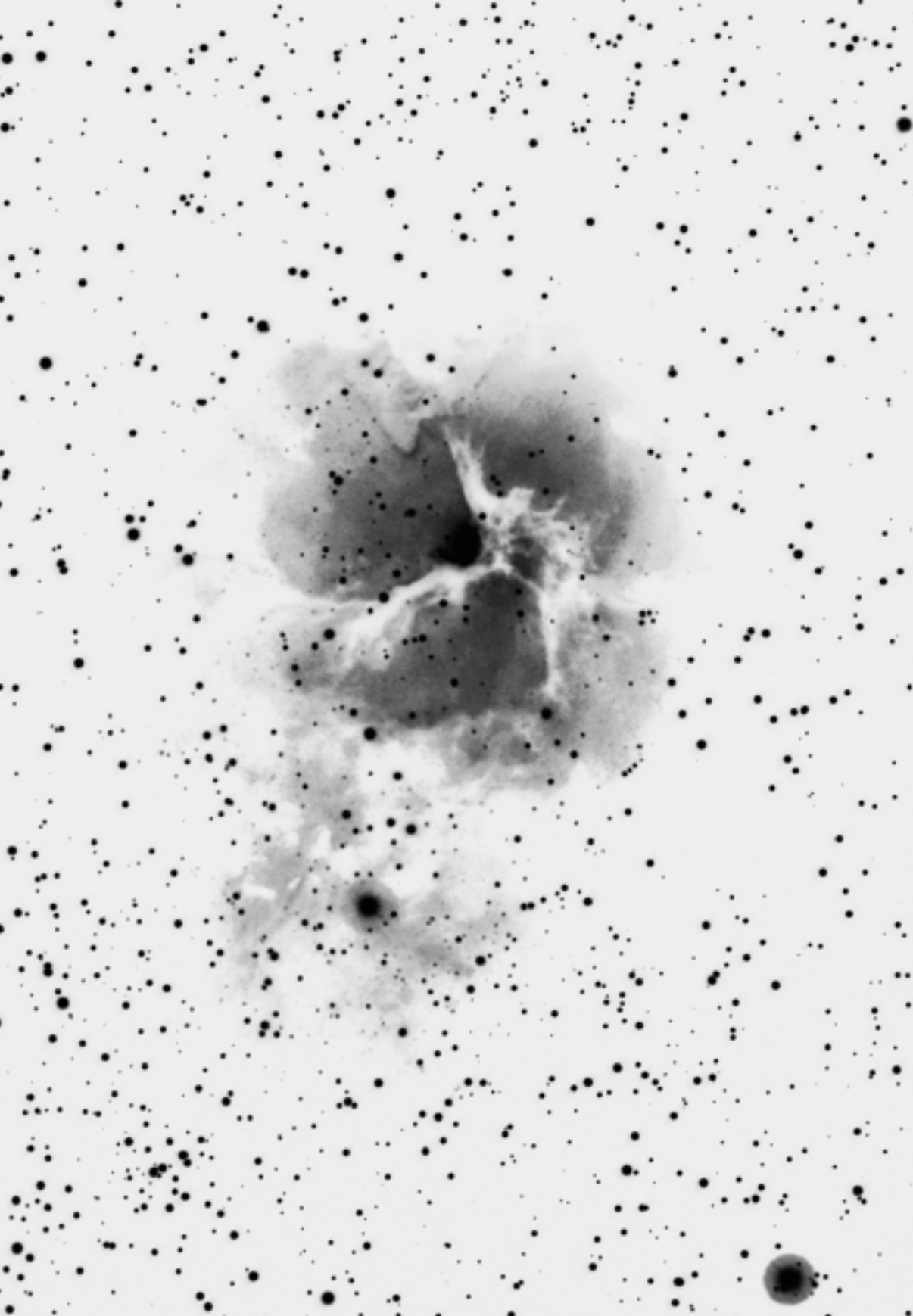


entrevista



Banco de dados como gênero das novas mídias

As formulações de Lev Manovich

Lev Manovich é um artista e um dos mais originais teóricos das novas mídias. Nascido na Rússia, onde estudou artes plásticas, arquitetura e ciências da computação, migrou para os Estados Unidos onde obteve o título de M.A. em Psicologia Experimental pela New York University (1988) e o Ph.D. em Estudos Culturais e Visuais pela Rochester University (1992). Atualmente ensina no Departamento de Artes Visuais da Universidade de São Diego, Califórnia.

