

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
NÍVEL MESTRADO**

**LAURA LUCAS ARRUÉ**

**A INTERFACE CULTURAL E SUAS ZONAS DE CONFLITO:  
Das Camadas Espacializadas às Camadas Temporalizadas do Artsy**

**SÃO LEOPOLDO  
2015**

LAURA LUCAS ARRUÉ

**A INTERFACE CULTURAL E SUAS ZONAS DE CONFLITO:  
Das Camadas Espacializadas às Camadas Temporalizadas do Artsy**

Dissertação apresentada como requisito parcial para  
obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação da  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Área de Concentração: Mídias e Processos Audiovisuais

Orientador: Prof. Dr. Gustavo D. Fischer

São Leopoldo

2015

A779i Arrué, Laura Lucas  
A interface cultural e suas zonas de conflito : das camadas espacializadas às camadas temporalizadas do Artsy / Laura Lucas Arrué. – 2015.  
103 f. : il.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, São Leopoldo, RS, 2015.

“Orientador: Prof. Dr. Gustavo D. Fischer”

1. Interface cultural. 2. Artsy. 3. Arque-genealogia. 4. Camadas. 5. Conflito. I. Título.

CDU 659.3

LAURA LUCAS ARRUÉ

“A INTERFACE CULTURAL E SUAS ZONAS DE CONFLITO: DAS CAMADAS  
ESPACIALIZADAS ÀS CAMADAS TEMPORALIZADAS DO ARTSY”

Dissertação apresentada como requisito  
parcial para obtenção do título de  
Mestre, pelo Programa de Pós-  
Graduação em Ciências da  
Comunicação da Universidade do Vale  
do Rio dos Sinos - UNISINOS.

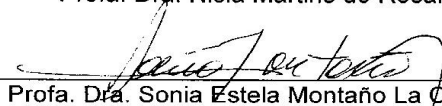
Aprovada em 30 de março de 2015

BANCA EXAMINADORA



---

Profa. Dra. Nisia Martins do Rosário – UFRGS



---

Profa. Dra. Sonia Estela Montañó La Cruz – UNISINOS



---

Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer – UNISINOS

## **AGRADECIMENTOS**

Ao professor Gustavo Fischer, pela excelência no trabalho realizado, me formando com empenho e dedicação. Agradeço sua inesgotável paciência e igual generosidade, por tudo que discutimos e pelo tanto que me transmitiu, durante toda a minha caminhada no mestrado.

Aos professores do PPGCC, pelos bons exemplos de mestres e por todas as vivências em sala de aula, momentos sem os quais nada seria possível. Em especial, aos da linha de pesquisa mídias e processos audiovisuais, pela realidade de suas influências em meu trabalho e minha vida pessoal. Aos colegas todos do grupo de estudos TCAv, pelo tanto compartilhado e debatido, espaço este que sempre me fez crescer.

Aos colegas mestrandos da turma de 2013, pela parceria intensa destes dois anos, dentro e fora da academia. Em especial ao Ricardo Machado, Marlon Dai Prá e Roberta Schuler, pela amizade, troca, força e inspiração.

Aos familiares e amigos mais próximos, por todo incentivo e motivação, pelos momentos em que me fizeram rir, renovando assim minhas energias.

Registro aqui minha imensa gratidão à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e ao Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos pela preciosa oportunidade da bolsa de estudos.

## RESUMO

Este estudo tem como intuito problematizar os ambientes de (visualização, coleção e compartilhamento) arte online, mais especificamente websites, como interfaces culturais constituídas a partir de certas zonas de embate/conflito. Espaços estes como o Artsy, pensados como o resultado de diferentes camadas, espacializadas e temporalizadas e em convivência, promovem (da forma como estamos a tensionar) estas zonas de conflito. A nossa interface cultural é a partir daí construída. A reflexão de base trazida por Lev Manovich, acerca deste mesmo conceito, é o ponto de partida desta pesquisa, que busca alargar um pouco mais tal horizonte. A abertura do conceito é feita a medida que exploramos um website de conteúdo artístico e o dissecamos no tempo e no espaço. Tomando estes dois momentos como duas camadas constituintes do objeto empírico, chegamos a uma terceira camada, esta como sendo o próprio choque das duas anteriores, aquilo que está entre elas. Desta forma, sempre a partir de uma fundamentação bergsoniana de trabalho, buscamos dissecar para cartografar. Este procedimento metodológico, que é arqueo-genealógico, dá a ver a conexão das camadas que estamos propondo, esta interface cultural que se realiza assim, na sua constituição.

**Palavras-chave:** Interface cultural. Artsy. Arque-genealogia. Camadas. Conflito.

## ABSTRACT

This study aims to propose online domains of art visualization, collection and sharing as cultural composed of certain collision zones. Spaces such as Artsy website, thought as the result of different stratum, both in space and time coexisting, promoting (in the way we are tensioning) these conflict zones. Our cultural interface is built therefrom. The basis reflection brought by Lev Manovich about the same concept is the starting point of this research that looks for extending such horizon. The concept expansion is made as we explore an artistic content website and dissect it in space and time. Taking these two moments as layers of the empirical object, we arrive at a third one, that one as the shock of the two previous itself, what is between them. This way, always from a Henri Bergson's foundation of work, we seek to dissect for mapping. This methodological procedure that is arche-genealogical shows the layers connection that we propose, this cultural interface that finds its nature in its constitution.

**Keywords:** Cultural interface. Artsy. Arche-genealogy. Layers. Conflicts.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Homepage do Artsy.....	11
Figura 2 – Menu principal do Artsy.....	12
Figura 3 – Cabeçalho/barra de menus.....	47
Figura 4 – Busca por artistas.....	48
Figura 5 – Browse .....	49
Figura 6 – Browse: categorias populares.....	49
Figura 7 – Browse: trabalhos.....	50
Figura 8 – Todas as categorias .....	50
Figura 9 – Artistas .....	51
Figura 10 – Feiras .....	52
Figura 11– Leilões.....	52
Figura 12 – Posts .....	53
Figura 13 – Educação .....	53
Figura 14 – Browse: estética.....	54
Figura 15 – Galerias.....	55
Figura 16 – Clicando em uma galeria específica.....	55
Figura 17 – About.....	57
Figura 18 – Hiperlinks .....	69
Figura 19 – Browse: trabalhos II.....	69
Figura 20 – <i>View in room.</i> .....	70
Figura 21 – Dentro versus fora de quadro.....	71
Figura 22 – Esculturas .....	71
Figura 23 – Artsy no aplicativo móvel.....	73
Figura 24 – <i>Scroll</i> infinito.....	74
Figura 25 – Posts II .....	87
Figura 26 – Indexação de conteúdo.....	89
Figura 27 – Categorias em imagens .....	91



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Mapa do site.....	43
------------------------------	----

