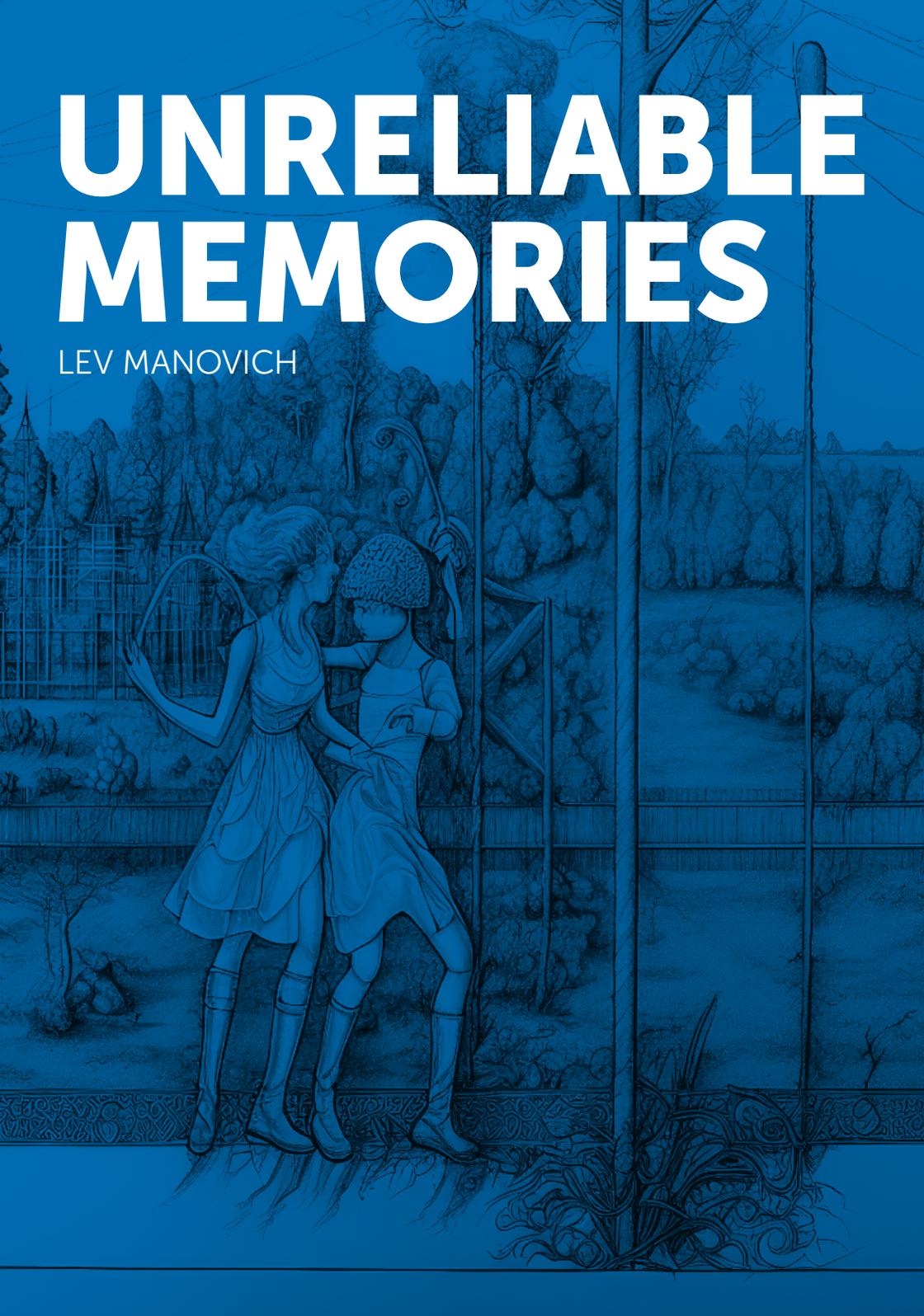


# UNRELIABLE MEMORIES

LEV MANOVICH



# UNRELIABLE MEMORIES

LEV MANOVICH

CURADORIA / CURATOR  
JOSÉ ALBERTO FERREIRA

FUNDAÇÃO EUGÉNIO DE ALMEIDA  
CENTRO DE ARTE E CULTURA  
ÉVORA - EXPOSIÇÃO > 18.11.2023

Lev Manovich é uma das figuras mais influentes da arte e cultura digitais. Enquanto professor, teórico e historiador, também afirma as suas posições e expõe os seus (e nossos) desafios enquanto artista. Em "Unreliable Memories", Manovich apresenta obras criadas com recurso a ferramentas de inteligência artificial (IA), a par dos seus desenhos originais, nunca antes expostos. As formas (e preocupações) do nosso tempo são abordadas por alguém que está intimamente familiarizado com elas e que deu contributos significativos para a sua compreensão teórica e crítica. Das sete séries de imagens incluídas na exposição, seis ilustram os processos envolvidos no funcionamento da IA, que responde aos pedidos dos utilizadores acedendo a uma vasta base de dados de imagens e informações da história da arte. Este processo generativo utiliza centenas ou milhares de elementos de formas distintas, únicas e muitas vezes surpreendentes. Não se trata de um processo mecânico, uma vez que o artista tem de elaborar cuidadosamente o seu "pedido" e seleccionar as respostas que melhor reflectem a sua visão. O processo criativo do próprio Manovich é ainda mais elaborado. Normalmente, inclui uma variedade de imagens pessoais e da história da arte, juntamente com uma mensagem de texto como entrada para a IA, para controlar com maior precisão a estética dos resultados, permitindo à IA gerar resultados mais surpreendentes. De entre milhares de resultados, selecciona apenas um pequeno número e depois aperfeiçoa cada imagem num software de edição de fotografias, muitas vezes ao longo de meses. Em várias das séries aqui apresentadas, a perspectiva do autor deriva de ligações subtis com a sua biografia. Nascido na Rússia em 1960, apresenta uma leitura muito eloquente e também trágica da realidade e da cultura do seu país como uma série de "memórias pouco fiáveis".

Lev Manovich is one of the most influential figures in the field of digital arts and culture. A professor, theorist, and historian, he also asserts his positions and outlines his (and our) challenges as an artist. In "Unreliable Memories," Manovich presents works created with the help of artificial intelligence (AI) tools alongside his original drawings that were never exhibited earlier. The paths (and concerns) of our time are addressed by someone who is intimately familiar with them and has