
A era da infoestética – entrevista com Lev Manovich –

Cicero Inácio da Silva¹

Lev Manovich é autor do livro “The Language of New Media” (A Linguagem das Novas Mídias), traduzido em inúmeras línguas, do chinês ao árabe, e considerado um verdadeiro tour de force dos estudos sobre a cultura digital. Baseado nos estudos que realizou em Moscou a respeito da história da arte e da computação, bem como em sua experiência com a teoria cinematográfica, foi responsável por fazer uma relação teórica entre o trabalho do cineasta russo Dziga Vertov no filme “O Homem com uma Câmera” com a forma de produção não-linear das mídias digitais. Ele também estabeleceu uma relação conceitual entre as ferramentas tecnológicas e as teorias da imagem em movimento, criando um método de análise estrutural das novas mídias que passou a levar em consideração o contexto e a historicidade dos aparatos tecnológicos e a estética digital.

Essa leitura vai além da simples descrição, sintoma que afeta muitos textos sobre as novas mídias. Ela procura perceber certo espírito do tempo, além de evitar circunscrições temáticas. Um dos exemplos de sua ousadia é a crítica ao conceito de interatividade. Aclamada como a solução para a passividade do leitor, a interatividade, porém, carrega consigo o problema da repetição ativa e reativa de comandos predeterminados, confinando o usuário numa infinita rede de escolhas que nada mais é do que uma quimera inflada pela apologia das novas tecnologias pensadas como emancipação.

Atualmente, Manovich é professor na CUNY em Nova Iorque, onde fundou o centro de pesquisa em Humanidades Digitais com programas de mestrado e doutorado na área. Durante dezesseis anos, foi professor titular no Departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia em San Diego

¹ Professor (PPGCOM/UFJF). CV: <http://lattes.cnpq.br/3383998229403423>

(UCSD) e diretor do Laboratório para Análise Cultural no Instituto da Califórnia para Telecomunicações e Tecnologias da Informação (Calit2). Também coordena o grupo de Estudos do Software, que possui centros de pesquisa na CUNY, Brasil, Espanha e Inglaterra. O grupo de estudos do software (software studies) foi fundado em 2006 por Lev Manovich, Noah Wardrip-Fruin, Jeremy Douglass, Cicero Silva, Brett Stalbaum, entre outros, na Universidade da Califórnia em San Diego, para ser um centro de pesquisa focado nas questões estéticas, culturais e ideológicas da chamada sociedade do software, tendo como preocupação central a questão do impacto da cultura mediada via softwares na sociedade contemporânea.

Na entrevista a seguir, realizada em seu estúdio, Manovich fala de seu novo livro “Info-Aesthetics” (Infoestética), que será lançado pela MIT Press, e de suas impressões sobre as novas mídias nos dias de hoje.

Cicero – *Como você define a Infoestética?*

Lev Manovich – Comecei a trabalhar no livro “Infoestética” em 2000. O projeto da infoestética é mapear a cultura contemporânea para detectar formas estéticas e culturais emergentes específicas em uma sociedade da informação globalizada.

Não quero sugerir que exista um estilo “infoestético” hoje em dia, ou mesmo que irá emergir algum no futuro. Particularmente, a infoestética refere-se às práticas culturais que podem ser melhor compreendidas como uma resposta às novas prioridades da sociedade da informação: dar sentido à informação, trabalhar com ela e produzir conhecimento a partir da informação.

Na prática, essa aproximação me permite relacionar alguns dos mais importantes e interessantes projetos numa grande variedade de áreas da cultura contemporânea (cinema, arquitetura, design de produto, moda, web design, design de interface, arquitetura da informação, arte, espaço etc.), observando-os como a expressão de um único problema – como mapear a informação em formas.

Por exemplo: eu observo o novo campo da visualização dinâmica de dados, que, como um todo, está preocupado com as maneiras de traduzir representações quantitativas de dados em representações visuais. Também observo como arquitetos, como Rem Koolhaas/OMA, UN Studio, NOX, Zaha Hadid² e outros, armazenam, analisam e mapeiam os fluxos da informação e utilizam os resultados gerados e os diagramas no design de espaços e formas arquitetônicas.