## SUMÁRIO

<b>1 PREPARANDO O TERRENO – DEMARCANDO ESPAÇOS</b> .....	9
1.1 Do Museu Online ao Artsy: Convocações do Objeto Empírico como Interface Cultural.....	9
1.2 Entre o Visível e o (In)visível da Interface do Artsy como Regiões/Zonas de Conflito.....	18
1.2.1 Inventando o Problema e os Objetivos de Pesquisa .....	20
1.3 Entre a Pesquisadora e a Usuária: Escavações para Cartografar .....	24
1.3.1 Abordagem e Procedimentos Metodológicos .....	28
<b>2 PRIMEIRO ESTRATO: CAMADAS SUPERFICIAIS ESPACIALIZADAS DO ARTSY</b> .....	34
2.1 Breve Retomada das Interfaces Culturais – Movimento de Expansão para o “Visível” .....	36
2.2 Discutindo a Superfície: Aspectos de Arquitetura de Informação, Webdesign e Usabilidade .....	39
2.3 Percursos de Usuário: Constelação das Práticas mais Visíveis da Ordem do Artsy.....	46
2.3.1 Browse + Estética e Design Minimalista.....	54
2.3.2 Galerias + Reconhecimento ao Invés de Lembrança.....	55
2.3.3 About + Ajuda e Documentação.....	56
<b>3 SEGUNDO ESTRATO: CAMADAS PROFUNDAS TEMPORALIZADAS DO ARTSY</b> .....	59
3.1 Os Devires Midiáticos e as Audiovisualidades (Atualizados no Artsy).....	60
3.2 Percursos de Usuário: Constelação das Práticas mais Profundas da Ordem do Artsy.....	68
<b>4 FISSURAS IN(VISÍVEIS): INTERFACES DO ARTSY COMO ZONAS DE CONFLITO</b> .....	76
4.1 A Dialética da Interface: entre um Estrato e Outro.....	76
4.2 Quando se Tocam as Camadas: Cartografando Fronteiras .....	87
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	93
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	99

## 1 PREPARANDO O TERRENO – DEMARCANDO ESPAÇOS

Inicialmente, no ingresso ao mestrado, o então projeto de pesquisa pensava investigar o que de museu (enquanto espaço físico/instituição museal canônica), durava/era preservado em ambientes de coleção de arte online (museus online). Partindo da premissa de que algumas práticas de museu se estendiam aos espaços da web, eram percebidas algumas tendências do museu sendo atualizadas (continuando em vigor) online. Desta forma, o esforço investigativo seria para verificar quais práticas seriam estas e como/de que forma elas compareciam atualizadas. Entretanto, durante o primeiro ano de mestrado, com as atividades dentro e fora da sala de aula e as orientações, pudemos perceber certa vulnerabilidade e armadilhas de se seguir por este caminho. Na verdade, na tentativa de qualificar mais e melhor esta questão, que era embrionária, foram feitos alguns deslocamentos e estes mostraram com mais clareza aquilo que de fato se queria ver mais de perto.

### 1.1 Do Museu Online ao Artsy: Convocações do Objeto Empírico como Interface Cultural

Em princípio, o primeiro movimento nesse sentido, basicamente, foi deixar de pensar a expansão da ideia de museu online (este sempre associado ao convencional), para olhar para as coleções online, reunidas em bancos de dados. Assim, esse estudo se propõe a olhar para o *website* Artsy partindo da construção do conceito nuclear **interfaces culturais** até chegar a sua atualização<sup>1</sup>, no mesmo site. É na perspectiva de Manovich (2001) – conforme apresentada pelo autor em sua obra *The Language of New Media* que estaremos ancorados na maior parte do tempo, é esse o autor que conduzirá nosso entendimento de *partida* das interfaces culturais.

Entretanto, apesar do Artsy ser um website focado em conteúdos artísticos (obras, artistas), não é rigorosamente para estes conteúdos que nos voltamos, mas entendendo-os como constituintes de um conjunto de relações que se estabelece na

---

<sup>1</sup> Toda vez que usarmos termos como atual, atualização, estaremos nos referindo à noção bergsoniana. Onde, conforme Bergson (2005, p.13), “[...] a individualidade comporta uma infinidade de graus e que em parte alguma, nem mesmo no homem, se realiza plenamente”.

configuração das interfaces culturais<sup>2</sup>. Assim, o que nos interessa, muito antes do teor conteudístico<sup>3</sup> do objeto empírico, é uma outra dimensão do conceito fundante que estudamos. **As interfaces digitais em ambientes online que promovem de certa maneira a inter-relação entre obras e usuários, entre humano e computador, entre arte, comunicação e cultura.**

É aí nestas **interfaces culturais em ambiente online de visualização, coleção e compartilhamento de arte**<sup>4</sup> que se explicitam certos processos comunicacionais. Na nossa contemporaneidade, onde a comunicação vai se dar fortemente em rede, por conta das condições específicas da tecnologia e da informática – sob a forte presença da internet – as interfaces culturais desempenham um papel específico na construção de nossa tecnocultura. É sobre esse processo que nos debruçamos. Assim, à medida que fomos nos defrontando mais com aquele que já era o **objeto empírico** desde o primeiro projeto de pesquisa, o website **Artsy**, fomos aos poucos conseguindo construir e formular a discussão pretendida. A construção e formulação da discussão se deu, portanto, através da combinação autores-conceitos com o defrontar-se com o website em questão.

O **Artsy**, lançado em 2012, ao ensaiar uma espécie de curadoria de arte mundial, assume o objetivo de criar uma fonte educacional colaborativa para que as pessoas possam explorar e descobrir arte. Sinteticamente, de acordo com o próprio **Artsy**, sua proposta seria tornar toda a arte mundial acessível a qualquer um que tenha conexão à internet (*to make all the world's art accessible to anyone with an Internet connection*), segundo o mesmo se anuncia<sup>5</sup>. Trata-se de um site que está catalogando obras de arte do mundo todo (em parceria com instituições e museus) e assim, querendo (o mesmo se diz) mudar a maneira como a arte é comprada, vendida e descoberta, em seu processo.

Apesar de lidar majoritariamente com telas e gravuras, o **Artsy** também dispõe de outros dez tipos de meios/suportes, tais quais: fotografias, esculturas, instalações etc. Também frisamos que nem todos os trabalhos ali dispostos estão

---

<sup>2</sup> O termo interface cultural também aparecerá no trabalho da seguinte forma abreviado: IC.