made significant contributions to their theoretical and critical understanding. Of the seven series of images included in the exhibition, six highlight the processes underlying AI's operation, which responds to user requests by accessing a vast database filled with images and information from art history. In this generative process, hundreds or thousands of elements are used in a distinctive, unique, and frequently surprising manner. It is not a mechanical process because the artist must carefully craft his 'prompt' and choose the responses that best reflect his vision. Manovich's own creative process is even more elaborate. He usually includes diverse art historical and personal images along with a text prompt as AI input to control aesthetics of the outputs more precisely and at the same time to allow AI generate more surprising results. Out of thousands of outputs he chooses only a small number and then further refines each image in photo editing software, often over the course of months. In several of the series exhibited here, the author's perspective is derived from subtle connections with his biography. Born in Russia in 1960, he presents a very eloquent and also tragic reading of the reality and culture of his country as a series of "unreliable memories."

## SALAS DE ESTAR

Nesta série de imagens vemos jovens a falar, a fumar ou simplesmente a olhar para o ar - mas o que me interessa são os espaços interiores que estes habitam, a acumulação dos objetos e os detalhes desses espaços. Alguns objetos são colocados em prateleiras do tamanho da parede; outros sobre mesas de café, de sofás ou em prateleiras mais pequenas. Em alguns casos, podemos identificar facilmente estes objetos, mas noutros são mais difíceis de definir. Alguns parecem fragmentos, vestígios e sombras de objectos que desapareceram. Sim, são "fragmentos" - mas fragmentos de quê?

Nos museus de arte antiga podemos ver fragmentos de civilizações há muito desaparecidas, pedaços de jarras e de pratos, ferramentas de metal, jóias, pequenas estatuetas às quais faltam membros ou cabeças. São reais, estes objectos ou as suas partes, com 3000 ou 1500 anos. Mas os "fragmentos" de IA têm uma ontologia diferente. O modelo de IA generativa extrai estruturas e padrões de centenas de milhões de imagens e distribui-os por triliões de ligações. Neste processo, a matéria digital das imagens é ainda mais virtualizada, evaporada e difundida.

Poderíamos ver a acumulação de objectos infinitos da série como uma metáfora da IA generativa em geral. Estes são fragmentos de fragmentos, depósitos de formas já desfeitas.

