

Sobre a «Info Estética» de Lev Manovich

M. Dora M. Guennes Tavares de Lima

“(...) Architects along with artists can take the next logical step to consider the invisible space of electronic data flows as substance rather than just a void – something that needs a structure, a politic and a poetics.”

Lev Manovich

INTRODUÇÃO

Não é preciso ser-se um génio para compreender que cada época tem a sua estética, que em muito depende dos valores da sociedade em que está incluída. Platão e a sua racionalidade clássica acreditavam na arte como imitação e defendiam uma poética rigorosamente organizada. Os academismos de todas as eras ditaram formas, técnicas e temas que os artistas teriam de seguir. Tendo definidos os parâmetros da arte, a preocupação máxima seria a beleza e a harmonia das obras.

As eras seguintes deram seguimento a tais princípios. Na Idade Média o homem criava para Deus. O Renascimento recuperou a ideia clássica de que toda a arte remetia a um modelo superior, na perspectiva aristotélica da enteléquia. Estas concepções algo místicas duraram até ao século XVII. As crises existenciais de pensamento, face a um mundo tecnicamente mudado mas com uma mentalidade antiga, originaram a Reforma Protestante. A velha Europa sofre um abalo profundo na sua relação com o indivíduo, e no subsequente entendimento deste com o Universo. Nascida nos ventos frios do norte, esta ruptura com as hierarquias e as premissas de Igreja Católica deu à luz o Romantismo, que indicava o sentimento do homem como a forma máxima de entender o mundo.

Todas estas mudanças estavam já presentes na arte Barroca, que Emmanuel Kant vai teorizar. É precisamente com este filósofo que a estética deixa de se preocupar somente com a beleza. Na sua Crítica da Faculdade do Juízo, a

beleza tornou-se subjectiva e parte de uma escolha do “usufruinte”. Toda a era moderna foi marcada por este pensamento, que Nietzsche desenvolveu.

Foi também no século XVII que Descartes esquematizou a forma de quantificar o espaço. Não me alongo nas evoluções da técnica que transformaram a aparência. Extensos tratados de arte discutem técnicas durante séculos, numa diluição cada vez maior do rigor da forma e dos ideais académicos. O final do século XIX e o início do século XX trouxeram uma prolífica produção artística que rompia com os ideais anteriores. Dissolveram o realismo, desconstruíram a imagem, fundiram sonho e realidade, homem e máquina, casa e trabalho.

A industrialização trouxe, como é claro, uma nova forma de encarar o ambiente circundante. Os artistas formais trouxeram a fábrica para a casa, o funcionalismo para a vida quotidiana, numa estética que abandonava o adorno e privilegiava linhas correctas, eficientes. Mais uma vez, a imagem reproduz as mudanças da estrutura interna. Futuristas, modernistas, arquitectos da Bauhaus defenderam um corte com o passado e a invenção de novas formas, que acompanhassem a vida moderna, o ritmo alucinante dos novos tempos. O universo, pelas suas mãos, tendeu à standardização de certos modelos e uma estética inédita se estabeleceu.

Ora, à semelhança de todas as outras épocas, enquanto se sofisticava a aparência e se requintavam os ditames de um certo tipo de pensamento, outras ocorrências – pela discreta – iriam marcar a era vindoura. Os computadores, nascidos oficialmente nos anos 40¹ foram os principais agentes desta mudança. As alterações na sociedade foram de tal ordem que hoje em dia podemos apelidá-la de “sociedade de rede”, “sociedade de informação”, “cibercultura”, etc etc. A tecnologia e a electrónica entraram na vida quotidiana e firmaram-se com a mesma garra que a fábrica, cerca de cem anos antes. Agora, são parte essencial da vida quotidiana (telemóveis, gps, máquinas digitais, jogos de rpg, filmes de animação etc...) e o termo **multimedia** difundiu-se. Se está por todo o lado, em que medida influencia a nossa cultura e as nossas formas de representação e de estar no mundo? É quase supérfluo referir as profundas diferenças nas relações interpessoais, até porque o debate é gerador de infindável polémica. É para mediar estas relações, e a forma como os novos media criam e são criados pela cultura, que surgiu Lev Manovich.