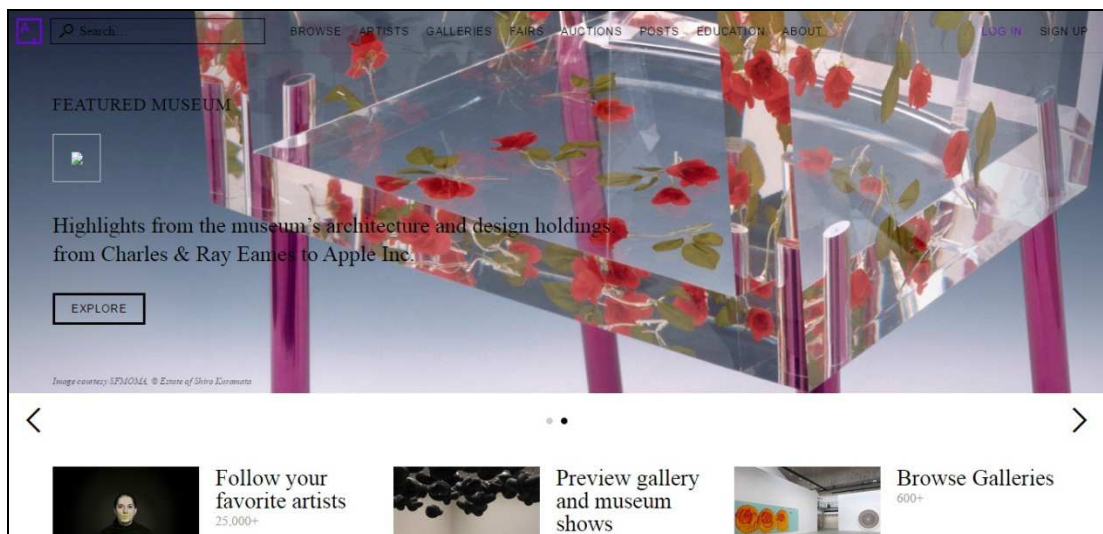
<sup>3</sup> Segundo Kilpp (2009), se refere àquilo que tendemos a perceber, pelo hábito, na TV: um programa, uma notícia, um anúncio etc.

<sup>4</sup> Este tipo de definição inspira-se em Fischer (2008) no que diz respeito a forma como autor propôs a especificidade do seu objeto empírico, o Youtube, enquanto um website de inserção, visualização e compartilhamento de vídeos.

<sup>5</sup> DataGotham (2012).

à venda, há casos em que obras são expostas apenas para visualização online. Até o presente momento, o Artsy (2015, tradução nossa) “Possui 230.000 trabalhos à venda, vindos de galerias, museus e instituições do mundo todo. Estes trabalhos variam de preço entre \$100 até mais de \$1,000,000, e novos são adicionados todos os dias [...]”<sup>6</sup>, configurando uma fonte de coleção e educação em arte.

Figura 1 – Homepage do Artsy



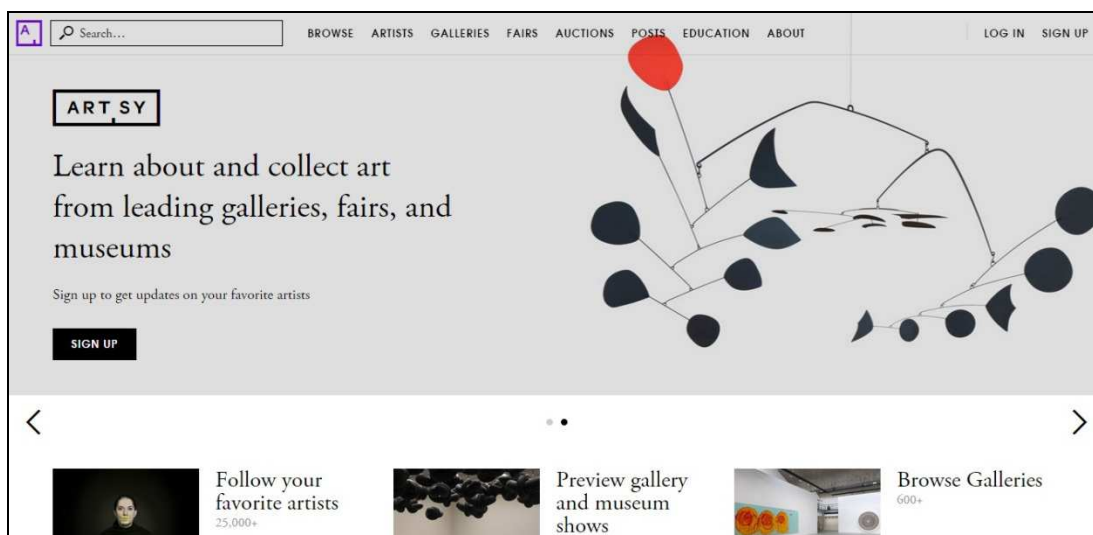
Fonte: Artsy (2015a).

Faremos neste primeiro momento algumas descrições preliminares, como um usuário-pesquisador que se apresenta. Em sua página inicial, encontramos uma espécie de convite de exposição, o que o site chama de *exclusively on Artsy* ou *exclusive preview*. São *frames* intercalados (figura 1), cada um convidando para algo diferente, essas duas ou três imagens (varia o número dependendo de quando se acessa a *home*) ali intercaladas parecem como o convite ou material impresso, geralmente distribuído antes da abertura, que anuncia mostras, leilões ou exposições artísticas. A troca destas imagens, ao menos durante o período de observação mais intensiva do website, não parece possuir periodicidade regular ou obrigatória.

<sup>6</sup> There are currently over 230,000 works available for sale on Artsy, provided by galleries, museums, and institutions from around the world. These works range in price from \$100 to over \$1,000,000, with new ones added every day. Artsy takes no commission from the sale of artworks from our subscribing gallery partners. We serve as a link between our gallery partners and those interested in collecting.

Temos na barra do menu inicial (figura 2), que ocupa toda a extensão horizontal da página, respectivamente: o ícone do site (que remete sempre à página inicial), a opção de busca (*search...*), que permite buscarmos objetivamente qualquer conteúdo ali arquivado, seguidos das opções *browse*, *artists*, *galleries*, *fairs*, *auctions*, *posts*, *education*, *about* e, no canto superior direito, o *login/out* e as configurações do usuário logado. Esse menu inicial nos apresenta as principais (e mais óbvias) ferramentas disponíveis no Artsy. Ainda na página inicial, abaixo do convite (figura 1), se descermos a página, teremos as seguintes opções de informações: Trabalhos a venda, exposições, *posts* e artistas.

Figura 2 – Menu principal do Artsy



Fonte: Artsy (2015b).

Fundado nos Estados Unidos<sup>7</sup>, na cidade de New York, o site é apresentado em língua inglesa. De 2012 (ano de sua inauguração) pra cá, o Artsy conta com mais de cem mil usuários. São mais de 25.000 artistas, entre trabalhos nas categorias histórico, moderno, e contemporâneo; incluindo – segundo o site - o maior banco de dados de arte contemporânea disponível online. O site também informa possuir parceria com mais de 300 museus e mais de 600 galerias. O Artsy não obtém comissão nas vendas de trabalhos artísticos de suas galerias parceiras.