O método que decidi utilizar para a minha pesquisa é o comparativo. Procuro analisar a cultura da sociedade da informação, comparando-a com a cultura da sociedade industrial. O período que é particularmente relevante aqui é o do início do século XX, quando os artistas modernistas formularam novas estéticas, formas, técnicas representacionais e novos símbolos da sociedade industrial.

Acredito que através do questionamento sistemático do que podem ser seus equivalentes (aos modernistas) na sociedade da informação, poderemos começar a ver mais claramente a especificidade cultural do nosso próprio período.

• *Em sua opinião, para compreendermos a infoestética será necessário ter conhecimento do funcionamento computacional, como, por exemplo, a linguagem de programação?*

Não, absolutamente! Se você tem uma consciência da cultura contemporânea e segue ideias e tendências contemporâneas, você pode ser um expert em infoestética.

Infoestética não tem a ver com programação, computadores, novas mídias, web ou cultura digital: é sobre cultura contemporânea em geral. Um vestido, uma obra de arquitetura, um filme de animação ou qualquer outro trabalho que é realmente único em nosso período não tem de ser

² Para conhecer melhor a arquiteta Zaha Hadid, sugiro um vídeo com uma palestra realizada em 2007 para a revista “New Yorker”, no link:
<http://www.newyorker.com/online/video/conference/2007/hadid>

necessariamente produzido em um computador.

A infoestética pode se referir à experiência de se viver numa sociedade da informação através do seu design, textura, composição, estrutura, construção, sensibilidade e outras dimensões artísticas.

• *Nesse sentido, qual a diferença entre “estética” e “infoestética”?*

Em seu sentido popular, “estética” quase sempre se refere à beleza e ao gosto. Mas “estética” também tem outro sentido: o de um princípio ou um conjunto de princípios; uma visão normalmente manifestada através das aparências ou estilos do comportamento.

Então, podemos pensar a estética como princípios, os quais guiam de maneira específica a sensibilidade cultural, o estilo, as formas, que são específicas ao seu período histórico, lugar ou escola artística. Por exemplo: podemos falar sobre o conceito global de “estética pós-moderna” nos anos 1980, sobre a estética das máquinas europeias dos anos 1910-1930, e assim por diante.

Quais são os princípios que guiam alguns dos trabalhos mais inovadores na moda contemporânea, na arquitetura, no webdesign, no design de interiores e nos gráficos da informação? Podemos relacionar alguns destes princípios à primazia da informação na sociedade contemporânea? A chegada da sociedade da informação foi acompanhada por novas formas, novas técnicas de design e novas iconografias?

Ao mesmo tempo o sentido mais comum de “estética” referindo-se à beleza também é relevante. Cada período cultural redefine o que é considerado belo. Como eu tento sistematicamente comparar a cultura da sociedade da informação com a cultura do período industrial, estou particularmente interessado em como os artistas modernos radicalmente redefiniram a beleza.

Os modernistas do início do século 20 acreditavam que uma nova estética emergia no campo da sociedade industrial. Eles admiravam a forma dos carros, trens, pontes, elevadores, turbinas de avião e começaram um projeto para transportar a lógica dessas formas para dentro do domínio do design, da

arquitetura e da arte. “O ornamento está morto”, “a casa é uma máquina para viver”, “forma segue a função” são algumas das fórmulas que eles utilizaram para descrever essa nova estética industrial.

Nosso trabalho é descobrir o que é o novo belo na era da informação. Não penso que já o sabemos. Esse novo belo que virá talvez nada tenha a ver com a forma do iMac, ou com as músicas parecidas com máquinas do Kraftwerk ou as formas de bolhas da arquitetura contemporânea. Se não tivermos sorte, será algo que até mesmo as nossas máquinas acharão feias. No ponto em que estamos simplesmente não sabemos ainda...