Como um digno representante da tradição crítico-teórica que se desenvolveu na Rússia dos anos 20, Manovich não hesitou em levar adiante o estudo sobre as linguagens das artes e da comunicação que se tornaram marca registrada dos rusos ao longo do século. A pesquisa teórico-experimental de Manovich pode ser colocada na continuidade das investigações de lingüistas como Roman Jakobson, teóricos da literatura como Mikhail Bakhtin, poetas como Vladimir Maiakóvski, artistas multimídia como Alexander Ródchenko; cineastas da envergadura de Serguei Eisentein e Dziga Viertov e semioticistas como Iuri Lotman. Essas e outras áreas do conhecimento se tornaram fontes elementares de seus estudos.

Trabalhando com computação gráfica, cinema e fotografia digital e multimídia interativa, acumulou experiências fundamentais para uma profunda compreensão das linguagens modelizadas pelas mídias eletrônico-digitais da cultura contemporânea. Tendo tomado o cinema como ponto de partida para suas investigações, desenvolveu um pensamento sobre essas linguagens que está muito longe do descritivismo técnico que via de regra caracteriza os estudos na área. Sua postura teórica não nega o aprendizado com cineastas como Serguei Eisenstein e Dziga Viertov. Na

obra desses artistas encontrou as bases do estudo das linguagens tendo em vista a combinatória dos mais diferentes códigos culturais. Por conseguinte, da mesma forma como Eisenstein procurou os traços definidores da linguagem do cinema, não no aparato cinematográfico, mas na pintura de El Grego, na tradição dos ícones russos, na música, nos ideogramas, enfim nas tradições culturais remotas, Manovich define a linguagem das novas mídias no cruzamento de formas culturais das mais variadas procedências. Conseqüentemente, avança o conceito de cinematismo de Eisenstein e propõe o cinema como “banco de dados” por excelência da linguagem das novas mídias. Daí sua condição de gênero. Essa é uma das suas idéias mais férteis e, por isso mesmo, mais polêmica. Esse é também um dos assuntos que conduziu o diálogo que se segue.

Essa entrevista foi publicada originalmente na homepage do autor (www.manovich.net) por ocasião do lançamento de seu livro *The Language of New Media*¹ (The MIT Press 2001), que se tornou referência obrigatória internacional para todos que se dedicam aos estudos de linguagens das artes e da comunicação mediada. A forte tendência em definir a linguagem das novas mídias a partir de formas, códigos e sistemas culturais tornou não apenas o livro mas de toda a obra de Manovich fonte imprescindível para os estudos semióticos.

A revista *Galáxia* agradece a gentileza de Lev Manovich por ter cedido os direitos de publicação em português dessa entrevista.

Inna Razumova: Em seu ensaio “Banco de dados como forma simbólica” (“Database as a Symbolic Form”), vemos uma reestruturação do modelo semiótico clássico em que o sintagma intersectado pela dimensão paradigmática é substituído pelo paradigma intersectado pela dimensão sintagmática, de modo que o paradigma ganhe maior visibilidade. O senhor fala também sobre Peter Greenaway e Dziga Vertov como artistas que minimizaram a narrativa (o eixo sintagmático) em favor de um banco de dados (o eixo paradigmático). O senhor acredita que a arte existe na intersecção entre esses dois eixos?