¹ Como nós os conhecemos davam pelo nome de : COLOSSUS (1943); ENIAC (1948) e EDSAC (1949), grandes “mastodontes” com cartões perfurados que ocupavam uma sala inteira, muito à la *StarWars*,

Lev Manovich é o pioneiro na teorização da área dos novos media. Além de teórico, com diversos artigos publicados, dois livros e outro em lista de espera, ele é activo agente na utilização prática das novas tecnologias. É programador, animador, está em constante contacto com o mundo digital em perpétua – e dinâmica – evolução.

Neste trabalho tentarei mostrar os pontos principais das suas filosofias e, um pouco mais aproximadamente, as suas concepções e especulações sobre a imagem neste princípio de século. A **Info Estética** – que não posso desenvolver melhor porque se encontra ainda em fase de esboço – é a estética aplicada à sociedade de informação e cujos elementos visuais se inserem sobremaneira na temática da mistura e remistura de elementos dispersos e até antagónicos.

BIOGRAFIA



[Lev Manovich desenhado por Mai Ueda]

Lev Manovich nasceu em Moscovo, onde estudou Belas Artes, arquitectura, animação e programação. Em 1981 muda-se para os Estados Unidos para complementar a sua formação académica, e a partir de 1984 dedica-se à computação, trabalhando tanto nas artes como na elaboração teórica dos novos media. É professor assistente na Universidade de San Diego, California, onde ensina teoria e arte dos novos media.

Prolíficos projectos deram-lhe lugar de destaque em diversas exposições internacionais dedicadas aos novos media, tendo-lhe sido dedicada em Londres uma retrospectiva: “Lev Manovich: Adventures of Digital Cinema” no ano de 2003. Os seus artigos foram traduzidos nos mais diversos idiomas; publicou dois livros: The Language of New Media (2001 – pioneiro neste tipo de análise) e Tekstura: Russian Essays on Visual Culture (1993) e percorre os cinco continentes dando palestras.

Actualmente, tem diversos projectos em curso, entre os quais o livro Info Aesthetics – onde se propõe a analisar uma estética emergente – e o projecto Soft Cinema.

ALGUNS CONCEITOS CHAVE

Manovich considera que vivemos na era do informacionismo², demarcada por elaboradas estruturas de software que se tornaram alicerces para todos os aspectos da vida moderna. Em The Language of the New Media (2001), o autor oferece-nos algumas perspectivas essenciais para a compreensão deste fenómeno, analisando-o na nossa própria sociedade.

Primeiramente, distingue cinco elementos fundamentais dos Novos Media:

Apresentação Numérica – Um bom exemplo desta expressão encontra-se no filme *Matrix*, com os seus quadros negros pejados de números verdes. A cultura visível, a informação que corre, está digitalizada. O que Manovich diz é que os objectos dos novos media são quantificáveis em discretos sets de código binário.

Modularidade – Todos os novos media possuem a mesma estrutura intrínseca. Assim como as partículas do dna são constituintes dos seres vivos, os caracteres de texto, os pixels e os pontos 3D são os elementos constituintes de um objecto media. As estruturas vão-se dividindo em partes menores até atingirem o nível de um átomo.

Automatização – “googlando” Web afora, como qualquer utilizador da Internet pode verificar, usualmente damos de caras com diversos elementos já vistos. A informação transmitida é manipulada pelos algoritmos dos *softwares* ditos “inteligentes”, num processo automatizado que equaciona a relação entre o utilizador e a informação (*data*)³. Este processo é possível graças a dois princípios: ao código numérico dos media, e à estrutura modular dos objectos adjacentes. Está dividido em automatização de “baixo nível”: computação de tarefas simples e repetitivas; e “alto nível”: inteligência e vida artificial, representadas nos jogos de computador. Manovich acredita que o humano será, pelo menos em parte, excluído do processo com o tempo e lamenta que, ganhando eficiência, se perca o controlo.

² Termo de Manuel Castells

³ A título de curiosidade: existe um *software de hypermedia adaptativa – user modelling* – no qual o sistema reconhece as visitas mais frequentes do utilizador e a partir daí fornece um padrão que será exibido de cada vez que a pessoa em questão for utilizar o computador.

