38).

realização de apresentação dá acesso ao filme-tipo. Mas para apresentar uma realização-signo da atuação de um filme, se requer um padrão – uma fita ou vídeo ou um disco a laser – que é também uma realização-signo de filme tipo. A apresentação de filme como signo-realização é gerada a partir de um mecanismo (ou eletronicamente), conforme o procedimento técnico de rotina. Assim, a realização-signo da apresentação do filme – projeção do filme – não é uma apresentação artística e não justifica apreciação estética.

Evidentemente, pode-se reclamar se o filme é projetado fora de foco, ou se ele se queima no projetor, mas essas reclamações não são estéticas. São queixas sobre a capacidade de quem projeta. Claro que essa capacidade é uma condição prévia para que o filme-tipo seja arte. Mas não é um objeto de apreciação *estética*.

A abordagem é muito diferente no que toca às peças teatrais. A diferença, em parte, é uma função do fato de que peças podem ser consideradas como obras literárias, ou como obras de atuação. Quando uma peça como *Strange Interlude* (*Estranho Interlúdio*), é considerada obra literária, então meu exemplar de *Estranho Interlúdio* é um signo (realização, *token*) da forma de arte (*art-type*) *Estranho Interlúdio* do mesmo modo que meu exemplar de *The Warden* é um signo (realização, *token*) do romance de Trollope. Mas, quando visto da perspectiva da apresentação teatral, um signo (realização) de *Estranho Interlúdio* é apresentação particular que ocorre em tempo e espaço especificáveis.

Enquanto a apresentação de um filme é gerada a partir de um mecanismo e não de uma interpretação, uma apresentação teatral de *Estranho Interlúdio* é gerada por uma interpretação e não um mecanismo. Quando usada no contexto da apresentação, a peça-tipo *Estranho Interlúdio* de Eugene O'Neill funciona como uma receita que deve ser preenchida por outros artistas – diretores, atores, encenadores, e outros. O'Neill criou a peça que é uma peça-tipo – mas a peça deve ser trazida à luz por uma interpretação ou um conjunto de interpretações (diretores, atores, etc.) e, além disso, essa interpretação governa a performance de signos-realizações (*tokens*) da peça à medida em que é apresentada ao público noite após noite.

Além disso, esta interpretação é um tipo; a mesma apresentação de uma peça pode ser revivida depois de um substancial hiato de tempo e pode ser realizada em diferentes teatros com cenários numericamente diferentes, mas qualitativamente idênticos. Então, a realização de um signo de uma peça-tipo é gerada por meio de uma interpretação, sendo a mesma um tipo. Consequentemente, interpretações teatrais são

tipos de tipos[19]. Obtemos de uma peça-tipo uma interpretação por meio de uma interpretação que é um tipo. Isso contrasta com o caminho de um filme-tipo à realização da projeção do filme, a qual é mediada por um mecanismo que é também um signo-realização (*token*).

Antes eu observei que a projeção de um filme – quer dizer, a projeção de um filme em um cinema – não é, em si, uma obra artística, enquanto isso não se dá com o teatro. Performances teatrais são formas artísticas propriamente ditas. É preciso capacidade de atuar e imaginação para encarnar uma interpretação, enquanto atuações em filmes requerem apenas competência técnica. No teatro, como se sabe, a peça, a interpretação e a atuação são cada qual candidatos à apreciação estética.

No melhor dos casos, uma peça, é uma interpretação, e suas performances são integradas, embora reconheçamos que essas são camadas distinguíveis de condição artística, mesmo se uma pessoa escreve a peça, dirige e nela também atua. Pois há muitos casos em que uma peça ruim tem uma interpretação louvável, corporifica por atuações soberbas, enquanto em outras ocasiões, uma boa peça é interpretada sofrivelmente, com boa atuação, e assim por diante. Essas distinções que fazemos tão facilmente indicam que há diferentes estratos ontológicos artísticos quando o que está em questão é o palco, estratos que não são conseguidos por filmes do mesmo modo. Pois, se com o teatro a peça-tipo é uma receita que diretores e outros artistas interpretam, alcançando formas de arte diferentes apesar de relacionadas, com a receita do filme (por exemplo, o roteiro) e as interpretações artísticas do diretor, dos atores, etc., não são constituintes detectáveis da mesma forma artística. Não avaliamos roteiros independentemente da produção do filme, tampouco avaliamos a projeção de filmes *esteticamente*.