Lev Manovich: O modelo do sintagma e paradigma foi originalmente formulado por Ferdinand Saussure para descrever as línguas naturais como a inglesa; mais tarde ele foi expandido por Roland Barthes e outros para ser aplicado a outros sistemas de signos (narrativa, moda, comida etc), incluindo a arte. De acordo com essa abordagem, qualquer texto artístico apresenta uma dimensão paradigmática e sintagmática. Depois de seu período áureo dos anos 60 e 70, a semiótica deixou de

1. Ver resenha publicada nesta edição de *Galáxia*.

ser um paradigma, pelo menos nos EUA. Isso, contudo, não significa que nós não empregamos conceitos semióticos específicos. Parece-me, nesse caso particular, que os conceitos de sintagma e paradigma podem nos ajudar a conceituar um banco de dados em oposição à narrativa. Via de regra, eu penso que deveríamos usar um conceito teórico antigo somente quando ele permite uma compreensão mais adequada de um determinado fenômeno ou quando ele permite alcançar um domínio que não seríamos capazes de ver sem ele. Eu não faria uma afirmação de que todo objeto de arte apresenta dimensões sintagmáticas e paradigmáticas. Contudo, se numa situação específica, esses conceitos servirem para revelar algo novo, por que não usá-los?

Geri Witting: No “Banco de dados lógico” (The Database Logic) a primeira parte de seu “Banco de dados como forma simbólica”, o senhor escreveu sobre a web como banco de dados e mais tarde formulou artigos de narrativa interativa relacionados com o “controle semântico”. O que o senhor pensa desse tipo de controle no contexto das idéias de Pierre Lévy apresentadas no ensaio “A arte do ciberespaço”, onde ele trata da contigüidade escritor/leitor?

LM: Eu não tenho Lévy aqui comigo, mas eu posso oferecer algumas observações gerais sobre o relacionamento leitor/escritor nas novas mídias. Uma das diferenças entre a sociedade industrial e a sociedade da informação é que, nessa última, tanto trabalho quanto o lazer muitas vezes envolvem o uso das mesmas interfaces de computador. Esse novo e estreito relacionamento entre trabalho e lazer é complementado por um estreito relacionamento entre autores e leitores (ou mais genericamente entre produtores de objetos culturais e seus usuários). Isso não significa que as novas mídias colocaram as diferenças entre produtores e usuários em crise ou que todo texto da nova mídia exemplifica o conceito de Roland Barthes de “texto-leitura”. Como nós passamos da sociedade industrial para a sociedade da informação, de velhas mídias para novas, a coincidência entre produtores e usuários tornou-se mais acentuada. Isso assegura para o software os dois grupos de usuários com suas respectivas habilidades e conhecimentos, a estrutura típica dos objetos midiáticos e as operações que eles realizam com os dados armazenados no computador. Enquanto alguns software são destinados tanto a produtores profissionais quanto para usos específicos, outros software são usados por ambos os grupos: navegadores de web e mecanismos de busca, processadores de texto, aplicativos de edição de mídia como photoshop (empregado na pós-produção dos filmes de Hollywood) ou dreamweaver. Além disso, as diferenças funcionais e os custos do software profissional e os do amador são muito pequenas (alguns cem dólares ou