<sup>7</sup> Os Estados Unidos têm tradição e pioneirismo na produção da arte tida contemporânea (nos mais diversos estilos, escolas e movimentos), aquela que, grosso modo, sucede o período da arte moderna. De toda sorte, o site escolhido como objeto empírico também foi acreditado em grande parte, por fazer parte do projeto em andamento o *the art genome project* e pelo seu crescente banco de dados.

Ele visa apenas servir como um *link* entre estas galerias e aqueles interessados em colecionar. (ARTSY, 2015).

Enquanto constitui uma considerável coleção de arte contemporânea online, o site é alimentado pelo *The Art Genome Project* – um estudo em andamento que visa mapear as características que conectam os artistas e a arte mundial (em geral). O website, nesse projeto, avalia trabalhos artísticos (para ver como isso funciona basta buscarmos pelas categorias no trabalho, e o faremos mais adiante) e chama essas características de genes (os mesmos pretendemos encarar como dados), para criar uma experiência de busca que reflita os aspectos multifacetados dos trabalhos artísticos. O Artsy, nesse sentido, vai configurando uma espécie de grande banco de dados de obras de arte digitalizadas. Reunindo frentes de trabalho do campo das artes, ciência, design e engenharia (em seu *staff*), o projeto explicita que tem intenção de criar novas gerações de amantes das artes, frequentadores de museus, colecionadores e patronos.

Inicialmente, quando ingressamos a buscar como Manovich propõe, as **interfaces culturais**, foi feito o esforço de pensar, concomitantemente, a expressão “interfaces” na sua etimologia, tentando esgotar as possibilidades enquanto verbete. Um exercício que nos parece interessante, no mínimo para nos lembrarmos de que a grafia da palavra se dá de forma idêntica tanto no idioma português, quanto no inglês (o conceito de interface cultural - *cultural interface* -, no original, foi concebido em inglês).

Assim, enquanto ensaiávamos pensar a palavra interface (e seus sentidos) em ambos os idiomas, fomos tratando de também iniciar a construção daquilo que para esta pesquisa chamaríamos Interface. Essa tarefa esteve o tempo todo em andamento, a medida que também fomos pensando o seu complemento *cultural* (interface cultural) e nos deixando afetar pelo Artsy, assim, tal movimento foi efetivamente se desenrolando.

s.f. 1. Elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes de um sistema que não poderiam ser conectados diretamente. 2. Área em que coisas diversas (dois departamentos, duas ciências etc.) interagem. 2. INF. Fronteira compartilhada por dois dispositivos, sistemas ou programas que trocam dados e sinais. 3. INF. Meio pelo qual o usuário interage com um programa ou sistema operacional (p.ex., DOS, Windows). 4. GEOF. Superfície que separa as camadas sísmicas da Terra. 5. FIS. Superfície definida pela fronteira entre dois

sistemas ou duas fases. i.gráfica INF. Meio de interação do usuário com um programa ou operacional que emprega recursos gráficos (ícones e janelas) na edição de documentos, na utilização de programas, dispositivos e outros elementos, tendo como principal dispositivo de entrada o mouse. ETIM ing. Interface. (INTERFACE..., 2009).

Desta forma, apenas gostaríamos de destacar que para além das possibilidades dos usos e sentidos do verbete em língua portuguesa, é demasiado importante também levarmos em consideração os usos e sentidos da mesma no idioma estrangeiro da língua inglesa<sup>8</sup>, uma vez que estaremos trabalhando diretamente, sobretudo, a partir de textos originais, de um pensador russo que atua no idioma inglês, Lev Manovich.

Entretanto, ressalva a parte, existe uma anotação ainda mais elementar acerca da palavra Interface que gostaríamos de destacar. Se dividirmos o verbete que estamos querendo investigar, e pensarmos em termos complementares, teremos as palavras inter e a palavra face. Inter é prefixo e sugere, segundo Houaiss, “[...] no interior de dois; entre; no espaço de”. (INTERFACE..., 2009). Já a palavra face, ainda segundo o mesmo dicionário, apresenta quatorze sentidos ou usos diferentes. Acerca dessa segunda palavra, fiquemos com os sentidos que sabemos mais naturalizados, do sendo comum: rosto, semblante, lado, parte.

Como podemos inferir, através dessa breve etimologia aqui explicitada, o prefixo inter (que deriva do latim) ainda exprime uma noção de posição média ou intermediária, podendo expressar uma certa noção de reciprocidade. Ou seja, é possível abrir o verbete sem necessidade de precisar apenas um significado ou exemplo. Por ora, o mais interessante de se ter em mente (no transcorrer das aproximações e tensionamentos que virão, rumo às interfaces culturais), nos parece justamente a noção de bastidor, que apesar de camuflada, aqui comparece como ponto de partida na construção do conceito de interface, para esta pesquisa, a questão **inter**.

Entretanto, tensionamentos linguísticos e desconstrutivos a parte, o uso de tal palavra em boa parte do tempo está mesmo (confirmando nossa suspeita)

---

<sup>8</sup>noun. 1. (computing) the way a computer program presents information to a user or receives information from a user; in particular the LAYOUT of the screen and the menus: the user interface. 2. (computing) an electrical CIRCUIT, connection or program that joins one device or system to another: the interface between computer and printer. 3. (between A and B) the point where two subjects, systems, etc. meet and affect each other: the interface between manufacturing and sales. verb. A and B (computing) to be connected with sth using an interface; to connect sth in this way. (INTERFACE..., 2005).



diretamente ligado ao verbo ou neologismo interfacear (juntar, aproximar dois lados), para além da interface da informática (o verbete como sendo próprio e quase exclusivo à linguagem da informática). Também por isso, trazemos a questão *inter* – o entre –, ou seja, acreditamos que aí conseguimos abrir um pouco mais tal sentido, conforme o queremos, da forma apontada no parágrafo anterior. É assim, com hospitalidade<sup>9</sup>, que optamos por trabalhar com o conceito.

Seguramente não se trata neste estudo, de maneira alguma, de negar o contexto computacional (a evidência dessa procedência se dará naturalmente), apenas de destacar que queremos pensar as interfaces *a partir* desse cenário, e nunca apenas ou somente como alguma coisa encerrada em si (como algo fixo, inerte ou apático), preferencialmente sempre algo *em relação a* algo. É nesse modo de ser e estar *inter* que apostamos estar repousando a potência para se pensar as INTERFACES e as INTERFACES CULTURAIS – ao longo desse subitem estaremos trabalhando tal perspectiva de forma a explicá-la melhor.

É por acreditarmos que é nesse *entre* coisas que se dão os processos (os fenômenos comunicacionais que buscamos capturar), que a tal investigação nos lançamos. O desafio de estabelecer relações razoáveis entre uma coisa e outra se torna assim, o maior combustível, quando estamos a aproximar **os processos midiáticos** – e as artes plásticas/visuais em ambiente digital.