É comum considerar obras de filme de arte como tipos. Mas se a comparação anterior com o teatro é convincente, então podemos caracterizar os filmes de um modo mais refinado, a saber: um filme é um tipo cujas realizações nas atuações são geradas por padrões-tipos (*types*) que são eles próprios, realizações-signos (*tokens*). Nossa próxima questão é se esse modelo de análise pode ser generalizado para outras formas de arte de massa, incluindo fotografia, rádio, telecomunicações, gravações de música e livros de sucesso de ficção popular.

---

[19] Ver R. A. Sharpe, *"Type, Token, Interpretation, Performance"* ("Tipo, Signo, Interpretação, Performance"), em **Mind 88** (1979): 437-440.

A ficção popular de sucesso, como a literatura em geral, é uma arte-tipo. Minha cópia de *The Gift* (*O Presente*) é um signo/realização do romance de Danielle Steel do mesmo modo que minha cópia de *The Magic Mountain* (*A Montanha Mágica*) é um signo/realização do romance de Thomas Mann. Em cada caso, a destruição de minhas copias não ocasionaria em geral a destruição dos romances de Steel ou de Mann. De fato, cada signo/realização gráfica do romance de Steel pode ser queimado e ainda assim o romance pode continuar a existir se, ao modo de *Fahrenheit 451*, uma pessoa recordasse o texto. É claro, isso leva ao extremo o uso em inglês chamar esses signos-realização de *O Presente* de performances; assim, talvez seja melhor falar instâncias de signos ou de signos de instância-repetição, mais do que signos de performances, quando expandimos nossa caracterização do modelo de análise que já desenvolvemos com respeito ao cinema para outras formas de arte de massa. Além disso, no caso do cinema, temos acesso a obras de literatura popular por meio de recepção de instâncias de signos que são elas mesmas, produzidas a partir de padrões, incluindo discos rígidos e programas, e, talvez no limite, traços de memória.

Indo da ficção popular à fotografia, a primeira coisa a ser notada é que isso pode não se dar no caso de a fotografia ser uma forma de arte uniformemente múltipla de um ponto de vista ontológico. Pois pode haver, devido a seu método de produção, obras de arte fotográficas que são de um só tipo, tais como os daguerreótipos[20]. Tais fotografias têm um status ontológico característico do status das pinturas.

Como a *Mona Lisa*, se um daguerreótipo de Nièpce for destruído, nós o perdemos, mesmo se reproduções fotográficas se conservarem, do mesmo modo que se a *Mona Lisa* no Louvre for rasgada, perderemos a obra prima de da Vinci, mesmo que sua existência permaneça em cartões postais de museus. Com tais instâncias únicas de fotografias, as assim chamadas reproduções por isso não são signos da obra em questão, mas documentações dela. Assim, não gostaria de chamar fotografias de instância única propriamente arte de massa pela mesma razão que a *Mona Lisa* não é um exemplo de arte de massa, apesar do fato de que tenha sido infinitamente documentada por fotografias em textos de história da arte e em livros de viagem.

De outro lado, além das fotografias de única instância, há muitas fotografias que caem perfeitamente na categoria de arte de massa. É bastante previsível, dada a base ser filme, que o modelo desenvolvido para analisar o cinema se preste muito bem para

[20] Patrick Maynard me alertou que algumas impressoras modernas de fotografia como impressões em daguerreótipo são consideradas como tipos únicos.

tais fotografias. Isso porque as instâncias que realizam os signos de tais fotografias são geradas a partir de padrões, como os negativos, que são, por sua vez, signos; e as obras em questão continuam a existir mesmo se os negativos e a maior parte dos outros signos-realização do importante fotógrafo forem perdidos ou destruídos.

Considerando o rádio e a televisão, o primeiro ponto a observar é que na grande maioria dos casos, programas nesses meios são gravados em fitas magnéticas, cópias, vídeos ou programas digitais para transmissão posterior. Essa prática se tornou bastante comum no rádio em fins dos anos 1940. Em casos como esses, o modelo de análise acompanha o do cinema, pois as instâncias dos signos-realizações da gravação servem como condições padrão que tornam possíveis as instâncias de recepção dos signos. Mas o que dizer das transmissões simultâneas que não são gravadas nem artisticamente modificadas (por meio de mixagens, por exemplo) na mensagem fonte?