Os *prompts* [comandos e tipos de instruções] para esta série incluem as seguintes descrições:

"retrato de corpo inteiro de jovens chineses a fumar no seu grande *loft* em Xangai, lápis e canetas de cor e desenho complexo, delicado e pormenorizado"

"retrato de corpo inteiro de jovens artistas coreanos a fazer enormes desenhos complexos e intrincados no seu grande estúdio artístico em Seul, linhas entrópicas complexas e rodopiantes de diferentes larguras, lápis e canetas de cor, desenhos delicados, complexos e pormenorizados"

Cada *prompt* incluía seis imagens de referência que eu tinha anteriormente gerado também com recurso a ferramentas de IA: quatro abstrações que faziam referência a Klee e Breugel e dois "desenhos" figurativos que mostravam um casal no seu apartamento.

## CAPRICCIO

O *Capriccio* (do italiano) é um género artístico europeu que começou a desenvolver-se no Renascimento e cresceu durante o período barroco. Estas pinturas retratavam fantasias arquitetónicas que misturavam o familiar e o desconhecido e podiam incluir também pequenas figuras humanas ("staffage"). Os edifícios existentes eram colocados em cenários fictícios, desgastados pelo tempo ou como ruínas, por exemplo, ou podiam ser justapostos edifícios de diferentes locais e acrescentadas decorações e plantas inexistentes. Como numa das obras de Canaletto, em que este coloca São Pedro de Roma e o Palácio Ducal de Veneza lado a lado. Frequentemente, alterava também a arquitetura dos edifícios conhecidos, a fim de obter uma melhor composição.

Os modelos de IA generativa são treinados em centenas de milhões ou milhares de milhões de imagens extraídas da Web. Durante a geração das imagens, os padrões e os *bits* extraídos

destas imagens são utilizados para formar uma novas composições. Por conseguinte, em certo sentido, todas as imagens generativas estão relacionadas com o género *Capriccio*. Porém, em algumas das minhas séries exploro esta ideia de forma mais sistemática, orientando deliberadamente a IA para criar fantasias arquitetónicas.

Descrição utilizada nos *prompts* da série: "cidade moderna concebida para a Sibéria em 1965, pintada por Hieronymus Bosch num grande painel de madeira". (Numa versão do *prompt*, substituí a cidade por um "aeroporto gigante").

## VEDUTE IDEATE

As *Vedute Ideate* representam a versão do século XVIII do género *Capriccio*. São cenas desenhadas de forma realista, sendo, no entanto, completamente imaginárias. O artista mais famoso a trabalhar neste género foi Piranesi (1720-1770), que na sua célebre série de gravuras *Carceri d'invenzione* ("Prisões Imaginárias") utiliza deliberadamente geometrias impossíveis, inspirando-se na sua formação inicial como cenógrafo de teatro.

Os *prompts* utilizados nesta série incluem as frases seguintes:

"terreno coberto de neve com carris de comboio aleatórios e postes com fios eléctricos, fotografia aérea com vista para baixo, 8h00 de dezembro, iluminação fria, nevoeiro ligeiro, lente f13, fotografia aérea de visibilidade superior"

"terreno vazio coberto de neve com postes de eletricidade com a Torre de Babel em decadência, dezembro, 11h00 da manhã, iluminação fria, nevoeiro ligeiro, lente f23, fotografia aérea"

Alguns *prompts* incluem também uma fotografia aérea de uma cidade na Sibéria congelada e abandonada, uma fotografia de blocos de casas numa cidade siberiana provavelmente construída nas décadas de 1960-1970 e uma das pinturas da Torre de Babel de Pieter Bruegel, o Velho (1563, óleo sobre madeira, 114 cm x 155 cm).

## BIBLIOTECA DE MANUSCRITOS NÃO ESCRITOS

Normalmente, as bibliotecas colecionam livros já publicados. Mas coloquemos uma questão, usando como exemplo a história da literatura na URSS (1917-1991). As obras de ficção publicadas na URSS entre os anos 30 e o final dos anos 80 incluem os melhores romances, os melhores poemas e as ideias mais inovadoras? Muitas vezes, a resposta é negativa, pois muitos dos escritores mais talentosos e importantes da Rússia não puderam publicar as suas melhores obras durante este período - e por vezes, não publicaram obra nenhuma. Outros tiveram as suas obras publicadas noutros países.

Mas muitas obras permaneceram apenas sob a forma de manuscritos, ou não foram sequer escritas. Em vez disso, os amigos dos autores memorizavam-nas e escreviam-nas muitos anos mais tarde. Mas as melhores obras literárias nem sequer foram escritas ou ditas em voz alta pelos seus autores! Ficaram na cabeça dos escritores como projectos. E talvez até como esboços pormenorizados ou com partes acabadas - que os autores nunca passaram para o papel por receio, ou por saberem que simplesmente nunca seriam publicadas na URSS.