É nas diferenças e afinidades que buscaremos as pistas para refletir sobre esse espaço que conecta uma coisa e outra (a interface), sobre até onde vão tais espaços e sobre o ponto de intersecção entre eles, naquilo que divergem e naquilo que comungam. Ainda mais, uma vez que convocamos o aspecto *cultural* (**devires de cultura**), que vem compor e caracterizar a nossa então interface digital, estaremos espontaneamente (na maior parte das vezes em que usarmos a palavra interface) convocando imediata e consecutivamente, a palavra cultural. Queremos principalmente, ao longo da pesquisa, pensar as interfaces sendo culturais no sentido de partida que propõe Manovich – **a forma como computadores apresentam e permitem que nós interagimos com informações da cultura**. Mas também (embora em menor proporção e pretensão), tentar pensar em como isso reflete culturalmente em nossa sociedade e perceber nas interfaces culturais esses devires socioculturais.

---

<sup>9</sup> Conforme será visto na página 28, baseado no princípio da desconstrução, a partir de Derrida.

Então, apontada esta primeira faceta até aqui ensaiada acerca das interfaces que queremos pensar, e dado o devido lugar de fala (do termo que usaremos com frequência durante todo o trabalho) podemos avançar a fim de dar a ver alguns passos e movimentos, sempre no esforço de **alargar o entendimento de tal conceito** que nos é tão caro. Trabalharemos o conceito tentando levá-lo ao encontro dos nossos questionamentos que nesse momento diz respeito a pensar os diversos embates que se dão nas interfaces culturalmente compreendidas. As interfaces culturais, para este fim, serão aos poucos apresentadas, contextualizadas e por fim, problematizadas. Trata-se de construir e inventar, a partir de autores que já pensam tal expressão, aquilo que para esta pesquisa funcionará como IC. As nossas interfaces culturais em ambientes de visualização, coleção e compartilhamento de arte.

Buscando autenticar o que chamaremos de interface cultural, partiremos de um breve estado da arte dessa expressão como a sabemos e conhecemos até aqui, interface cultural ou *cultural interface* (principalmente nas perspectivas de Lev Manovich, e Alexander Galloway)<sup>10</sup>. Agregando à discussão, o papel da tecnocultura e/o da visada tecnocultural, no processo. Nosso maior desafio metodológico é tentar autenticar as interfaces culturais que queremos no e do Artsy, o objeto empírico desse nosso cotejo. É por entre as interfaces culturais que caminharemos agora, rumo às interfaces culturais do Artsy.

Em *The language of new media*, Manovich (2001) apresenta o conceito com o qual estaremos trabalhando nuclearmente. Em uso já há algum tempo, inclusive por pesquisadores brasileiros do campo das ciências da comunicação<sup>11</sup>, o embrião plantado por Manovich aparece mais e mais em devir. Conforme Irene Machado (2002), a interação com interfaces culturais é aspecto essencial na definição da linguagem das novas mídias, de Manovich.

Ao mesmo tempo que busca descobrir e discutir as novas mídias e suas linguagens, Manovich traz então para esse debate ("do que é" a nova mídia), questões (em formas de capítulos) como: a interface; as operações; as ilusões; as formas; e, o que é cinema?. Assim, perpassando cada uma dessas zonas, Manovich vai tentando mapear o cenário que enxerga quase como se fosse nos dando uma espécie de radiografia daquilo que vê acontecer diante de seus olhos. Sobretudo

---

<sup>10</sup> No item 2.1 trataremos de forma aprofundada o conceito em Lev Manovich. Posteriormente, no item 4.1 abordaremos a visão em Galloway. Ver respectivamente páginas 36 e 76.

<sup>11</sup> O *Google Scholar* (google acadêmico), aponta aproximadamente 1.400 citações, se buscarmos na opção páginas em português.

trata-se de uma escrita da cena que lhe é contemporânea. A isso ele mesmo chamou de **teoria do presente**.

A noção de interface cultural trabalhada por Galloway (2012), diferentemente de Manovich, que está mais voltado para as *formas*, vai tratar das interfaces culturais, ao nosso ver, mais como *um modo* de ser da contemporaneidade, uma expressão da cultura. Aqui temos um movimento interessante, tanto de contraponto ou avanço que este autor oferece (na forma como o conceito é trabalhado por um autor e por outro) quanto através da inferência que estamos propondo ao pensar ambos conjuntamente – para tensionar as formas e os modos, respectivamente, como acabamos de mencionar.

Tal escolha de se trabalhar com estes dois autores para pensar as interfaces, denotaria, ao nosso ver, uma visada que tenta dar conta tanto do conceito de IC (e sua aplicação junto ao empírico, configurando um fenômeno), quanto os efeitos do mesmo, na esfera da cultura. No capítulo de número quatro veremos de forma mais aprofundada a forma que, com Galloway (2012), encontramos uma outra abordagem para pensar as interfaces culturais, estabelecendo um *avanço* interessante para assim tensionar nosso conceito chave, oriundo de Manovich (2001). Com Manovich, pela *forma*, e com Galloway, pelo *modo*, é no meio web que estamos buscando autenticar e, portanto, construir as nossas interfaces culturais. Sempre pensando na relação entre (conforme explanado anteriormente, a partir do prefixo 'inter') coisas. Entre humano-computador, como coloca Manovich, entre humano-computador-cultura, as interfaces culturais. Esse viés pelo qual trabalhamos acreditamos que potencializa chegarmos à **duração**.

O movimento de passagem do misto (atual e virtual) é o que Bergson pensa como duração. De acordo com Deleuze (2008, p. 36) o “[...] subjetivo ou a duração, é o virtual. Mais precisamente, é o virtual em tanto que se atualiza, em vias de se atualizar, inseparável do movimento de sua atualização”. Logo, no movimento do virtual ao atual há atualização, mudança.

O universo dura. Quanto mais aprofundarmos a natureza do tempo, melhor compreenderemos que duração significa invenção, criação de formas, elaboração contínua do absolutamente novo. [...]. Nada impede, portanto, de atribuir aos sistemas que a ciência isola uma duração e, por isso mesmo, uma forma de existência análoga à nossa, se o reintegramos no Todo. Mas é preciso reintegrá-los nesse Todo. E o mesmo poderia ser dito, *a fortiori*, dos objetos delimitados por nossa percepção. (BERGSON, 2005, p.12, grifo do autor).

## 1.2 Entre o Visível e o (In)visível da Interface do Artsy como Regiões/Zonas de Conflito

Acreditamos que traduções culturais se dão em meio a esse processo, onde máquinas estão mediando as experiências (a partir das interfaces dos computadores), onde a própria cultura está sendo mediada (a partir desta lógica da interface cultural) através das máquinas. Temos na web, podemos dizer, um espaço de representação (metalinguagens, telas dentro de telas, a pintura dentro da pintura etc), esse espaço é possível de ser entendido pela nossa perspectiva, conforme construído até aqui, das interfaces culturais. Antes de chegar ao visível e invisível anunciado, é preciso ainda demarcarmos algumas filiações que tornam possível a pesquisa proposta.