menos), particularmente se comparados com a distância que separa equipamentos e formatos usados por profissionais e amadores antes das novas mídias. Por exemplo, as diferenças entre os equipamentos e os custos de produção de filmes 35mm e 8mm ou entre vídeo profissional (formatos como D-1 e BetaSP; mesas de edição, switchers², DVE³ e outros hardware de edição) e vídeo amadores (VHS) são centenas de milhares de dólares. Enquanto o emprego de Java ou DHTML para webdesign nos anos noventa era exclusivo de profissionais, muitos usuários da web eram também competentes para criar uma página web básica usando programas como FrontPage, HomePage ou Word. Contudo, as novas mídias não mudaram a natureza do relacionamento profissional-amador. A distância tornou-se muito pequena, mas ainda existe e sempre irá existir, sendo sistematicamente mantida por produtores profissionais como forma de sobrevivência. Com a fotografia, o filme e o vídeo, essa distância envolvia três áreas: tecnologia, competências e estética. Com as novas mídias, uma nova área emergiu. Como a tecnologia “profissional” tornou-se acessível para amadores, os profissionais das novas mídias criam novos padrões, formatos e expectativas de design para manter seus status. Assim a introdução contínua de novos lançamentos de programas de design bem como de técnicas de criação que seguiu-se à primeira aparição pública do HTML, por volta de 1993 – botões de rolamento e menus do tipo pull-down⁴, DHTML e XML, Javascript, scripts e Java applets⁵ – pode ser explicada em parte como a estratégia empregada por profissionais para mantê-los à frente dos usuários domésticos. Na esfera dos produtos das novas mídias, a coincidência entre produtores e usuários pode ser ilustrada pelos jogos de computador. Companhias de games geralmente lançam o chamado “editores de nível”, software especial que permite aos jogadores criarem seus próprios ambientes para os jogos adquiridos. Também há o software adicional para modificar jogos que tanto pode ser lançado por um terceiro ou escrito pelos próprios fãs. Esse fenômeno se tornou conhecido como “gamepatching”. Como foi descrito pela escritora, curadora e antigo membro da CADRE⁶, Anne-Marie Schleiner, gamepatches (ou aditivos, personalizadores, niveladores, mapeadores ou qualquer outro software de incrementação de videogames) referem-se às alterações de códigos-fonte de jogos pré-existentes em termos de gráficos, personagens, arquitetura, som e estratégias de jogo. Game patching, nos anos 90, se desenvolveu em uma

2. Switchers são comutadores de imagens em edição ao vivo.
3. DVE é abreviação de Digital Video Editing.
4. Pull-down menus são aqueles puxados para baixo com um clique do mouse.
5. Java applets são pequenos programas que rodam a partir de um programa de acesso à www.
6. CADRE-NET é um projeto colaborativo entre artistas da web.

espécie de forma de arte hacker popular com numerosos editores shareware⁷ disponíveis na Internet para modificar a maioria dos games". Todo jogo comercial é também esperado para ter extensas áreas de "opções" onde o jogador pode alterar vários aspectos do jogo. Assim, um jogador torna-se uma espécie de designer de game, embora sua criatividade não seja fazer algo do zero, mas selecionar combinações de diferentes opções.

IR: É possível que um banco de dados seja, em si, uma forma de arte? Caso a resposta seja positiva, que tipo de critério ou organização estrutural um banco de dados deveria ter no sentido de construir sua própria linguagem e operações? Caso não, então qual seria a estrutura mínima de sua constituição narrativa que poderia qualificá-lo como tal?

LM: Dependendo do grau de abertura ou restrição a partir do qual definimos uma narrativa, quase todo objeto cultural pode ser chamado narrativo. Em meu estudo "Banco de dados como forma simbólica", eu uso a definição padrão de narrativa formulada por Mieke Bal com base na teoria literária. De acordo com tal formulação, uma narrativa comporta tanto um ator quanto um narrador; pode também comportar três níveis distintos: o texto, a trama e a fábula e o conteúdo pode ser "uma série de eventos conectados causados ou experienciados por atores". Tal definição é adequada para a literatura tradicional mas pode ser muito restritiva para as novas mídias. No catálogo em que descreve sua instalação interativa com computadores "Transitional Spaces" (Espaços transitórios, 1999), o artista George Legrady cita uma outra definição, formulada pelo teórico da literatura Tzvetan Todorov, que é muito mais ampla. Segundo Todorov, qualquer narrativa, por mínima que seja, envolve a passagem de "um equilíbrio para outro" (ou em outras palavras, de um estado para outro). A instalação de Legrady sugere que podemos pensar o movimento de uma história de um ponto de estabilidade no espaço rumo a outro como narrativa (por exemplo, o movimento do saguão para o edifício e deste para o escritório). Por analogia, podemos pensar também na transição de um estado de nova mídia para outra (por exemplo, de uma imagem barulhenta para uma imagem silenciosa) como uma narrativa mínima. Para mim, a segunda definição é mais problemática que a primeira pois, diferentemente da narrativa literária, é difícil dizer o que constitui um "estado de equilíbrio" numa produção típica da nova mídia. Não obstante, antes de concluir que a instalação de Legrady não cria, de fato, uma narrativa, nós podemos reconhecê-la como um importante exemplo de um conjunto