Variabilidade – o código digital permite um sem número de variações e podem ser recriados, a partir do mesmo *data*, diversos interfaces. A informação é recombinação e remontável, seguindo a mesma lógica de produção da sociedade industrial.

Transcodificação – é a “consequência mais substancial da computadorização dos media” porque descreve o processo em que a media e informação segue a lógica da estrutura interna do computador. A influência da cultura no *software* não é unidireccional: o *software* é tanto produto da cultura como gerador da mesma.

Estes termos são de raiz técnica mas, a partir de Manovich, tornaram-se categorias culturais e parte integrante do que o autor chama de “materialismo digital”. Este conceito Manovich adaptou da tensão dialéctica existente na Rússia Soviética, de Dziga Vertov e o seu *Homem da Câmara de Filmar*. Vertov, criador do *KinoGlas* (Cine Olho), defendia a junção do homem com a máquina, numa espécie de sinfonia visual protagonizada por este documentário, que demonstra um dia na palpitante metrópole. O autor considera muitos paralelismos entre os formalistas russos dos anos 20 (fetichistas do mecanicismo da câmara), nomeadamente no que se refere às estruturas de informação – a comparação entre esses pioneiros modernistas, que trouxeram para as artes os condicionalismos severos e eficientes da indústria, é aliás uma linha que percorre todo o seu trabalho.

“Velhos” media e “novos” media

A diferença entre os dois assenta basicamente na digitalização dos precedentes: *e-mail*, *tv interactiva*, *cinema de animação*, *fotografia digital*, etc. Embora óbvia, a diferença não é assim tão linear. Os novos media fazem parte de uma estetização contínua do modernismo de vanguarda e um registo da computadorização da cultura contemporânea. O que acontece é uma transformação da base – agora numérica – com um visual dito “clássico”. A cultura visual foi acoplada em sistemas digitais mas manteve a sua aparência: não houve um abandono do antigo, deu-se uma nova linguagem para reproduzi-lo. Por mais que avancem as tecnologias, por enquanto ainda nos mantemos fiéis ao conceito de ecrã, até por ser este o suporte visual do computador. Os media digitais também se caracterizam por comportarem diversos graus de realismo, quantificando as unidades já repartidas pelo cinema.

O cinema foi o primeiro objecto multimedia, por conjugar som, imagem e texto – assim o eram, em plenitude, as produções do cinema mudo. Manovich nota que os efeitos especiais de hoje retomam a época da primeira infância cinematográfica, tanto no seu factor artesanal (a película e os story boards eram criados à mão) como no factor de análise de movimento, que retomam, numa perspectiva sofisticada, os trabalhos fotográficos de Marey e Muybridge, assim como os projectos futuristas do Fotodinamismo⁴ (os efeitos de Matrix – assimilados pela cultura cinematográfica com uma velocidade espantosa – parecem uma sofisticação dessas tentativas de síntese do movimento). Actualmente, o cinema é indissociável de animação, e os mundos virtuais estão lançados. O que foi suprimido no século XX, com as infindáveis discussões sobre montagem e realismo, está a ser recuperado no século XXI⁵. O realismo cinematográfico é possível graças à noção dupla de espaço que permite o movimento, assinando com o espectador um acordo silencioso: o “condão da realidade livre”⁶, onde este assume que o que lhe é transmitido é real, embora apenas por aquele espaço de tempo. É a ideia do cinema como uma “janela aberta para a realidade”.

Um aspecto distingue esta primária forma de multimedia da nossa, toda digitalizada: nos novos media não existe montagem⁷, esta é substituída pela composição, continuidade e *morphing*. A montagem – no cinema – é uma conjugação de mundos que cria um sentido. Nos novos media, esse sentido é o da “adição” (que cria, ao invés da continuidade, um paralelismo visual). As convenções do cinema já foram estandardizadas e agora temos o salto em frente: a codificação, em signos binários, das acções e das emoções no *interface*.