• *Você utilizou algumas metáforas de softwares para explicar alguns aspectos dessa estética da “nova geração”, como o termo “geração Flash”. Após a decadência da estética do software Flash, você vê algum software novo que pode ser utilizado como metáfora atualmente?*

Publiquei o artigo “Geração Flash” em 2002. Foi uma tentativa de descrever a nova sensibilidade estética que eu vi na web e que, naquele tempo, era na maioria das vezes vista em sites construídos com o software Flash, como o praystation.net, criado pelo famoso designer da web Joshua Davis.

Quando visitei pela primeira vez o praystation.net fui surpreendido pela leveza dos seus gráficos. Mais discreto que um sussurro, mais elegante que Dior ou Chanel, mais minimalista que as esculturas minimalistas de Donald Judd dos anos 1960, mais suaves que a paisagem do inverno com fog, o site levava a escala dos contrastes ao limite da legibilidade. Essa leveza, esse domínio e o apelo à inteligência do espectador criaram um forte contraste com os gráficos gritantes da mídia comercial e da artemídia das gerações anteriores.

Hoje essa sensibilidade pode ser encontrada não só na web, mas também no design dos meios de comunicação, arquitetura, design do espaço, design gráfico, moda e na música. Obviamente a maioria dos projetos nessas diferentes mídias não são realizados com Flash. A “geração Flash” não era, nesse sentido, sobre uma estética tornada possível através de um software específico, mas sim sobre uma estética particular do início do século XXI.

Embora hoje em dia possamos falar sobre a “geração google”, “geração youtube”, “geração myspace” ou “geração instant messenger”, em meu ponto de vista esses programas de computador dos portais da web não necessariamente se preocupam com uma nova definição da estética.

É claro que o Google vem com uma estrita economia de textos que exibem informação pura, retirando todos os gráficos (falo do sistema original de busca que procura por websites, em oposição a imagens e vídeos). Mas você já podia achar essa estética nos guias telefônicos do século XX, num sistema de informação de trens e em outros designs de informação existentes.

Similarmente, muitas páginas do Myspace têm sua própria estética e backgrounds coloridos, ícones piscando e imagens “fofinhas” – mas isso não é diferente do jeito que os adolescentes e estudantes decoram os seus quartos na América.

O livro “Infoestética” terá um capítulo que falará sobre o impacto do software na arquitetura³, no espaço, no design de produtos e sobre a estética das formas fluidas, curvas e complexas resultantes sem nenhum ângulo reto. O software, que teve papel central no desenvolvimento dessa estética nos anos 1990 foi o Maya, originalmente desenvolvido para animação computacional em 3D e design de jogos.

Chamarei esse capítulo de “Mayaísmo”, porque, no meu ponto de vista, esse software nos levou à emergência de um estilo coerente e à princípios estéticos, os quais, em sua coerência interna, podem ser comparados aos movimentos anteriores, como purismo, surrealismo, construtivismo, suprematismo etc.

• *Em seu novo livro, você dedica alguns tópicos às “políticas da informação”. Qual a sua percepção acerca do futuro de nossa sociedade da informação e do*

³ Em artigo recente publicado na “New Yorker”, a questão dos novos programas de computador que desafiam as leis da física nas construções já estão em pleno andamento. Para saber mais acesse o artigo sobre a empresa Arup em: http://www.newyorker.com/reporting/2007/06/25/070625fa_fact_owen

“informacionalismo”, já que você utiliza o conceito de Manuel Castells?

Fui inspirado pelo trabalho do teórico social Manuel Castells, que introduziu o termo “informacionalismo”. De acordo com ele, “informacionalismo é o paradigma tecnológico que constitui a base material das sociedades no início do século 21, substituindo o industrialismo”. Esse paradigma é “baseado no aumento da capacidade humana de processamento de informação e comunicação que se tornou possível através das revoluções na microeletrônica, software e engenharia genética”, diz Castells.

Se “informacionalismo” se refere às tecnologias da informação, as quais, segundo Castells, afetam não só a economia moderna, mas também todo o campo da atividade humana, é lógico perguntar sobre seus efeitos na esfera da estética e das formas que criamos para nós mesmos.