Claramente, transmissões simultâneas no rádio e na TV devem contar como exemplos de arte de massa, pois elas podem suportar simultaneamente uma multiplicidade de instâncias de realização da mesma obra – uma canção ou um drama – em pontosconcretizar de recepção que ficam longe geograficamente um do outro. Mas qual é o padrão nesses casos? Sugiro que o padrão é o sinal ou mensagem do sinal de transmissão que proveio da fonte da mensagem por instrumentos de codificação e de modulação com a finalidade de transmitir e que são recebidos por instrumentos de demodulação e decodificação, tais como rádios e TVs. Cada tipo de sinal de recepção é derivado de um padrão por um processo mecânico/eletrônico (em contraste com o artístico). Assim como projetar um filme não é artístico nem interpretativo, tampouco ligar ou sintonizar um rádio ou TV o é. Os tipos de sinais receptores dos programas em questão são processos físicos. O sinal de transmissão é uma estrutura física e certos tipos de sinais de recepção desses programas podem ser destruídos, por excesso de carga, por exemplo, enquanto as obras artísticas de massa do rádio ou da TV permanecem. Claro, quando o sinal do programa provém de um padrão magnético, há substitutos para os padrões, inclusive para a transmissão do sinal, como uma gravação para mediar a arte de massa tipo e seus signos-realização em suas instâncias de recepção[21].

[21] Uma complicação deve ser mencionada aqui. Suponha-se que um programa de TV esteja sendo gravado antes de uma transmissão ao vivo. Em tais casos devemos falar em duas obras artísticas. Há o trabalho teatral que é desempenhado em frente dos espectadores do estúdio e algo mais. Em um caso, no qual o que está sendo transmitido está sendo editado e estruturado (por exemplo, os closes, as tomadas

Em casos em que a transmissão única envolve um enredo, no caso de uma peça de teatro, ou uma partitura no caso da música, não há problema em achar que estamos lidando com um tipo que, em princípio, pode ser realizado mais de uma vez. Entretanto, um problema pode surgir quando se pensa em transmissões que envolvem improvisação (não há gravação nem mixagem), pois é possível perguntar se em tais casos não seremos capazes de especificar de qual tipo os sinais são instâncias realizadoras. Penso neste caso que nossas dúvidas repousam na intuição de que improvisações são eventos únicos.

Creio que há dois modos de lidar com esse problema. O primeiro é conceder que improvisações, são artes singulares e o argumento para tal é que, como no caso de fotografias com exemplar único, os casos de recepção de improvisações são documentações e não tanto realizações-signos das obras em questão. Entretanto, a segunda solução para esse problema, a que eu prefiro, é negar que improvisações são, em princípio, formas únicas de arte. Pois improvisações podem ser memorizadas e interpretadas novamente pelos artistas originais ou por outros; elas podem transcritas, como na tradição clássica e interpretadas novamente; e, na era da arte de massa elas podem ser gravadas e/ou memorizadas por ouvintes que, por sua vez, podem transcrevê-las e/ou reproduzi-las. Uma improvisação continua a existir enquanto execuções dela puderem ser realizadas. Uma pintura deixa de existir quando o "original" é destruído; mas, neste sentido, não há, estritamente falando, originais nos casos de musicais improvisados ou produções teatrais. É conceitualmente possível replicar uma improvisação, mas não é possível replicar pinturas dentro do conceito padrão de uma pintura.

Improvisações não são, em princípio, formas artísticas singulares. Assim, o modelo desenvolvido para caracterizar a arte cinematográfica pode ser aplicado para a transmissão de improvisações. Quer dizer, vemos e/ou ouvimos instâncias receptoras de realização do tipo de improvisação através da mediação de um signo-realização de um sinal padrão de transmissão.