Esta ideia levou à criação desta série. Trata-se de uma biblioteca imaginária que abriga apenas manuscritos de escritores de obras literárias que nunca foram publicadas ou nunca foram acabadas. E nem sequer se trata de manuscritos finais perfeitos, pelo contrário, são manuscritos rasgados, meio apagados, provas materiais do processo cultural real (típico de toda a história humana) – em que as melhores ideias e planos de todas as formas de arte muitas vezes não foram concretizados e apenas permaneceram como notas e rascunhos.

## **MUNDO FECHADO**

Os meus primeiros desenhos (1981-1984) mostram frequentemente um "mundo fechado". Por vezes, este mundo tem uma parede que o encerra pela parte de trás e outras vezes tem as três paredes. Em alguns desenhos, o teto funciona como uma superfície fechada.

Podemos pensar nestes desenhos como desenhos de cena para peças imaginárias. O espetador é quem está a olhar para esta cena. Mas na verdade uma peça de teatro - uma narrativa, um enredo, com actores, as suas motivações e as suas acções - nunca teve interesse para mim, o que me interessava era apenas a cenografia. E é por esse motivo que normalmente não se vêem figuras humanas nos meus desenhos - apenas se vê espaço e objectos.

Outra interpretação: vivemos num mundo que é real para nós, mas trata-se apenas de uma representação num palco de teatro confinado. Este conceito vem da minha experiência de crescimento na Rússia durante o final da era comunista, pois vivi a realidade à minha volta como um espetáculo surrealista gigante, à escala de um país inteiro. Todos os dias, as pessoas desempenhavam os papéis que lhes eram atribuídos, umas diante das outras, num enorme palco.

Ao mesmo tempo, no entanto, não existe outro mundo exterior, toda a vida se passa dentro deste espaço teatral. Não há redenção, fuga, vida "normal" - ou até um pequeno espaço de ensaio. Nasce-se nesta sociedade e aprendem-se os seus rituais desde criança.

Por vezes, no entanto, as cercas (nuvens baixas, paredes e cortinas) não são fixadas na perfeição e as costuras dos cantos desfazem-se com o tempo. Foram até acrescentados vários pregos e varas para as fixar. A simulação deteriora-se gradualmente e algumas pessoas talvez tenham conseguido escapar. Mas não temos a certeza... o rolo de papel higiénico está preso à parede do fundo de um desses espaços. Os objectos típicos de um estaleiro de construção (havia um ao lado do nosso prédio, em Moscovo) congelaram gradualmente, ou talvez se tenham submergido na água. Tornaram-se parte da utopia que se transformou no seu oposto. Pelos sinais que podemos ver, isto aconteceu durante pelo menos 800 anos e a construção nunca estará terminada.

## **APÓS UMA LONGA GUERRA**

A IA generativa é frequentemente vista como uma nova "ferramenta artística". O termo "ferramenta" implica que a IA serve o criador, permitindo-lhe concretizar as suas ideias e visões. Por si sós, as ferramentas nada fazem, são passivas. No entanto, comecei a considerar a minha experiência com a IA generativa como um verdadeiro conflito com adversários reais. Parece uma competição ou uma batalha contra adversários formidáveis, obviamente muito inteligentes, com objectivos que divergem dos meus.

Durante a formação em IA generativa, um computador extrai dos dados os padrões que ocorrem com frequência. São ignorados os padrões pouco frequentes. Assim, quando se utiliza um modelo de IA treinado para criar novas imagens, este frequentemente produz conteúdo que é um *cliché*, comum e estereotipado. No meu trabalho, tenho utilizado uma série de estratégias especiais para evitar esta situação e fazer com que a IA gere imagens mais únicas que se enquadrem nos meus critérios estéticos específicos, mas continua a ser uma luta. Por vezes, utilizo textos longos e deliberadamente ambíguos para confundir a IA de propósito, pelo que as imagens geradas também são ambíguas. Normalmente, também incluo uma série de imagens de referência juntamente com o texto. Podem ser fotografias dos meus primeiros desenhos, pinturas ou gravuras europeias do século XVII, fotografias de espaços onde cresci, ou outros elementos visuais. E, por vezes, não especifico qualquer texto, apenas utilizo várias imagens como estímulo.

Esta série utiliza uma abordagem diferente. Sempre que o meu pedido incluía a palavra "Moscou", nas imagens geradas a IA incluía imagens do Kremlin, de igrejas russas ou, pelo menos, de alguma arquitetura de aparência clássica. Tratava-se de um estereótipo visual da "Rússia" que a IA aprendeu com os milhões de imagens da Web. Por isso, em vez de tentar livrar-me destes clichés, decidi deixá-los, mas mudei o seu contexto. Vemos cenas de um futuro potencial, depois de a economia do país ter estagnado completamente em consequência da guerra prolongada, ou possivelmente depois de alguma catástrofe provocada pelo homem, em vez de um ambiente alegre digno de uma fotografia turística.