As interfaces culturais têm, como vimos, para nossa pesquisa, natureza digital (são materialidades digitais), entretanto, as pensamos também interferindo no ambiente cultural. Essa é a **visada tecnocultural** que adotamos, onde: a técnica afeta e dá a ver a sociedade e vice-versa. É justamente na discussão das interfaces culturais proposta por Manovich (2001) então, que encontramos uma potência e um salto para além do digital, que dá a ver o social. E que justifica a nossa inscrição no campo da comunicação.

Nos interessam igualmente, os efeitos desse fenômeno que estudamos, na sociedade e na cultura. Assim, justifica-se a nossa visada tecnocultural. Conforme Shaw (apud FISCHER, 2013b, p. 48) uma compreensão sobre a tecnocultura

[...] precisa levar em consideração a forma como o conhecimento sobre o mundo é produzido, os usos no qual ele é colocado e as epistemologias variadas que não apenas estruturam a sua conceituação mas nas quais também emergem formas culturais alternativas.

Fischer (2013b, grifo do autor), esclarece, enquanto ensaia algumas aproximações com o conceito de tecnocultura, para os dias de hoje.

[...] o conceito é – e por que não o seria? – um terreno de disputas de percepções. Também nos asseguram uma discussão mais recortada numa perspectiva industrial/pós-industrial, articulada com o incremento da presença da computação por um lado e das mídias, por outro, na vida cotidiana. Assim temos, de um lado, a identificação de um conjunto de abordagens que vinculam às grandes questões que se colocam os autores que discutem as características da pós-modernidade ao entendimento de tecnocultura (ou pelo lado do entusiasmo do *podemos tudo* ou pela angústia de um ciber *self*). Por outro, temos algumas aproximações um pouco mais

convidativas ao nosso terreno de elaborações sobre a técnica e estética e das audiovisualidades nos nossos materiais midiáticos *online*, quando são consideradas as tecnologias midiáticas e àquelas que ofertam tensionamentos de pensar o papel do hipertexto/hipermídia via aplicativos computacionais. Estas reflexões, ainda que mais evidentes nas reflexões das últimas décadas, dada a efervescência e pulverização de produtos culturais resultantes de articulações mídia-computação, de fato podem ser resgatadas na combinação com autores que já percebiam tecnoculturalmente seu tempo.

Essa compreensão nos ajuda a realizar a verdadeira potência do **devir tecnocultural**. Visada esta (compreensão tecnocultural) que vem sendo pensada neste trabalho de modo a tensionar técnica e tecnologia, e o embricamento dessas com a cultura, da qual nada escapa. Os devires de cultura, que sentimos (mas ainda não sabemos explicar)<sup>12</sup> nos serem bastante caros, pairam pelo objeto e pelo problema de pesquisa, como se ali constituíssem uma órbita à espera (ela própria), de ser analisada. É essa órbita que gostaríamos de explorar.

Para adentrarmos o universo do tema em questão, será preciso observar estas interfaces sob aspectos cultural e filosófico. Mas é, acima de tudo, o compromisso da pesquisa que esta inscrita nesse programa de pós-graduação, o de explorar o processo midiático e suas implicações. O que avança, a partir do movimento de se chegar às **audiovisualidades**, explorando linguagens, técnicas e estéticas.

Pensar nossas questões e fenômenos comunicacionais dentro do espaço que estamos – demarcadas as filiações de área de concentração e linha de pesquisa – sempre a partir de certas perspectivas que são precipuamente audiovisuais, requer um esforço de mergulhar nas audiovisualidades. De acordo com Kilpp e Fischer (2010, p. 39, grifo nosso), o conceito de audiovisualidades é um convite ao estudo do “[...] objeto audiovisual desde a perspectiva de sua irredutibilidade a qualquer mídia, admitindo que o audiovisual é também uma **virtualidade**<sup>13</sup> que se atualiza nas mídias, mas que as transcende”.

É a partir da (em voga) heterogeneidade de formatos a qual se volta nosso grupo de pesquisa - Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv) que podemos pensar o audiovisual que está dentro e fora do

---

<sup>12</sup> Como T. S. Eliot (apud COLI, 2006), sobre a poesia: “[...] algo que eu não podia formular e que, no entanto, sentia compreender”.

<sup>13</sup> Um apontamento demasiado importante. Durante todo este trabalho, toda a vez que nos referirmos ao termo 'virtual' e 'virtualidade', estaremos pensando de acordo com Henri Bergson, onde o virtual faz parte do misto atual e virtual.

audiovisual “tradicional” ou “convencional”, e as diferentes mídias e plataformas com as quais nos deparamos diariamente, como atualizadoras de audiovisualidades.

Mas isso só é assim possível de ser pensado, pois, partimos (pesquisadores da linha de pesquisa em questão) da filosofia vitalista de Henri Bergson. Em suas teses, o filósofo diz que todas as coisas têm dois modos: o de ser (sua virtualidade, a memória pura da duração), e o de agir (sua atualidade, sua manifestação na matéria e no espaço). Em relação à matéria, Bergson (2006b) esclarece: “Chamo de matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria essas mesmas imagens relacionadas à ação possível de uma certa imagem determinada, meu corpo”. Estas e outras noções voltarão no decorrer do presente texto.

Como vimos anteriormente, nos sentidos da palavra interface no idioma inglês (se pensarmos em termos de substantivo), podemos **considerar interface como sendo o ponto onde dois assuntos, sistemas etc. se encontram e se afetam**. Esse uso nos parece especialmente potente quando traz consigo os verbos encontrar e afetar, isso nos dá pistas para tensionar o caráter *interacional* do conceito que queremos trabalhar. Esse sentido, que denota um processo de contágio, nos permite uma certa ideia de afetação, interação no decorrer do *efeito*.

Nesta visada que estamos propondo, com nossos autores e a problemática da IC, a discussão deixa de ser apenas técnica (*conjunto de regras* a ser obedecido para se ter uma boa interação com o usuário) e passa a, com Manovich (2001), por exemplo (ao pensar essas superfícies como movimento/atualização de uma genealogia das telas, encontro e resgate de cinema, audiovisual, computação, do impresso, nos dá uma primeira camada, além da matemática ou informacional do design)<sup>14</sup> a iluminar outros devires e interpelações ali presentes.