O que se pode dizer sobre gravações populares é semelhante ao que se sabe sobre transmissões do gênero, simplesmente pela razão de que a maioria das

---

amplas, etc.), há outra arte, de massa, que difere em importantes aspectos daquilo que um auditório de estúdio vê. E, em outro caso, em que não há estruturação adicional (o que alguns podem negar que seja ao vivo), o que se acrescenta é uma documentação da arte teatral, algo equivalente a um cartão postal de museu da Mona Lisa. Distinções similares podem ser extraídas com respeito às transmissões de rádio ao vivo que irão incluir uma exibição de arte ao vivo para um auditório presente no estúdio e mesmo uma documentação direta dela (se é que tal coisa exista) ou, mais comumente, uma arte de massa que foi gravada, mixada e aprimorada eletronicamente para os ouvintes de rádio.

transmissões de música popular, já envolve gravação sonora. Na gravação sonora, um microfone transforma as vibrações acústicas em pulsos elétricos que são ampliados e convertidos em gravação, mecanismo eletromagnético que produz sinais na superfície da fita do gravador. Este processo, por sua vez, é revertido em reprodução quando os padrões magnéticos são convertidos novamente em vibrações, amplificadas por algum tipo de caixa de som ou de fone de ouvido. Novamente, a obra musical, que é um tipo, gera um signo-realização de instância receptora em minha sala de estar, via um padrão de signo-realização, o qual neste caso é um modelo magnético ou signo de transmissão disso.

Entretanto, como ocorre com algumas mídias que já examinamos, com a gravação é possível distinguir entre dois casos distintos: peças criadas no estúdio por mixagem, dublagem, etc., que podemos considerar como construídas como tipos de arte de massa, e peças musicais que são virtualmente documentações simples de performances musicais que existem independentemente[22]. Apesar de aquela ter provavelmente a melhor sustentação conceitualmente, e suspeito estatisticamente, para ser considerada como música de massa propriamente, a última tem desempenhado um papel inegável historicamente na evolução da cultura de massa, mesmo se o futuro pareça pertencer à música de massa feita em estúdio[23].

Provisoriamente, então, o modelo de análise desenvolvido para destacar o status ontológico do cinema parece funcionar em todos os sentidos para arte de massa em geral. Artes de massa são múltiplas instâncias ou tipos de artes. Especificamente, são tipos cujas instâncias de recepção dos signos-realizações são geradas por padrões ou por padrões de transmissão, que são também signos-realizações. Isso serve para distinguir as obras em questão de obras de arte singulares, de um lado, e de tipos de artes cujos signos-realizações são gerados por interpretações. Claro, isso não separa as obras em questão de certas obras que não são de arte, como noticiários de TV que também são produzidos e transmitidos por importantes tecnologias de massa. Noticiários televisivos e comédias compartilham do mesmo modo de ser, uma vez que

[22] Muitos gostariam de negar a possibilidade do que eu chamo de gravações simples e, por isso, ver toda gravação de som musical em termos da categoria construídos como tipos de arte de massa. Para uma discussão mais aprofundada, apesar de controvertida, da significação ontológica da gravação de músicas de rock, ver a obra de Theodore Gracyk**, *Rythm and Noise: The Aesthetics of Rock Music*** (Ritmo e Ruído: a Estética da Música Rock) (Duke University Press, 1996).

[23] Talvez valha a pena notar aqui que o rock tocado por bandas de garagem, bandas de bar e outras não seja propriamente arte de massa em termos de minha proposta. Podem entrar como arte popular, mas não é arte de massa, pois não é basicamente, transmitida a múltiplos locais de recepção simultaneamente.

são da mesma espécie de tipos. Eles diferem em suas reivindicações ao status de arte.

III. OBJEÇÃO 1: TODA ARTE É MÚLTIPLA

Essa minha tentativa de isolar o status ontológico de obras de arte de massa, em parte, sustentou-se em uma distinção entre artes singulares e múltiplas. Entretanto, essa distinção foi questionada por Gregory Currie em sua importante e provocadora monografia *An Ontology of Art* (*Uma Ontologia da Arte*)[24]. Nela Currie defende a Hipótese de Multiplicidade de Instâncias, de acordo com a qual, toda arte é múltipla[25]. Na visão de Currie não há artes singulares, não obstante nossas intuições acerca de casos paradigmáticos de arte refinada, tal como pintura e escultura. Assim, como minha teoria da ontologia da arte de massa depende de uma distinção entre artes singulares e múltiplas, parece que ela se sustenta sobre uma distinção quando não há distinção alguma.