7. Shareware é um software que se pode obter livremente e pelo qual o usuário paga se quiser.

de tendências entre artistas de novas mídias no sentido de explorar a condição mínima de uma narrativa. Um outro modo de pensar uma narrativa é equacioná-la a uma seqüência. O desafio aqui é construir um objeto de arte não dotado de seqüência organizada – o que não é fácil. Uma solução é seguir a trajetória de Peter Greenaway que passou da arte sequencial do filme para a arte espacial da instalação. Voltando ao banco de dados e à possibilidade de ser um “banco de procedimentos artísticos”, podemos começar explorando operações de banco de dados comerciais: recuperação de registros, classificação de banco de dados segundo diferentes critérios, vinculação de registros etc. O que me interessa nos bancos de dados é o fato de eles serem dotados daquilo que se chama “organização estrutural”, linguagem e dados de interesse. O banco de dados é uma espécie de meta ready-made. (Na primeira década do século XX, Marcel Duchamp introduziu uma roda de bicicleta numa galeria; mas talvez ele tivesse produzido novos objetos de massa se dispusesse de uma fábrica existente! Isso foi o que artistas da Rússia soviética tentaram fazer mais tarde, indo para a indústria e rompendo com formas convencionais de arte.)

Brett Stalbaum: O senhor afirmou, em seu ensaio “Banco de dados como forma simbólica”, que “*um banco de dados é uma nova forma cultural e simbólica da era do computador*”. Talvez o maior impacto que os bancos de dados tenham causado na cultura contemporânea como um todo tenha sido como eles se desenvolveram na economia, estimulando o que se chamou de terceira revolução industrial. O crescimento de sistemas de entrega imediata, mediado por banco de dados, tem sido parte dessa história, assim como o aumento de aplicações de data mining⁸ que permite aos serviços fazer previsões eficientes e dominar mercados (Microsoft, Wal-Mart). O que me intriga é o que o senhor vê como narrativa do banco de dados de negócios e se ele é mais ou menos importante aos negócios do que para os artistas? É o data mining um modo de extrair o sintagma de um banco de dados? E se for, são os artistas seguidores dos homens de negócios?

LM: Para mim, é muito importante que a nova artemídia assuma as mesmas estruturas e ferramentas tais como aquelas usadas na indústria – e eu acredito que essa também é a posição do CADRE e Switch, que organizaram, em 1999, uma demonstração em que artistas usaram dispositivos de jogos comerciais e editores de jogos. Os bancos de dados oferecem outra possibilidade para fazer isso. Eu diria que essa oportunidade é sempre melhor que aquela proporcionada pelos jogos; nós po-

8. Data mining é o conjunto de técnicas e engenhos destinados a varrer uma grande quantidade de dados para extrair deles uma informação, um conceito ou uma resposta precisa.