Infoestética oferece um conjunto de respostas a essa questão inicial. Dessa forma nós podemos pensar sobre as infoestéticas – no plural – como respostas estilísticas às novas tecnologias da informação.

Perceba que eu não falo sobre novas formas de arte e cultura que são possibilitadas diretamente por estas novas tecnologias, tais como videogames, net art, instalações interativas etc. Estou interessado particularmente nas tendências estéticas e estratégias criativas que podem ser encontradas através das várias áreas da cultura contemporânea e não só nas formas baseadas no computador – isso é similar à forma como Castells analisa o impacto das tecnologias da informação não só no trabalho intelectual, mas em todas as áreas da economia.

• *Vamos voltar ao campo da “estética” e falar sobre o conceito de “forma”. Qual o seu papel no conceito de infoestética?*

Enquanto a infoestética oferece uma discussão acerca dos múltiplos caminhos com os quais o trabalho com a informação molda as formas com as quais nós criamos, é importante diferenciar entre dois tipos de influência. Por um lado, podemos pensar sobre como a centralidade da informação em nossos dias afeta

nossas preferências estéticas – como manifestada na arquitetura, design industrial, design gráfico, media design e em outros campos culturais.

Por outro lado, nós também temos de nos dar conta que a maior parte das formas que encontramos no nosso dia-a-dia são criadas através de computadores. E isso é como ter determinados efeitos esperados nas “formas” que os designers vão criar. Resumindo, o processamento da informação atua como uma força fora do campo da forma, por assim dizer (por exemplo: nos novos hábitos da percepção, do comportamento, do trabalho e do jogo), assim como vem sendo o método através do qual as formas vêm sendo desenhadas/projetadas.

• *Em seu livro, você descreve um novo conceito chamado “metamix”. O que é exatamente isso?*

É um truísmo em relação a essa “cultura remix” que vivemos nos dias de hoje. Atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, mídia criada pelos usuários, comida – estão cheias de remixagens, fusões, colagens e “mash-ups”. Se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e irá provavelmente continuar a dominar na próxima década.

A web contém uma variedade de culturas remix: remix de vídeos políticos, vídeos de música animê, machinima, jornais alternativos, hacks de infraestrutura. Também existe um número crescente de “mash-ups” de softwares. A Wikipedia define um “mash-up” como “um website ou aplicação que combina o conteúdo de mais de uma fonte em uma experiência integrada”.

Os melhores designers de moda constantemente remixam a moda de diferentes períodos históricos com tudo o que eles podem e conseguem pensar e imaginar. Por exemplo: para a sua coleção de inverno 2004/2005 John Galliano (estilista da Dior) mixou um design de rua com as tradições iemenitas, com motivos da Europa Oriental e com outras fontes que ele coletou durante suas inúmeras viagens ao redor do mundo.

Várias pessoas sentem que muitas destas práticas de remix têm algo a ver com essas novas tecnologias e novas mídias digitais, mas tem havido pouquíssimo detalhamento teórico e análise séria dessas conexões até hoje.

Em “metamix” eu procuro primeiro observar os momentos chaves na história do que pode ser chamado de “computação cultural” – em particular a história de como os computadores foram gradualmente permitindo a habilidade de simular quase todos os tipos de mídia previamente existentes e formas artísticas, como impressão, fotografia, pintura, filme, vídeo, animação, composição musical, edição e gravação, modelos 3D e espaços 3D. Como resultado dessa tradução da mídia física para o software, a mídia adquiriu inúmeras propriedades novas e fundamentais.

Tornou-se possível não só mixar diferentes conteúdos numa mesma obra – o que é entendido pelo senso comum como a maneira que se produz um remix-, mas também mixar conteúdos em diferentes mídias e, mais importante do que isso, utilizá-los ao mesmo tempo com técnicas que previamente pertenciam à especificidade física de cada mídia.