Currie introduz sua defesa da Hipótese de Instância de Multiplicidade argumentando que há uma pressuposição a favor de toda teoria ontológica de arte que oferece uma perspectiva unificada do campo – que diz que, ou toda arte é singular ou toda arte é múltipla. Além disso, é mais ou menos óbvio que é impossível o caso de que toda arte seja singular. Considere a literatura. Assim, a hipótese de que todas as artes sejam múltiplas tem melhor chance de fornecer uma teoria unificada do campo. Em outras palavras, Currie pensa que há uma suposição favorável à visão de que as artes são múltiplas em todos os sentidos. Assim, se não há considerações que ousem derrotá-lo, a Hipótese de Instância de Multiplicidade é a teoria ontológica que devemos endossar.

Currie argumenta que é logicamente possível produzir molécula por molécula versões de qualquer obra de arte refinada. Imagine uma máquina super avançada de reprodução que pode replicar qualquer pintura, escultura e assim por diante. Desde que a réplica é idêntica molécula a molécula à original, ela tem a mesma estrutura perceptível que a original. E como a réplica é, até prova em contrário, dependente da original no sentido de que cada aspecto na réplica é causalmente dependente de aspecto correspondente no original, então a presença de aspectos na réplica são explicados pelos mesmos fatores histórico, contextual e intencional que explicam a presença daqueles aspectos no original. Assim, essas super impressoras produzem o mesmo estímulo

[24] Gregory Currie**, An Ontology of Art** (New York: St Martin's Press, 1989).
[25] Ver capítulo 4 de **An Ontology of Art.**

estético que o original e permitem o acesso à significação histórica do original. Portanto, elas são alvos perfeitamente satisfatórios para a atenção artística (i.e., estética e histórica) do ponto de vista da apreciação. Isto é, elas estão no mesmo nível das originais. De fato, Currie escreve como se toda arte refinada seja, por meio dessas impressoras, arte de massa (pelo menos em princípio). Sua estratégia argumentativa, com efeito, é desafiar oponentes a encontrar algo errado em sua conjectura.

Muito da energia de Currie é gasta mostrando o que é enganoso nas objeções possíveis a sua teoria. Entretanto, eu penso que há algumas considerações bastante decisivas às quais ele nunca se dirige e que indicam que a Hipótese de Instância de Multiplicidade não oferece uma teoria geral para todas as artes. Por exemplo, Currie nunca pensa sobre obras de arte com local específico – isto é, esculturas e obras de arte arquitetônicas que recebem seu caráter do ambiente no qual são construídas e que são alteradas com o tempo pelas condições dos ambientes que as cercam propositadamente para constituir parte do que espectadores devem tomar como seu objeto de apreciação. Isto é, obras de escultura e arquitetura interagem com locais específicos nos quais ou a partir dos quais são construídas, e esse processo interativo pode ele próprio ser intencionado como parte do que é significativo com relação à peça.

Spiral Jetty (*Dique Espiral*) de Robert Smithson foi construído em um local devido nele haver certa corrente particular de algas que davam a ele o tom avermelhado que ele buscava, e a forma do dique era uma resposta à formação dos arredores. Sobretudo, parte do que era para ser apreciado na obra eram as diferentes aparências do dique devido às alterações no nível da água. De modo similar, a situação de *Lightning Field* (*Campo de Raios*) de Walter de Maria se devia à alta intensidade da atividade elétrica no ambiente e devido ao modo como as montanhas em volta emolduravam aquela atividade. E, é claro, parte da peça envolvia o modo pelo qual ela interagia com as frequentes tempestades de raios[26].

Essas peças são representativas de um gênero importante na arte contemporânea chamado de "arte terrestre" por alguns. Sua importância para a discussão sobre artes singulares versus múltiplas, se deve, é claro, às específicas vicissitudes que operam nessas obras ao interagirem com seus ambientes como fazendo parte do que elas são. Essas obras são envolvidas com processos, não apenas com

[26] Descrições e fotos das peças de Smithson e de De Maria podem ser encontradas em **Earth Works and Beyond: Contemporary Art in the Landscape** (Obras na Terra e Além: Arte Contemporânea na Paisagem), (New:York:Abbeville Press Publishers, 1989).