demos usar a mesma tecnologia que é usada para fazer funcionar a sociedade, isto é, um banco de dados de computador. Como podemos começar? Eu penso que uma direção importante é explorar as novas possibilidades de escala oferecidas pelos bancos de dados. Um banco de dados comercial típico deve conter milhares de registros. Você é capaz de nomear muitos projetos de arte contemporânea que possuem igual montante de elementos? Eu não estou me referindo a palavras de um romance, mas a partes distintas e independentes, como as tomadas de um filme, por exemplo. Eu também considero o banco de dados uma tecnologia apropriada se os artistas querem representar complexidade da moderna rede de trabalho da sociedade globalizada. Eu gostaria de ver projetos artísticos que, semelhantes aos bancos de dados comerciais, também tivessem milhares de elementos. Eu penso que trabalhar simplesmente com uma ampla margem de dados seria em si uma iniciativa para descobertas interessantes. Questões inquietantes poderiam emergir imediatamente: que dados inserir no banco de dados, como classificá-los, como distribuí-los? O simples fato de tomar uma estrutura e funcionalidade de um banco de dados comercial e completá-lo com um conteúdo diferente poderia gerar algo novo. Podemos dizer que HotBot ou Yahoo têm um banco de dados que contém dados de todos os anúncios vistos, mais todas as compras que são feitas online etc. Agora podemos criar um banco de dados que poderia ser semelhante a esse em termos de escala mas com uma base de dados diferentes. Por exemplo, um banco de dados de cinco milhões de pessoas imaginárias com suas idéias e sentimentos fortuitos. A industrialização do século XIX foi acompanhada por novas formas culturais, cuja escala e complexidade refletiram o lugar e a complexidade da moderna fábrica, da cidade moderna, de um sistema de transportes. Eu penso, sobretudo, nos romances de Balzac, Dickens, Dostoiévski, Tolstoi, Proust. Se nós estamos em condições de representar nosso tempo, temos de dar o próximo passo, gerando obras amplas em tamanho, mais complexas, mais multifacetadas, mais densas. Um web site com poucas páginas não pode ser um reflexo adequado da sociedade moderna. A única forma de arte em que eu encontro complexidade suficiente hoje em dia é a arquitetura contemporânea. Munidos de complexos programas, arquitetos aparecem com soluções igualmente complexas. Poderíamos seguir o exemplo de Rem Koolhaas em particular e começar a pensar sobre mega-projetos, sobre novas densidades e complexidades.

BS: Em que medida a ética do banco de dados difere da ética da narrativa?

LM: Como as novas mídias, de modo geral, os bancos de dados permitem a coexistência de diferentes pontos de vista, diferentes modelos de mundo, diferentes ontologias e, potencialmente, diferentes éticas. A narrativa, pelo contrário, ofe-

rece uma interpretação singular do mundo, um modelo único. Claro que essa é uma oposição extremamente esquemática, que geralmente não se sustenta. Um filme clássico de Hollywood pode oferecer, de fato, um modelo singular, ao passo que os romances de Dostoiévski, tal como foram analisados por Bakhtin, consideram exatamente o oposto: coexistência de diferentes visões de mundo. Desse modo, devemos tomar o cuidado de não estipular qualidades essenciais a um banco de dados.

IR: O senhor afirmou no mesmo artigo que um banco de dados tem uma longa história antes dos tempos modernos. Desse modo, a *Iliada*, de Homero, é um exemplo de uma narrativa linear enquanto a enciclopédia grega pós-clássica, um banco de dados. Considerando que a maioria das narrativas apresenta traços de enciclopédias, seria possível considerar a mitologia grega, com sua ampla variedade regional e temporal, bem como inconsistências internas, como “uma enciclopédia imaginária” da *Iliada*?

LM: Essa é uma questão interessante. Sou tentado a dizer de início que sim. Podemos de fato considerar a mitologia grega como um banco de dados que sustenta as narrativas gregas. Também é possível estender essa lógica a todo sistema iconográfico (tal como as referências cristãs da arte clássica do ocidente), que pode ser pensado como banco de dados que torna possível a geração de narrativas particulares.

IR: O senhor acha que os projetos de Komar e Melamid, “As pinturas mais procuradas” e “As pinturas menos procuradas” (que se baseiam em levantamentos profissionais de mercado, pesquisas e estatísticas), podem ser colocados no mesmo nível que a narrativa e o banco de dados?

LM: Eu gosto desses projetos, especialmente pelo fato de Komar e Melamid servirem-se de levantamentos profissionais de mercado. Contudo, no meu modo de entender, o resultado final (isto é, os quadros) não faz jus à lógica das estatísticas, que é também a lógica com que o mercado orienta o consumo na sociedade em que vivemos. Por exemplo, se as pesquisas de um certo país indicaram que 60% das pessoas preferem a figura de um líder e 30% preferem uma paisagem, suas pinturas poderiam representar uma figura e uma paisagem. Mas, na realidade, tal pintura poderia não ser apreciada por ninguém, porque as pessoas escolheram entre uma figura e uma paisagem, não as duas. O que talvez pudesse ter sido feito fosse a criação de todo um conjunto de pinturas para todos os países, então (para retornar ao nosso assunto) gerando diferentes narrativas a partir do mesmo banco de dados. Realmente, assim é como a cultura do consumo trabalha. Uma companhia lança