Os *prompts* desta série incluem as frases seguintes:

"vale monumental decadente ao abandono..."

"vale grandioso abandonado com uma estrada em direção ao horizonte..."

"vale desolado com um edifício de apartamentos socialista da RDA, branco e de um só piso, com 1 km de comprimento..."

## **NO JARDIM**

Esta série faz referência aos jardins franceses formais e à arquitetura e ornamentos dos séculos XVII-XVIII. Muitas vezes incluí alguns objectos da minha infância nas minhas séries. Aqui estão os postes com fios eléctricos que normalmente se encontram junto a uma estrada rural em direção ao horizonte. Também queria que a IA simulasse o aspeto das serigrafias e gravuras antigas - e que este meio influenciasse o tema representado. Nas artes gráficas, tudo é representado através de linhas - e nas minhas imagens o próprio mundo contém linhas: curvas para as plantas, rectas para os postes e diagonais para as linhas esticadas entre eles.

A série também recorre aos artefactos específicos do comando "zoom out" da IA: simetrias e repetições de elementos de composição. Pareceu-me apropriado, dado o tema dos jardins formais franceses.... Nalgumas imagens, o mundo inicial foi encerrado por molduras elaboradas que estão aninhadas dentro de outras molduras.





## DRAWING ROOMS

In this image series we see young people talking, smoking, or simply looking into space - but what interests me are the interior spaces they inhabit, and accumulation of objects and details in these spaces. Some objects are placed on the wall-size shelves; others cover coffee tables, sofas and smaller shelves. In some cases we can easily identify these objects, but in other cases they are harder to identify. Some look like fragments, traces and shadows of the objects that are gone. Yes, these are "fragments" - but of what?

In ancient art museum we see fragments of long gone civilizations. Pieces of vases and plates, metal tools, jewelry, tiny statues missing limbs or heads. These are real objects from 3000 or 1500 years ago. But AI "fragments" have different ontology. Generative AI model extracts structures and patterns from hundreds of millions of images and distributes them across trillions of connections. In this process, digital materiality of images is further virtualized, evaporated, diffused.

We might see the series' accumulation of infinite objects as a metaphor for generative AI in general. These are fragments of fragments, deposits of already broken forms.

Prompts for this series include the following phrases:

"full length portrait of young Chinese smoking in their big Shanghai loft, color pencils and pens and delicate detailed complex intricate drawing"

"full length portrait of young Korean artists making complex intricate huge drawings in their big Seoul artist studio, complex swirly entropic lines of different widths, color pencils and pens, delicate detailed complex intricate drawing"

Each prompt also included six reference images I previously generated also with AI tools: four abstractions that referenced Klee and Bruegel and two figurative "drawings" showing a couple in their apartment.

## CAPRICCIO

A capriccio ("capriccio" in Italian) is a genre of European arts that begin to develop in the Renaissance and grew during the Baroque period. Such paintings and prints depicted architectural fantasies that mixed familiar and unfamiliar. Existing buildings were placed in fictional settings or imagined as worn with time or as ruins. Buildings from different places could be also juxtaposed together, and non-existing decorations and plants added. For instance, in one of his works Canaletto places St. Peter from Rome and The Doge's Palace in Venice next to each other. Such paintings and arts could also include small human figures ("staffage").

Generative AI models are trained on hundreds of millions or billions of web images. During image generation, patterns extracted from these images are used to form new compositions. Therefore, in a certain sense generative AI image making process as a whole is connected to capriccio genre. But in some of the series I exploit this idea more systematically by deliberately directing AI to create architecture fantasies.

Description used in the series prompts: "modern city designed for Siberia in 1965, painted on large wood panel by Hieronymus Bosch." (In one prompt version I substituted "giant airport" for the city.)

## **VEDUTE IDEATE**

Vedute Ideate represents the 18th century extension of Capriccio genre. These are realistically drawn but completely imaginary scenes. Piranesi was the most well-known artist in this genre (1720-1770). His renowned etching series Carceri d'invenzione, or "Imaginary Prisons," draws on his early training as a theater set designer and purposefully employs impossible geometry.