produtos. É difícil imaginar que, no universo físico conhecido, alguém poderia replicar os exatos processos que ocorrem no local específico original das obras por meio de uma super impressora de Currie. Suponhamos que uma super impressora pudesse replicar a estrutura específica do local e do ambiente ao redor em um tempo T1. Ainda assim, é impossível imaginar que fisicamente todos os eventos que ocorreram desde o tempo T2 através de Tn ocorrerão na suposta réplica. Mas se as histórias futuras da suposta réplica não experimentarem os mesmos eventos da original, então as obras de arte não são idênticas. É altamente inverossímil, dada a estrutura do universo físico, que as reproduções das máquinas de Currie de obras de locais específicos farão exatamente igual ao que os originais fazem. Mas como os processos climáticos podem ser um elemento da contemplação artística nas obras de locais específicos, as obras não são, em princípio, multiplicáveis no universo físico conhecido. Pois nele, a probabilidade de que a obra com lugar original específico e a super impressora tivessem que passar pelas mesmas transformações físicas, seria incrivelmente bizarro.

Tampouco essas considerações podem ser afastadas nos termos em que as obras citadas possuem incontestável status artístico. O mesmo se pode dizer com base nas obras primas de arquitetura famosas tais como a escola de arquitetura (Taliesin) e a Casa da Cascata (Fallingwater) de Frank Lloyd Wright. Além disso, a especificidade do local é sem dúvida um aspecto central da arquitetura dos templos gregos[27]. De passagem, Currie brevemente considera a arquitetura e presume que o meio ambiente é irrelevante para a identidade da obra – talvez porque ele entende que se suas super impressoras podem replicar ambientes ilimitados e suas vicissitudes, elas parecerão altamente improváveis, mesmo em princípio. Mas ele simplesmente está errado se pensa que um único ambiente e suas vicissitudes não podem ser parte de uma obra de local específico. E esse erro implica no defeito da Hipótese de Instância de Multiplicidade pelas razões que já expus.

Currie diz que há uma presunção em favor de uma teoria única da ontologia da arte e que a visão de que toda arte é múltipla é a mais confiável teoria unificada. Não vejo razão para acreditar que há tal presunção e, de qualquer modo, se os fatos fossem diferentes, todas as reivindicações sobre tal presunção devem ser retiradas. Além disso, penso que o fato de obras de arte de locais específicos do tipo a que aludi, mostra que

[27] Ver, por exemplo, a obra de Vincent Scully **The Earth, the Temple and the Gods: Greek Sacred Architecture** (A Terra, o Templo e os Deuses: a Arquitetura Sagrada dos Gregos), (New York: Frederick A. Praeger, 1969).

tal pressuposição é extravagante. Há pelo menos estas obras singulares, e isso basta para sustentar a distinção entre artes singulares e múltiplas que eu invoquei no desenvolvimento de minha teoria da ontologia da arte de massa. Mesmo se super impressoras fossem possíveis, ainda haveria um classe contrastante de obras de arte singulares. Nem toda arte é, em princípio perfeitamente "copiável". Há ainda uma distinção com uma diferença notável aqui. Além disso, mesmo se fosse o caso de que toda arte seja múltipla no modo concebido por Currie, minha teoria da ontologia da arte de massa ainda seria informativa, pois eu esbocei um contraste entre as artes múltiplas cujas instâncias de signos-realização são produzidas por interpretações e arte de massa cujos signos-realização são necessariamente produzidos por padrões que são também signos-realização, e/ou transmissões de signos-realizações.

IV. OBJEÇÃO 2: ARTE DE MASSA É IRRELEVANTE

Uma objeção à minha sustentação inicial neste ensaio de que arte de massa é um tema valioso para a investigação estética, pode ser o de que a arte de massa já está obsoleta. Nessa objeção, o tema não possui a urgência com a qual investi nele, desde que ele acabará como mero detalhe no plano histórico. A arte de massa está de saída. O trajeto revolucionário da tecnologia da comunicação se afasta da arte de massa e segue em direção à arte personalizada. O consumidor de arte no futuro não fará parte do público de massa. Consumidores em um futuro próximo serão abastecidos por tecnologias para novas informações tais que possibilitarão personalizar suas opções artísticas, em geral interativamente. De fato, talvez todos nos transformemos em artistas na futura utopia cibernética.