Em outras palavras, a partir de agora, o que estamos cotidianamente em nossa rotina mixando são os vocabulários e as gramáticas das mídias previamente separadas, cada uma em seu suporte. Esse fenômeno eu denomino “metamix”.

Penso que isso é uma situação fundamentalmente nova na história da cultura humana. A primeira parte do “metamix” descreve como ele se tornou o que é e o analisa em princípios gerais. A segunda parte observa uma área particular da cultura onde a “metamixagem” se manifesta em si mesma de uma maneira particularmente dramática – nas imagens em movimento e em particular nas animações gráficas.

O termo “animações gráficas” (“motion graphics”) se refere a segmentos pequenos de animações não narrativas advindas de trabalhos mais longos, como os filmes e as chamadas de televisão, gráficos para TV, menus dinâmicos, os gráficos para as mídias móveis e os seus conteúdos, websites animados e outras sequências.

Hoje você não consegue assistir TV por 10 minutos – ao menos nos EUA –, sem encontrar animações gráficas. Você também as encontrará em todos os lugares na web, nos clubes e assim consecutivamente. E, surpreendentemente, até onde sei, nenhuma análise sobre as animações gráficas foi feita até hoje.

Dessa forma, vou utilizar a minha teoria do “metamix” para observar em detalhes essa nova linguagem visual das animações gráficas que emergiram na segunda parte dos anos 1990.

• *Se você fala sobre remix, o conceito “autor” aparece sempre como algo difícil de analisar. Como você lida com a autoria nessa cultura remix?*

Existem tantas e diferentes formas de remix, fusões, “mash-ups” e assim por diante, que eu penso que tentar fazer algumas afirmações gerais sobre autoria em relação ao remix seria uma ilusão. Mas, em um nível geral e abstrato, posso afirmar que um bom remix é um diálogo entre o autor do remix e os autores dos trabalhos que estão sendo remixados. E, já que muito frequentemente os próprios músicos remixam suas músicas e letras antigas, o remix pode ser também um diálogo com o meu próprio eu antigo.

• *Em seu livro você também descreve alguns softwares e o seu papel nessa nova cultura. Quando você escolhe algum software específico para analisar, não acha que essa escolha já está envolvida em alguma ideologia que advém do próprio software e de suas pré-funções programadas? Por exemplo: quando utiliza o After Effects, você utiliza um sistema gráfico desenhado por alguém, uma estrutura de cores e paletas definida pelos programadores através da matriz de cores que eles selecionaram, pontos e vetores também preparados por eles...*

Sim, é claro que você tem razão. Hoje em dia milhares de pessoas utilizam um conjunto pequeno de ferramentas idênticas, como Microsoft Word, Internet Explorer e Photoshop para se expressarem, para se comunicarem umas com as outras e para trabalharem com a informação.

Isso é quase uma situação sem precedentes na história da cultura humana. E agora, como estamos falando da “cultura remix”, afirmo que existem pouquíssimos estudos sérios e pesquisas aprofundadas sobre como esses programas e softwares emergiram historicamente, sobre as ferramentas que eles provêm e também sobre as ideologias que neles estão impregnadas.

Uma importante exceção é a antologia “The New Media Reader”, editada por Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort (MIT Press). Wardrip-Fruin foi meu colega na Universidade da Califórnia em San Diego e juntos começamos um Centro de Pesquisas dedicado aos Estudos dos Softwares. Uma das coisas que começamos a fazer nesse centro é olhar para a história “cultural do software” –, ou seja, às aplicações listadas acima e também para outros programas que são tidos como padrão no campo da arte e do design, como After Effects, Photoshop, Flash etc.

Muitos dos designers desses softwares, assim como as pessoas que estabeleceram as bases para a chamada “cultura do software” vivem e trabalham na Califórnia, dessa forma acreditamos que estávamos no lugar perfeito para fazer esse tipo de pesquisa.

Meu próprio “metamix” é também uma contribuição para essa pesquisa, já que ele irá prover uma análise muito detalhada do software After Effects –

o programa que tornou possível uma animação gráfica computacional contemporânea com uma linguagem visual única.