Outro tipo de ecrã surge com o advento do radar: o ecrã em tempo real. No seu artigo “The Labor of Perception: Electronic Art in Post Industrial Society”, Manovich vai descrever de que forma o radar potenciou o surgimento de uma “engenharia da visão”, que eliminava o supérfluo e conseguia o máximo da percepção com um mínimo de tempo. Situa este nascimento no tempo: o fim da II Grande Guerra. Surge para fins militares e talvez seja por isso que tenha sido tão rapidamente desenvolvido.

⁴ Anton Giulio Bragaglia escreveu o *Manifesto do Fotodinamismo* em 1913, explicitando os parâmetros de uma arte que pretendia a síntese de todo o movimento.

⁵ Como desenvolvido em “The Paradoxes of Digital Photography”

⁶ Walter Benjamin – “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica”.

⁷ www.menheim.com/.../spring2000/media/lev/log6

Por esta época, o trabalho mental de processar informação tornou-se mais importante do que o trabalho braçal e a visão torna-se o maior instrumento na relação com o sistema homem-máquina. A nova categoria de máquinas precisava de capacidades sensoriais, selectivas e preceptivas para a sua utilização. O desenvolvimento do radar vai também incrementar o desenvolvimento dos gráficos computacionais interactivos. Manovich refere que, pela década de 80, o sistema homem-máquina foi substituído pelo sistema homem-computador, que vai criar uma terceira fase dessa “engenharia de visão”: a visão computacional. É curioso que a imagem em tempo real, que se focaliza num objecto e reflecte todas as suas mudanças, tenha sido desenvolvida para o objectivo mais instintivo e destruidor da humanidade: “*to detect an obstacle, a predator, a prey*”.

Neste mesmo artigo, o autor considera que a chegada da imagem moderna à sociedade pós industrial se fez em duas fases. A primeira comporta o homem e a máquina enquadrados num sistema que domina a guerra e o trabalho, tornando-se a visão a chave para a comunicação entre sistema e humano. A segunda fase vai substituir as funções cognitivas da visão humana pelo computador e significa a identificação de diversos objectos representados numa imagem e a sua reconstrução.

Toda esta variedade de ecrãs e formas representativas confluem numa só (inglória) meta: a realidade. As inovações tecnológicas parecem querer provar que a imagem precedente carece de realismo, de pormenor. A alta tecnologia é vanguarda, sem dúvida alguma, mas resta-nos outra questão – o estilo. Nesta sociedade de múltiplos pontos de vista – remontando novamente a Dziga Vertov e as suas premissas do *Homem da Câmara de Filmar* – o estilo não pode ser estandardizado. O que prevalece é o gosto de cada artista, em potência ou efectivo, pois o slogan mudou. O que, com a Bauhaus, era “Form Follows Function”, na era



do computador tornou-se “Form Follows Fun”.

Um bom exemplo da máxima “Form Follows Fun” encontra-se na cultura japonesa. Exponente quase máximo da penetração da electrónica na vida corrente, a cultura nipónica explora todas as potencialidades dos media e em tudo está imiscuída. Os jovens japoneses personalizam os seus aparelhos (e há uma verdadeira profusão de *laptops* e todos os tipos de objectos semelhantes) de forma a torná-los mais agradáveis, origina imagens como esta.

O que Manovich vai referir, no seu projecto de livro **Info Aesthetics**, é um fenómeno que apelida de “Algoritmo Bauhaus”: a estetização da informação. Nos anos 20 as linhas queriam-se sóbrias, eficientes, agora, com o software muito bem firmado na vida quotidiana, surge o embelezamento deste. Manovich faz a pergunta⁸: desejamos profundidade, complexidade e poesia dos novos media ou deveremos aceitá-los como puro *interface* – metal duro? As suas próprias teorias respondem sim. A tendência, até agora, é exactamente essa ⁹, muito embora o caso japonês venha desmenti-lo um pouco.

Database

Este conceito torna-se um novo paradigma cultural. É o correlativo da narrativa filmica, que se tornou a linguagem do século XX, embora não seja paralelo. Ao invés de ordenar as sequências numa ordem lógica, as bases de dados armazenam grandes quantidades de informação em estruturas desordenadas, onde cada item recebe o mesmo valor. Os itens – representações do mundo – são justapostos e enumerados, sem lógica aparente. Por contraste, a narrativa cria um caminho de causa-efeito.