### 1.2.1 Inventando o Problema e os Objetivos de Pesquisa

Nosso **objeto** encontra-se assim, diante da perspectiva que assumimos para esta pesquisa, num *entre* (entre o software e o usuário, inter-faceado e interfaceando-os). Foi quando nos deparamos com a ideia de interface cultural, apresentada por Manovich (2001), que se percebeu a potencialidade para abordar nosso tema em questão. Já que, desde o princípio, a pesquisadora desejava

---

<sup>14</sup> Manovich lança basicamente essas três pistas, genealogia da tela, ICs e montagem espacial.

trabalhar com o meio web, já pensava em termos de interface. Seguimos a pista da noção de interface e ao travarmos contato com o conceito de IC tivemos a confirmação: tínhamos nas mãos um conceito que parecia potente e promissor (não necessariamente por ser um conceito pleno e intocável, pelo contrário) para problematizar a (então sozinha e desacompanhada) interface digital.

A partir daí formulamos o **objeto de pesquisa**, uma vez que o objeto empírico seria escavado a partir do website Artsy. Sendo assim construído via a escavação por interfaces culturais do Artsy . Nos interessa pensar, então, **as Interfaces Culturais em plataformas online de visualização, coleção e compartilhamento de arte**, para se chegar aos conflitos que estamos propondo. A partir desta plataforma online, pudemos pensar as interfaces culturais, apresentadas por Manovich. Visando atualizar a questão (a noção e o conceito) da interface cultural, propomos pensar nos termos de Henri Bergson e seu **método intuitivo**.

Diferentemente do objeto empírico, o objeto de pesquisa passa a ser um objeto construído. No nosso caso, este foi formulado a partir do método intuitivo – proposto por Henri Bergson durante toda sua trajetória filosófica – se constituindo de um misto. Para o filósofo todas as coisas teriam dois modos, modo de agir (atual) e modo de ser (virtual). Esse misto de atual e virtual, nos ajuda a pensar, mais especificamente, na coalescência de tempo(s), também proposta por Bergson. Outras possibilidades de misto, ainda seguindo o mesmo autor, seriam: matéria e memória, duração e espaço, por exemplo. Optamos pelo atual e virtual.

Para a nossa pesquisa, é como se a adjetivação da interface como 'cultural' abarcasse todo o nosso contexto e problematização, acerca dessas interfaces que nos propusemos a estudar. O aspecto cultural abraçava a interface de forma a tensioná-la e assim já nos permitia pensar igualmente e respectivamente em termos de tecnocultura. É devido ao conceito de Manovich, que podemos (e somente porque ele o fez da forma como fez) caracterizar a nossa interface. O conceito do autor age o tempo todo sobre o nosso trabalho, como que regendo, num fio condutor, a investigação. É tendo esse conceito como ponto de partida então, que nasce o nosso **problema** de pesquisa, sempre na tentativa de alargar o conceito e fazê-lo trabalhar a favor da pesquisa.

Assim, pensamos como **misto**, dentro da perspectiva bergsoniana, de atual e virtual, respectivamente, **visualização, coleção e compartilhamento de arte** (*Artsy*) e as interfaces culturais (a partir da formulação anteriormente colocada, de

nosso objeto). Desta forma pensamos que a IC se atualiza no empírico à medida que autenticamos nele algumas noções e características atualizantes deste conceito. Assim, foi no exercício de reinvenção do objeto de pesquisa, que igualmente começava a busca pela formulação do problema (verdadeiro, a partir do método intuitivo de Bergson, com o qual construímos tanto objeto quanto problema) de pesquisa. Em termos de etapas, identificamos os verdadeiros e falsos problemas de pesquisa, formulamos o misto/objeto e por último formulamos o então verdadeiro problema de pesquisa (pois só então teríamos condições de verdadeiramente formular algo).

Pensando a prática da pesquisa em comunicação, Braga (2011, p. 11), ao tratar da *Abordagem metodológica como tomada de decisões*, enfatiza:

Construir e problematizar um objeto de pesquisa não é apenas escolher um tema, um 'recorte da realidade', e fazer-lhe algumas perguntas genéricas, buscadas no âmbito teórico. Bem mais que isso, envolve todo um enfrentamento, no qual as escolhas feitas, a própria percepção inicial sobre as coisas, são já elementos do processo construtivo – que, em certo sentido, pede 'invenção'. Mas essa invenção tem que sobreviver aos rigores da formulação conceitual e do enfrentamento da realidade.

No método bergsoniano, os verdadeiros problemas serão verdadeiros se não forem de duas outras ordens: problemas inexistentes e problemas mal colocados (qualquer um dos dois casos torna o problema falso, nesses termos). Os inexistentes apresentam diferença de grau na composição do misto, como mais e menos; os mal colocados nascem de mistos mal analisados, quando apresentam diferença de natureza, por exemplo. Para simplificar, **o problema** verdadeiro implicaria uma pergunta coerente e genuinamente investigativa. O nosso, se apresenta, então:

**Como as interfaces culturais se atualizam nas interfaces culturais do Artsy por relações tensas?**

Desta forma, dentro da perspectiva bergsoniana, pensamos nosso atual e virtual, respectivamente: o website de **visualização, coleção e compartilhamento de arte** (Artsy) e as interfaces culturais (a partir da formulação anteriormente colocada, de nosso objeto). Desta forma, pensamos que a interface cultural se atualiza no empírico à medida que autenticamos nele algumas noções e



características atuantes deste conceito. Uma ressalva importante: pensamos o COMO, (do problema de pesquisa formulado), não descritivo, e sim buscando as práticas (lógicas operativas) coisa.

Como vimos, chegar aos verdadeiros problemas implica exclusivamente intuir a duração. Investigaremos, portanto, como as interfaces culturais se atualizam nas interfaces culturais do Artsy. Para tanto, precisaremos delimitar e de certa forma construir, cuidadosamente, o que entendemos como IC para essa pesquisa.

Entretanto, o que gostaríamos de ressaltar agora, explicitando uma intenção, diz respeito à reviravolta (do método intuitivo Bergsoniano): como também o Artsy pode contribuir e problematizar a interface cultural (o conceito)? Nos propomos mais ao fim deste relato, a olhar para um específico e tentar fazer a reviravolta (levar ao verdadeiro virtual a um ponto em comum onde reúnem-se todos os virtuais). Na medida que temos um ponto de partida no conceito de IC -, trataremos de observar de forma um pouco mais atenta o objeto empírico e mergulhar nas suas interfaces a fim de compreendê-las melhor. É preciso buscar as interfaces culturais atualizadas no Artsy, sem esquecer de tensionar o próprio conceito, a medida que desejamos problematizar o conceito na web, a partir do Artsy.

Bergson coloca o dualismo viravolta e reviravolta para mostrar como “a intuição nos leva a ultrapassar o estado da experiência em direção às condições da experiência”, conforme Deleuze (2008, p. 18).

Trata-se das condições da experiência do real. Assim, após ter seguido linhas de divergência *para além da viravolta*, é preciso que estas se recortem não no ponto de que partimos, mas sobretudo em um ponto virtual, em uma imagem virtual do ponto de partida, ela própria situada para além da viravolta da experiência, e que nos propicia, enfim, a razão suficiente da coisa, a razão suficiente do misto, a razão suficiente do ponto de partida. (DELEUZE, 2008, p. 26, grifo do autor).