Prompts for this series include the following phrases:

"snow covered terrain with random train tracks and poles with electric wires, aerial photo looking down, December 8am cold lighting, light fog, f13 lens, aerial photo looking down"

"snow covered empty terrain with electricity poles with decaying Tower of Babel, December 11:00 am cold lighting, light fog, f23 lens, aerial photo looking down"

Some prompts also include an aerial photo of a frozen abandoned city in Siberia, a photo of apartment blocks also somewhere in Siberia likely built in the 1960s, and a painting of Tower of Babel by Pieter Bruegel the Elder (1563, oil on wood, 114 cm x 155 cm).

## **LIBRARY OF UNWRITTEN MANUSCRIPTS**

Usually libraries collect already published books. But let's ask a question, using the history of literature in USSR (1917-1991) as example. Do the works of fiction and that were published in USSR from 1930s to late 1980s include best novels, best poems, best most innovative ideas? Often the answer is no. Many of the most talented and important writers in Russia could not publish their best works during this period - and sometimes no works at all. A few had their work published in other countries.

But many works remained only in manuscript forms. Or they were not even written down. Instead friends memorized them and wrote down many years later. But the very best literary works were not even written or said out loud by their authors! They remained in writers' heads. As plans. And perhaps even as detailed outlines or finished parts - which the authors never committed to papers in fear, or simply knowing that they will be never published in USSR.

This idea motivated creation of this series. It is an imaginary library that only houses writers' manuscripts of literary works that were never published or never completed. And these are not even perfect final manuscripts. Instead, these manuscripts are torn, half-erased. They are material evidence of a cultural process typical of all human history: the best ideas and plans in all art forms were frequently never realized and remained only as notes and drafts.

## **CLOSED WORLD**

My early drawings (1981-1984) frequently depicted a "closed world." This world sometimes has a wall enclosing it in the back, and other times it has all three walls. In some drawings, the ceiling serves as an enclosing surface.

These drawings can be interpreted as stage designs for imaginary plays. You are the observer watching this scene. But a play - a narrative, a story with actors, motivations, and actions - never was of interest to me. I was only interested in scenography. As a result, you rarely see human figures in my drawings - only space and objects.

Another interpretation: we live in the world which for us is real, but it is only a performance inside an enclosed theatre stage. This concept comes from my experience of growing up in Russia during the late communist era. I experienced reality around me as a giant surreal performance on the scale of a whole country. Every day, people were performing the roles they were assigned in front of one another on a massive stage.

There is no other outside world. People spend their entire lives in this theater. There is no redemption, escape, some "normal" life, or even some small rehearsal area. You get born into this society and learn its rituals already as a child.

Nevertheless, enclosures like low hanging skies, back walls, and curtains aren't always perfectly fixed. The corners' seams came loose over time. To keep them in place, various pols and nails were added. The simulation is slowly disintegrating, and perhaps a few actors even managed to escape. The toilet paper roll is affixed to the rear wall of a particular area, but we cannot be certain. The usual construction site objects (we lived next to one such site in Moscow) progressively became frozen. They became part of the utopia that turned into its opposite. We can see from the signs that this has been ongoing for at least 800 years and that construction will never be completed.

## **AFTER A LONG WAR**

Generative AI is seen by many as a new "artistic tool." The word "tool" implies that AI is a tool for its creator, helping her realize her concepts and dreams. Tools are passive; they cannot do anything on their own. However, I began to regard my experience with generative AI as a real conflict with actual adversaries. It seems to be a contest or war against formidable, obviously very clever opponents who have goals that diverge from mine.

During generative AI training, a computer extract frequently occurring patterns from the data. Infrequent patterns are ignored. Thus, when you use a trained AI model to create new images, it frequently produces content that is clichéd, common, and stereotypical. I have been using a number of strategies to avoid this and to get AI to generate more unique images that fit my particular aesthetic criteria - but it is usually a real struggle. Sometimes I use long and deliberately ambiguous texts prompts to confuse AI, so the generated images are ambiguous. I also usually include a number of reference images along with the text prompt. These can be photos of my own early drawings, 17th century European paintings or etching, photographs of spaces where I grew up, or other visuals. And sometimes I don't specify any text prompt, but only as multiple images as my prompt.

This series uses an alternative approach. When my prompt contained the word "Moscow," AI generated images that featured the Kremlin, Russian churches, or at the very least, some architecture with a classical appearance. It used the millions of images on the internet to learn this visual stereotype of "Russia." So I chose to leave these clichés in place while altering their context rather than trying to get rid of them. We are viewing scenes from a potential future, after the nation's economy completely stagnated as a result of the protracted war, or possibly after some human-made catastrophe, rather than a joyful tourist photo environment.