Pode ser argumentado ainda que a arte de massa, como eu a concebo, não passará de breve momento vacilante que precederá a gloriosa emergência do consumo (e produção) de arte altamente individualizada e tecnológica. No limite, as perspectivas da arte personalizada já se evidenciam na existência de canais a cabo e satélite para espectadores individualmente, que podem selecionar entre canais de desenho, ficção científica, comédias, história e assim por diante. Mas isso é só uma parte do que está para vir. Sinergias entre tecnologias do telefone, do computador, do satélite e do vídeo prometem uma era de consumo de arte personalizado que criará uma demanda para a produção de artes tecnológicas que serão de incrível variedade. Quando o público de

massa desaparecer, isso quer dizer que a arte de massa desaparecerá com ele. E esse evento está bem próximo.

Em minha opinião, tais profecias são excessivamente prematuras. O tipo de "personalização" de que dispomos sob a forma de canais de comédia, de desenhos, infantis e outros[28] não provam que a arte de massa está acabando, pois esses canais permitem escolher apenas entre tipos ou gêneros de arte de massa. As estruturas dos programas em canais de comédia e de ficção científica não são de tipo realmente diferente, porque todos são artes de massa produzidas para ser acessíveis ao espectador comum inculto para rápido proveito com mínimo esforço. Os programas em questão poderiam facilmente passar em redes que não são dedicadas a um único gênero de programação. Eles são reunidos em um único canal, mas um canal que é ainda dirigido para ser acessível a audiências numerosas e heterogêneas. Estruturalmente, os programas desses canais são ainda exemplos de arte de massa. A montagem de *Babylon 5* e *Amazing Stories* é do mesmo tipo empregado em *Bewitched* (*A Feiticeira*), *The Dick Van Dyke Show* e em *Os Jetsons*.

Tampouco estou convencido de que a arte de massa esteja prestes a desaparecer com o advento de tecnologias capazes de sustentar um consumo mais diversificado. Há várias razões para isso. Primeiro, as economias de escala disponíveis nas mídias tecnológicas fazem com que as indústrias da comunicação se inclinem para a produção de "mídias de produção de massa, denominadores comuns e audiência de massa" [29]. Essas indústrias não se dispõem a se livrar de pronto das vantagens dessas economias de escala e dos lucros que elas proporcionam. Claro, esses interesses controlam não apenas suas próprias produções de arte de massa, mas também importantes tecnologias de divulgação e distribuição de mídia de massa. E podemos nos assegurar que elas não matarão a galinha dos ovos de ouro.

Além disso, os públicos não mudarão apenas devido à alteração nos recursos tecnológicos. O gosto pela arte facilmente acessível não desaparecerá, nem desaparecerá o prazer que se tem em compartilhar essas artes com grande número de pessoas. Quer dizer, a sociabilidade que a arte de massa proporciona de diferentes maneiras – como tema comum de discussão e crítica, e como reservatório de símbolos culturais compartilhados – fornece uma poderosa motivação para a persistência da arte de massa.

---

[28] Há inclusive um canal de show de jogos, embora, é claro, não seja provedor de arte de massa na minha concepção, uma vez que shows de jogos não são arte.

[29] Ver W. Russell Neuman, **The Future of Mass Audience** (O Futuro do Público de Massa) (Cambridge: Cambridge University Press, 1991), p. 13.

E, acrescente-se, está longe de evidente que vastas maiorias fiquem satisfeitas com as notórias capacidades de interagir e selecionar que se evidenciam no horizonte[30]. Assim, há pressões em contrário econômicas e psicológicas que militam contra a emergência de utopias de comunicação personalizada patrocinadas por seguidores da revolução na informação. A arte de massa veio para ficar em um futuro previsível. E, assim, cabe aos filósofos da arte começar a dar conta dela teoricamente[31].

Tradução: Inês Lacerda Araújo.

[30] De modo semelhante, não há razão para prever que só porque a tecnologia está aí que as pessoas irão explorá-la a ponto de se tornarem da Vincis, criando arte sem mecenas febrilmente em seus computadores. Sejam qual forem as forças psicológicas e sociais que desencorajam as pessoas de experimentar artisticamente por conta própria, agora não desaparecerão apenas devido ao advento de uma nova tecnologia.

[31] Gostaria de agradecer J.J. Murphy, Douglas Rosenberg, Patrick Maynard, Sally Banes, Annette Michelson, David Bordwell e Harriet Brickman pelas sugestões concernentes a este ensaio. Claro, os erros eventuais são meus, não deles.