A narrativa é uma instância do algoritmo, que juntamente com as bases de dados constitui a ontologia da representação computadorizada. Na Web, um mecanismo tão grande que não pode ser percebido na íntegra por um ser humano, o que reina é o caos informacional. No seu artigo “The Anti Sublime Ideal in Data Art”. Manovich vai referir dois procedimentos essenciais para organizar o fluxo desmedido e desorientado da informação que todos os dias é aumentada na rede: a visualização (*visualization*) e o mapeamento (*mapping* – numa tradução meio literal meio de sentido). Vai também referir o trabalho de alguns artistas contemporâneos, que tentaram dar um sentido a essa desorganizada Internet¹⁰.

⁸ Idem

⁹ “Similarly, I postulate: A Web crawler is beautiful. Quantitative data is beautiful. Multiple windows of GUI are beautiful. Email clients are beautiful. Instant Messenger is beautiful. Information is beautiful.

Let the thousand data windows open; let the thousand gaussian curves spring up; let the thousand pockets move through the network; let the thousand matrixes multiply themselves. Information tools and information interfaces is the future of aesthetics” – in Data Beautiful

¹⁰ Ver <http://dma.sjsu.edu>. Manovich refere uma autora, Lisa Jevbratt, que na última bienal em Nova Iorque apresentou um “mapping” da internet, com cinco *interfaces* disponíveis, que demonstram a complexa rede de hiperligações, mesmo aquelas a que não temos acesso normalmente.

Interactividade

For they seem to quite accurately and at the same time poetically capture our new image of the world – world as the dynamic networks of relations, oscillating between order and disorder – always vulnerable ready to change with a single click of the user.¹¹

Na minha opinião, falar de interactividade nos novos media é um pouco como referir o alfabeto para a escrita. Numa analogia deliciosa, em “Aesthetics of Virtual World”, Manovich vai encará-la como a percepção de um bebé no universo: ele não sente o exterior como algo desligado da sua pessoa, e tem uma necessidade intrínseca de o experimentar, tocar e observar reacções. Assim se processa a utilização dos novos media, através de um click, o mundo virtual (no seu sentido mais lato) está à nossa disposição. Penetramos nele pelas diversas ligações que nos fornecem, alteramos as imagens que hoje percorrem a cultura pelas múltiplas funções que os programas põem ao nosso dispor. Qualquer média computacional é, por definição, interactiva.

Representação dimensional

Para explicar este fenómeno particular, Manovich vai buscar à história da pintura a distinção entre simulação e representação. Os quadros criam um espaço ilusório, mas que só existe na continuidade de um certo espaço – o objecto físico pode ser transportado, é móvel (numa associação com o capitalismo, como bens). Os novos media permitem uma maior mobilidade da imagem, assim como uma nova possibilidade de representar qualquer espaço arbitrário, ao invés de o simular. Aqui se insere a realidade virtual – onde o utilizador é rodeado por um espaço único – e os gráficos, que fornecem a realidade a uma nova escala.

Esta ideia remete para o ponto que pretendo aprofundar. Ao ler o artigo “Image Future”, e observando por todo o lado a difusão deste novo tipo de imagem que fala Manovich, alguns aspectos me pareceram sobremaneira interessantes.

¹¹ In “Abstraction and Complexity”

O LUGAR DO ARTISTA, A ARTE E A IMAGEM

Em primeiro lugar, o que é um artista dos novos media?

Será que se relaciona com um conceito já patente na mente de todos, da criatura algo alienada com um toque de génio, difundida pelos românticos?

Para o autor a ideia do criador mantém-se. No entanto, ele não pode ser alienado e transcendente, fora do real: o artista da computação precisa da indústria para lhe fornecer os instrumentos de trabalho, utensílios esses bem específicos do aqui e agora. Assim como a pintura não existe sem tinta, a arte da computação não existe sem a indústria. O artista encontra a sua expressividade num trabalho muito minucioso, ainda que este esteja à distância de um quantos *clicks*.