Prompts for this series include the following phrases:

"monumental wasteland valley with decaying abandoned.."

"epic wasteland valley with a road going to horizon.."

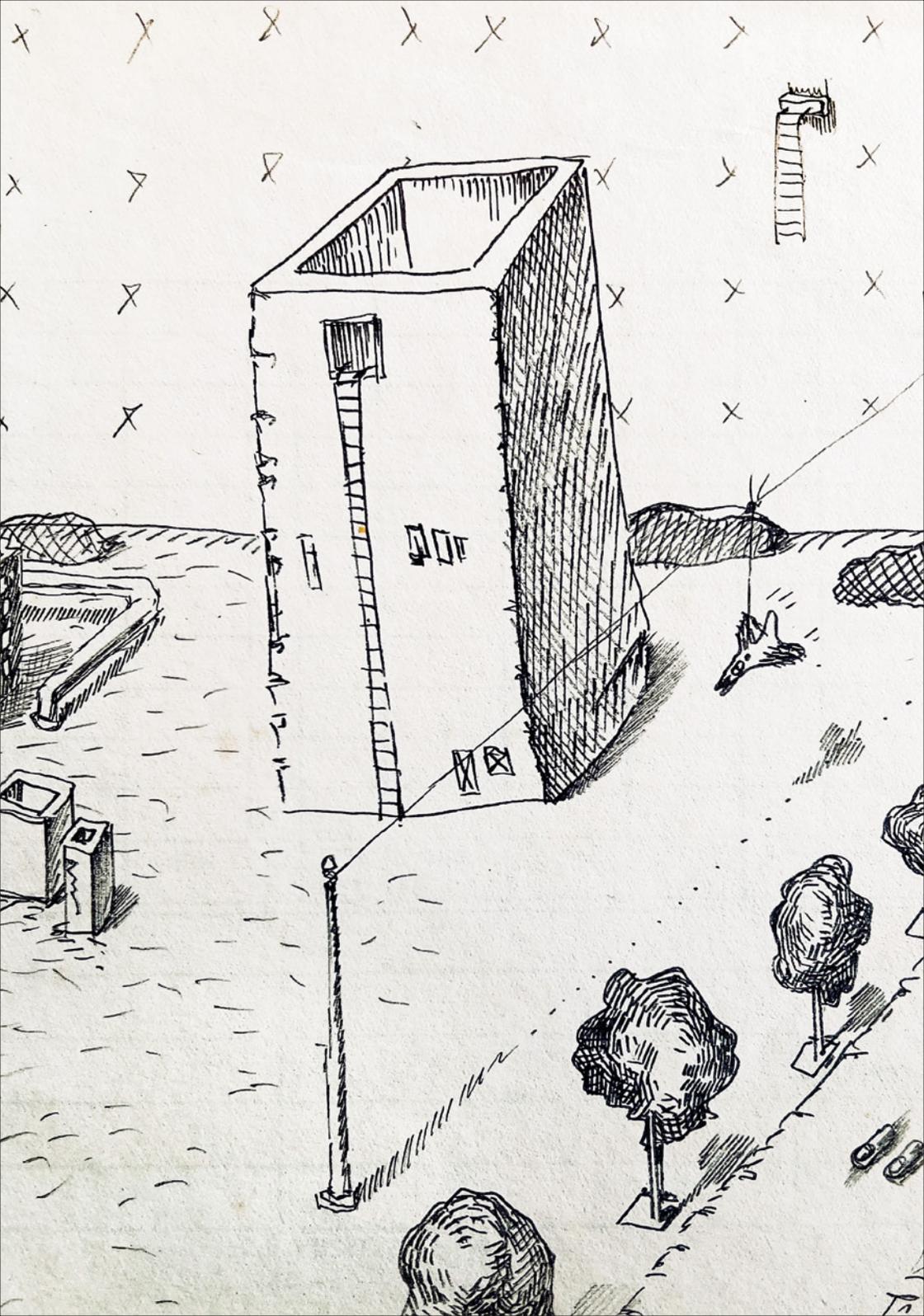
"wasteland valley with 1 km long one-story white GDR socialist apartment building.."