diferentes versões de um produto, de modo que cada consumidor possa selecionar sua versão preferida. Não se cria um único produto capaz de conjugar, em proporção estatística, as preferências de diferentes grupos. Onde nos encontramos, a lógica da combinação usada por K & M está nos filmes de Hollywood. A indústria de Hollywood está estruturada em torno de autoria coletiva e corporativa e decisões estabelecidas por comitês. Os interesses de grupos e as estratégias de marketing superaram o gênio romântico. Portanto, produzem filmes que são caracterizados pela bricolagem, pós-modernista ou, para usar uma linguagem contemporânea, estrutura conectada (*plug-in structure*). Com o objetivo de atrair diferentes segmentos do mercado num único filme, numerosos gêneros e estilos são combinados. Tal como a montagem das atrações de Eisenstein, um produto de Hollywood contemporâneo descarrega sobre a audiência uma seqüência de estímulos desconexos, projetados para abater o que quer que aconteça no escuro. Uma cena de perseguição, referência dos anos 70, uma estória de amor secundária, um personagem tirada do último sucesso do ano, uma remota referência aos anos 80 etc. Em síntese, a estratégia de Hollywood é o bombardeio total, não mísseis de laser direcionado.

IR: Em alguns de seus artigos o senhor escreveu sobre a cultura de mídias na Rússia. O que tem sido feito por lá em termos de experimentação nos últimos anos? Em que medida o discurso da cultura eletrônica da Rússia difere daquele praticado na Europa ocidental ou nos Estados Unidos?

LM: Em 1997, eu publiquei um artigo chamado "Por trás da tela. As novas mídias da Rússia" onde eu fazia algumas propostas relacionadas com a especificidade da arte mídia da Rússia. Quando mais tarde eu conversei com artistas, eu escrevi sobre isso, e eles, na verdade, contestaram minha análise. Eles disseram que sentiam pertencer ao cenário da mídia internacional e não se consideravam artistas russos. Há sempre algo interessante acontecendo na Rússia, mas eu cheguei à conclusão de que não devemos esperar mais alguma coisa como "escola nacional" de mídia arte russa, pelo menos não na Internet. A Internet funciona como um agente de modernização do mesmo modo que outros meios de comunicação funcionaram antes dela: estradas de ferro, correio, telefone, carro, avião, rádio. A Internet é um modo de as pessoas entrarem em um espaço sócio-lingüístico particular, definido por um certo vocabulário euro-inglês. Nesse sentido, para pessoas em diferentes lugares entrarem na modernidade – o espaço de homogeneidade, de lojas de câmbio, de símbolos da Coca-Cola, de raves e clubes techno, de CDs, de juventude permanente. Ela própria é o melhor símbolo para o movimento e a constante mudança, o símbolo