Este tipo de arte foi mais difundida na Europa, pelo menos de uma forma académica e sofisticada, graças aos fundos governamentais, que proporcionaram uma teorização sobre o assunto e outra margem de manobra para o trabalho dos artistas. Nos Estados Unidos, toda e qualquer actualização tecnológica é imediatamente assimilada, não deixando espaço sequer para reflectir. Os mecenas americanos, pelo menos aqueles que têm algum poder efectivo, investem no maciço, nos circuitos comerciais. A Europa tem também uma tradição muito mais alargada nas artes, o que explica em grande parte o interesse numa vanguarda das artes computacionais.

Manovich afirmou que “a vanguarda está no computador”, e terá com certeza muita razão no que afirma. Pela minha parte, creio que a dialéctica entre *kitsch* e vanguarda em muito se aplica neste caso: a segunda é seduzida pelas notas reluzentes da primeira, e descomplica-se. E a vanguarda da arte computacional encontra-se, quase ironicamente, em muitos filmes de orçamento elevadíssimo e de rendimentos trilionários. Em “The Labor of Perception (...)” questiona o que é, no fundo, a arte computacional: em princípio será a criação de arte com a ajuda de um computador para ser usufruído por humanos. Cabe ao artista a decisão de quais os elementos a serem mostrados e quais as combinações desejáveis. Esta questão da escolha é uma questão fundamental na “filosofia” de Manovich. Considera que toda a arte do *mapping* assenta numa profunda angústia existencial, que fez preterir uma forma em favor de outra¹². A escolha é muitas vezes arbitrária.

¹² “This is the dark side of mapping and of computer media in general – it is built in existential angst” – in “The Anti Sublime Ideal in Data Art”

O autor faz até uma espécie de “futuurologia”, prevendo a existência de uma arte para usufruto dos computadores, que possivelmente teriam a mesma orientação estética do humano, mas sugere que as características mais apelativas talvez fossem a lógica de armazenamento e de compressão.

Mas não é aconselhável tomar a parte pelo todo: projectos de outros artistas, mais preocupados com uma perspectiva orientada para o futuro, numa imersão do ideal de “en devenir”, de Gilles Deleuze. Para ilustrá-lo, volto a citar o exemplo de Lisa Jevbratt: “mapeando” a Web, criou uma imagem nova, juntamente com outros trabalhos seus que consistiam em representações do tráfico de *e-mails* e etc. O ponto mais interessante destas construções é o ideal totalmente oposto ao Sublime romântico. O próprio Manovich o intitula de “The Anti Sublime Ideal”, que se opõe ao precedente por tornar apreensível e material ao olho humano algo que não se consegue conceber.

Considera que no início do século XX os artistas se dedicaram a aspectos que não o ser humano, como a abstracção pura e dura, os objectos industriais (como os polémicos *ready made* de Duchamp), imagens da cultura de massas, como Andy Warhol e Roy Liechenstein e agora, cem anos depois, na arte da informação¹³. Manovich sugere uma mudança de atitude na *data art*: em vez de apelar à racionalização, devia apelar ao sentido, ao empirismo, e afirma que é esse factor que lhe tem faltado. Em vez de perseguir o anti sublime, devia sublimar-se pela expressão da subjectividade. A irracionalidade deveria ser aceite como método neste tipo de arte, porque a representação tradicional já está muito bem firmada nas formas de representação consagradas (literatura, pintura, cinema, fotografia etc). Em conversa, Manovich recusa a inclusão da realidade prosaica e vulgar na *data art* porque, se é possível criar universos virtuais, não há razão na cópia pela cópia. Torna-se maçador e pouco imaginativo.

Através de pesquisa encontrei alguns sites que podem dar uma ideia clara do que será a *web art*. O grego, residente nos Estados Unidos, Miltos Manetas¹⁴ é um artista verdadeiramente moderno. Cria digitalmente e as suas obras disponíveis na Internet mostram-nos mundos irreais construídos com a mesma base das artes vanguardistas. Trabalha ainda sobre as formas tradicionais (em tela, por exemplo) com os temas da nova tecnologia. A sua ontologia é informatizada: podemos

¹³ Mais uma vez em tom de curiosidade: www.eboy.com ou www.pixelfreak.com, bons exemplos de um novo tipo de arte: *pixel art*

¹⁴ Ver em www.manetas.com

desfrutar da sua criação com o *click* do rato e admirar certas potencialidades que apenas a Internet pode fornecer. Além do seu trabalho concreto de artista, Manetas é ainda teórico deste “novo movimento”, com diversos manifestos: “Websites are the art of our times” foi um dos que mais me chamou a atenção.