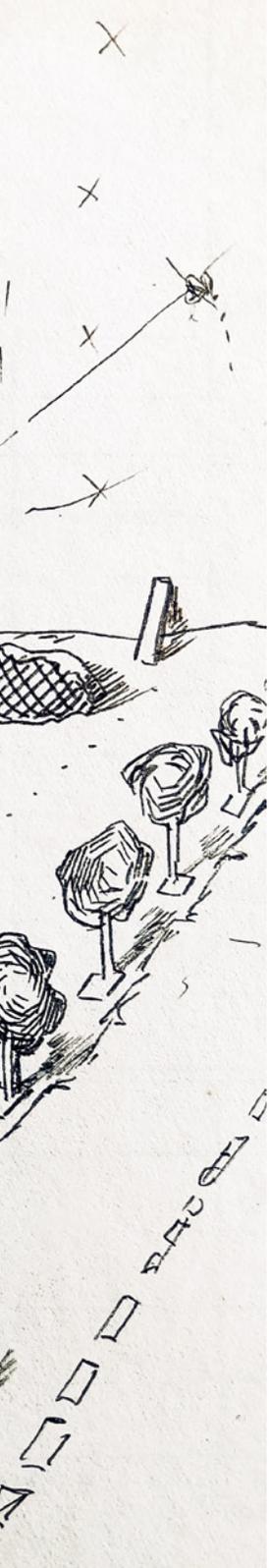
## **IN THE GARDEN**

This series references formal French gardens and 17th-18th century architecture and ornament. Often I included some objects elements from my childhood in my series. Here these are poles with electric wires that normally are standing next to a countryside road going to the horizon. I also wanted AI to simulate the look of old engravings and etchings - and have this media influence the subject been represented. In graphic arts everything is represented via lines - and in my images the world itself contains lines: curvy ones for plants, straight for poles, and diagonal for lines stretched between them.

The series also makes use of the specific artifacts of the AI "zoom out" command: symmetries and repetitions of compositional elements. This seemed appropriate given the topic of French formal gardens... In some images, the initial world has been enclosed by elaborate frames that are nested inside other frames.

Lev Manovich





## LEV MANOVICH (RU)

É um teórico da cultura digital, escritor e artista, cujo trabalho tem tido um impacto profundo na forma como pensamos hoje os meios de comunicação e a tecnologia. Foi incluído nas listas '25 People Shaping the Future of Design', da revista *Complex Art+Design*, em 2013, e "50 Most Interesting People Building the Future", do portal *online* The Verge, em 2014. Atualmente é Presidencial Professor no The Graduate Center, City University de Nova York e Diretor do Cultural Analytics Lab.

Nas últimas três décadas, Manovich publicou 180 artigos e 15 livros, incluindo *Cultural Analytics*, *Instagram and Contemporary Image* e *The Language of New Media*, descrito como "a história dos media mais sugestiva e abrangente desde Marshall McLuhan". Os seus projetos de arte digital foram exibidos em 112 exposições internacionais no Centre Pompidou, ICA London, ZKM, e KIASMA, entre outros.

Manovich is a digital culture theorist, writer, and artist. He was included in the list of "25 People Shaping the Future of Design" and the list of "50 Most Interesting People Building the Future". Currently he is a Presidential Professor at The Graduate Center, City University of New York, and a Director of the Cultural Analytics Lab.

Over the last three decades, he published 190 articles and 15 books that include *Cultural Analytics*, *Instagram and Contemporary Image*, and *The Language of New Media* described as "the most suggestive and broad-ranging media history since Marshall McLuhan." Manovich's digital art projects were shown in 12 personal and 120 international group exhibitions in Centre Pompidou, ICA London, ZKM, KIASMA, and other leading venues.

# UNRELIABLE MEMORIES

LEV MANOVICH

FUNDAÇÃO EUGÉNIO DE ALMEIDA  
CENTRO DE ARTE E CULTURA  
ÉVORA 18.11.23

CENTRO DE ARTE E CULTURA  
DIREÇÃO ARTÍSTICA JOSÉ ALBERTO FERREIRA

LARGO DO CONDE DE VILA FLOR  
7000-804 ÉVORA  
T. +351 266 748 350  
CENTRODEARTEECULTURA@FEA.PT  
WWW.FEA.PT  
FACEBOOK.COM/FUNDACAOEUGENIODEALMEIDA  
INSTAGRAM.COM/FUNDACAO\_EUGENIO\_DE\_ALMEIDA  
#UNRELIABLEMEMORIES  
#LEVMANOVICH

HORÁRIO | OPENING HOURS:  
TERÇA-FEIRA A DOMINGO | TUESDAY TO SUNDAY  
10:00 – 13:00  
14:00 – 18:00

Capital  
Europeia  
da Cultura  
Évora 27

FUNDAÇÃO  
EUGÉNIO  
DE ALMEIDA

60 ANOS

CENTRO  
DE ARTE  
E CULTURA

10 ANOS