de superação de raízes e tradições, o espaço onde tudo pode ser convertido em signos de dinheiro, do mesmo modo que um computador pode converter tudo em bits. Por isso nós, no ocidente, não devemos esperar arte específica culturalmente pela Internet, não devemos esperar por dialetos na Internet, por alguma escola nacional de net arte. Isso poderia ser simplesmente uma contradição de termos. Esperar que diferentes países criem suas próprias escolas nacionais de artistas da net é o mesmo que esperar deles a criação de seus próprios ramos de produção de Coca-Cola. O único sentido da Coca-Cola, sua função única, é que ela é a mesma em qualquer lugar. A net é um agente de modernização assim como uma perfeita metáfora dela. Ela é um correio, um telefone, um carro, um avião levado ao extremo. Assim, não devemos nos surpreender que um projeto típico de net arte, seja feito em Seattle ou em Bucharest, em Berlin ou em Odessa, é sobre a própria comunicação, é sobre Internet. Projetos de arte net são materializações de redes sociais. Esses projetos fazem a rede visível ao mesmo tempo em que a cria. É o modo como os jovens em Oslo e Varsóvia, em Belgrado e Glasgow entram na modernidade e tornam-se seu agente para o resto da sociedade. E como seria ingênuo levar a sério “a arte de uma estação de gás” (embora, é claro, possamos imaginar algum museu sério exibindo a imagem de uma estação de gás numa pintura de paisagem moderna e mesmo arte densa [no sentido de erudita, sofisticada] histórica ou monografia antropológica sobre o assunto), a categoria “arte net” pode ser um equívoco. Os projetos denominados arte net são simplesmente manifestações de redes sociais, lingüísticas e psicológicas criadas ou, no mínimo, tornadas visíveis por esses projetos de pessoas entrando no espaço da modernidade, o espaço onde velhas cidades pagam o preço por entrar na economia globalizada “disneyficando” a si próprias. Onde todos pagam o mesmo preço: trocando a comunicação interpessoal pela comunicação virtual (telefone, fax, Internet); trocando grupos fechados por comunidades virtuais disseminadas que mais do que nunca são como estações de trem, com todos indo e vindo em vez de um café fechado da velha vanguarda; trocando ambientes decadentes, mas calorosos, por ambientes reluzentes e brilhantes, mas superfícies frias. Em síntese, troca da luz de um candelabro pela luz de uma lâmpada elétrica com todas as conseqüências que essa troca envolve.

Enquanto estivermos no campo da arte net, eu gostaria de acrescentar uma outra crítica a esse conceito. Como o próprio termo afirma, essa é uma arte definida pelo seu meio (quer dizer a net). Mas isso é uma lógica fora de moda do modernismo. Durante o modernismo, toda arte tentou achar sua linguagem única e definir as propriedades essenciais de seu meio. Finalmente, desde os anos 60 (conceitualismo etc), a arte se moveu para além das fronteiras do meio específico. Assim,

dessa perspectiva, arte net é um passo atrás, não à frente. E o que é específico da net como meio, como foi definido pelos projetos de arte net? Por um lado, esses projetos colocam em primeiro plano materiais e propriedades lógicas da web e web navegadores: hiperlinks, camadas, código HTML, a habilidade de renovar conteúdo etc. Por outro, a especificidade da net como um meio significa que os websites nunca existem isoladamente mas sempre em relação (lógica, fenomenológica e material) com todos os outros websites. Em outras palavras, se uma pintura modernista “correta” é concebida para ser completamente auto-suficiente, um projeto de net arte “correto” deve estar comprometido com a natureza aberta da web. Continuando essa linha de raciocínio, qual seria a especificidade de um banco de dados? Isso é algo que os artistas devem descobrir dentro de um contexto que eu insisto ser o da escala, complexidade, dimensão e densidade a que me referi anteriormente. Para mim, a diferença essencial entre um banco de dados de computador e as formas similares mais remotas para a organização de dados, tais como o álbum de pinturas, catálogos, arquivos, bibliotecas e enciclopédias, é que as formas remotas ainda preservam a escala humana. Elas contêm um número limitado de registros que um usuário pode acessar diretamente. Podemos virar a página de um álbum, andar dentro de um arquivo, navegar pelo interior de uma biblioteca. Em outras palavras, o corpo humano é ainda a contrapartida única da interface. Uma vez diante de milhares de registros, nós não podemos vê-los de uma vez com nossos olhos nem podemos encontrar facilmente um registro particular tão somente usando as mãos. Temos de usar técnicas de computação de busca, de combinação e de seleção. Por exemplo, nós colocamos alguns termos num campo de busca e esperamos que o computador encontre os registros adequados. Um banco de dados é tão amplo que ele não pode ser disponibilizado de uma vez, ele existe além da escala da percepção e cognição humanas. Para mim, essa nova escala “não-humana” representa uma qualidade “essencial” de um banco de dados e algo que eu gostaria de ver como fonte de exploração pelos artistas.

*Tradução autorizada de Irene Machado
Notas de Arlindo Machado*

Artigo recebido em dezembro de 2001