Neste texto, de título sugestivo, o artista faz a apologia deste novo meio e distingue ainda duas correntes estético-filosóficas indispensáveis para o pensamento actual: são elas o espírito “Télico” (em grego significa “o fim”, ou “o propósito”), uma direcção surgida do caos como tudo o que está no universo e que se traduz pela relação que temos com o que nos rodeia (electrónica, roupas e habitação) e se personifica em algumas personalidades dominantes, que ensinam ou trabalham em grandes empresas de tecnologia. Por outro lado temos o “Neen”, o manifesto do absurdo, do novo artista¹⁵.



Num outro artigo – “Image Future” – Manovich faz o “state of the art” da imagem actual. Em primeiro lugar, a cultura visual é dominada por **híbridos** e **mutações**, fotografias manipuladas e misturadas com outros elementos que obrigam a um questionamento do próprio conceito de fotografia nos dias de hoje. Na fotografia surge então uma divisão bem clara entre os seus elementos: FOTO + ¹⁶GRAFIA, sendo a primeira somente um ponto de partida para um sem número de possibilidades. Este tipo de representação subsistiu e difundiu-se sobretudo porque foi totalmente adaptável aos condicionalismos da era digital.

Retomando uma ideia já referida, também aqui notamos uma base diferente para uma superestrutura “clássica”. O filme Matrix é um bom exemplo – a alegoria à construção de um universo virtual. Curiosamente, foi também durante a elaboração deste filme que a base da fotografia foi radicalmente transformada, mantendo-se a sua aparência sob complexas linhas de código. As técnicas (simulação do real, criação, “sampling”, a utilização de todas em simultâneo) espelham os conceitos adjacentes à sociedade globalizada: criatividade assente na confluência e mistura de elementos dispersos, união do antigo ao novo, do tradicional com o moderno. Os novos híbridos assentam totalmente na Info Estética, sendo uma reconfiguração de itens, a partir da foto para um universo inesgotável. Como exemplo, o autor refere o

¹⁵ “Neen is a state of mind in a digital world. It’s also an art movement and a movement of ideas. Social Neen (www.neen.org) is against intellectual property and pro open source and many other things. It’s under construction”n, in www.artificial.dk

¹⁶ *Madonna and Child*, Miltos Manetas 1998

exército do *Senhor dos Anéis*, *As Duas Torres*: pequenos shots dos “militares” foram gravados numa biblioteca e depois remontados, como um músico “utilizaria os *samples* para uma gravação”.

Com todas as presentes técnicas, com a Internet, com o Photoshop, qual será o futuro da imagem? – Manovich questiona. O que será uma imagem quando a sua superestrutura for alterada? O que irá representar? Como irá representar? São perguntas pertinentes que o tempo, por enquanto, não nos permite responder. O autor está certo de que os novos híbridos constituem o devir, mas eu creio que talvez seja de alguma ingenuidade afirmá-lo, pois tudo está sujeito à mudança, muito mais nesta época de crescimento desenfreado.

O que é evidente é que toda a cultura moderna conflui na sua própria desorganização. Talvez seja essa a forma do futuro...

BIBLIOGRAFIA

www.manovich.net

www.futurism.org

www.menheim.com

<http://dma.sjsu.edu>

Práticas Educativas e Novos Media; DAMASIO, Manuel José, Edições Minerva, Coimbra; Dezembro de 2001

A Imagem, A Visão e a Imaginação; FRANCASTEL, Pierre; Edições 70

Alguns sites de interesse:

<http://www.sissyfight.com>

<http://www.arosa2000.com/home/honey>

http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/fast/html/a_title.html

<http://www.praystation.com>

<http://untitled-game.org>

<http://www.lecielestbleu.com>

<http://www.flyingpuppet.com>

Trabalho apresentado em Fevereiro 2005

Disciplina de **Teorias e Estéticas Literárias**

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Universidade Nova de Lisboa