Precisamos ter a real noção do *gradiente* que há por detrás do próprio conceito, quando partimos do Artsy, para se pensar a IC. Essa é uma das revelações caríssimas que vieram por intermédio das orientações e que sacudiram a pesquisadora, proporcionando um maior aprofundamento do olhar. Era preciso desnaturalizar o olhar, a arte, o espaço museal; a web. Trata-se de problematizar o conceito de interface cultural na web, a partir do Artsy. Estas são algumas das abordagens que apareceram dada a aproximação ao conceito de IC.

Para isso entendemos que era preciso passar por algumas etapas: autenticar as interfaces culturais presentes/atualizadas no Artsy; chegar às práticas (através dos processos técnicos que se dão no interior das interfaces culturais) - como passos intermediários na busca pela resolução do problema, pelas respostas possíveis ao problema.

No entanto, ainda é necessário esclarecer o que no nosso problema de pesquisa estamos propondo como *relações tensas*, conforme mencionado anteriormente. Foi principalmente após o momento de qualificação do mestrado, por meio da contribuição da banca ali constituída, que chegamos à formulação de outras perguntas<sup>15</sup>, afinadas com a então guinada que a discussão havia tomado. Foi neste momento que a ideia de *conflito* se revelou como tal e que consolidamos a possibilidade de se trabalhar com o *entre* das interfaces a partir de camadas e suas zonas de embate. A partir daquele momento, a problemática dos conflitos passou a agir no trabalho como uma premissa de pesquisa ou um caminho natural a ser seguido a partir da discussão que já estava anunciada quando apontava a questão *inter* e a questão *entre*, na construção do conceito de IC.

### 1.3 Entre a Pesquisadora e a Usuária: Escavações para Cartografar

O projeto desta pesquisa só é possível pelo interesse específico e pessoal da pesquisadora pelas artes visuais, em especial a pintura, em ambiente digital. Interesse esse explicitado, em seu percurso e repertório pessoal, antecedido pelo estudo dos museus digitais, realizado durante o desenvolvimento de sua monografia (entre 2009 e 2010). Nessa esteira, poderíamos dizer, primeiro tratou de buscar entender o que seria um museu na web, ou *museus na web*, através do que foi chamado *digitalização, virtualização e tensionamentos*<sup>16</sup>; para agora então aprofundar (a usuária-pesquisadora) de fato e adentrar a natureza digital do tema.

---

<sup>15</sup> A ver: Como se dá, nas interfaces culturalmente pensadas (de curadoria de arte online), um lugar de conflitos e que sentidos estes produzem? De que forma essas disputas nos ajudam a pensar a interface cultural? (esses conflitos, uma vez identificado como eles ocorrem, estão dizendo o que sobre a interface do Artsy?).

<sup>16</sup> Durante este momento era pensado os museus como meios de comunicação, sistemas comunicacionais. A análise da (atualização da) Mona Lisa, famosa obra de da Vinci, em diferentes ambientes, buscava autenticar os tensionamentos entre web e tradição museal. (ARRUÉ, 2010). A monografia em questão abriu várias janelas na época, servindo de base para as inquietações seguintes da pesquisadora, as de hoje.

Assim, o interesse pela arte atravessa o repertório pessoal e trajetória acadêmica da pesquisadora, se manifestando desde a graduação, onde já foi apresentada a algumas questões que continuam ecoando agora, como por exemplo, o interesse pela proposta vitalista de Henri Bergson, a ideia de memória e escolha por materiais da ordem do digital. Assim, no mestrado começa-se a problematizar um pouco mais os mundos artísticos, principalmente com a ideia da tecnocultura, e surge a perspectiva de se pensar as interfaces culturais como alternativa a discutir esses materiais de arte que aparecem online (e que até então vinha sendo trabalhado num comparativo de museu on/off na perspectiva da graduação).

Nos propomos a autenticar as atualizações do conceito de interface cultural no objeto empírico escolhido, um website enunciador de coleções e memória sobre arte. Independente das artes visuais ao se digitalizarem assumirem uma outra condição, passamos a pensá-las mais inseridas num determinado meio, que acreditamos, possa ser – por sua vez – melhor pensado a partir da perspectiva das interfaces culturais.

De toda sorte, é preciso explicitar (e por isso narramos esta breve arqueologia da própria reflexão e percurso da mestranda) que não se trata mais, agora na dissertação, de pesquisar o museu (a instituição museu ou a tradição museal) muito antes de se ter em mente que o museu é uma instância de partida de nossa reflexão. Possivelmente haja algo de museu (práticas de museu presentes no empírico que encontro online), no Artsy, mas isso não se configura como epicentro do trabalho, mas antes como veremos adiante, um componente das zonas de tensão.

A escolha pelo PPGCC Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) se deve, em grande parte, ao fato deste se voltar aos processos midiáticos (área de concentração).

Abordando o campo das mídias, os sistemas eletro-eletrônicos de comunicação e as demais esferas implicadas nas interações sociais tecnologicamente mediadas, são realizadas pesquisas sobre as mídias, produtos e processos, e sobre suas implicações na sociedade, na identidade dos sujeitos e das culturas através de sistemas de significação singulares.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Conforme apresentação do PPGCC (UNISINOS), 2015a.

A nossa linha de pesquisa *Mídias e Processos Audiovisuais* é devidamente compassada com os nossos interesses enquanto ela:

Pesquisa as mídias audiovisuais e a convergência tecnológica em perspectiva cultural, política e filosófica. Desenvolve investigações teórico-metodológicas sobre a significação e a produção da produção, da circulação e do consumo de audiovisuais focalizando suas estéticas, linguagens e técnicas, os devires de cultura, as estratégias e a economia política dos meios<sup>18</sup>.

O Grupo de pesquisa TCAv é o espaço onde todos os integrantes da LP1 comungam da pesquisa em audiovisual. Assim denominado desde 2010, o grupo, conforme ementa de trabalho, “volta-se para as tendências comunicacionais, memoriais, projetuais e experimentais do audiovisual, inscrevendo-o em um campo heterogêneo de formatos, suportes e tecnologias que atravessam e transcendem as mídias, por convergência e dispersão”. São conceitos fundantes do grupo: audiovisualidades, tecnocultura, memória.

Do TCAv, ganhamos pistas importantes para alargar nosso objeto, enquanto este também tensiona a construção do nosso processo de problematização (que se despede parcialmente do museal e avança para novas fronteiras, essas que pretendemos nos aproximar aqui). Ressaltamos que, a forma que acreditamos ser a mais produtiva de articular os que para nossa investigação são os três principais conceitos trabalhados pelo TCAv – audiovisualidades, tecnocultura e memória – é pensá-los em sua complementariedade, sempre entrelaçados, pois só assim é que ganham e dão vida efetivamente, à pesquisa.

Assim, das motivações da pesquisa, destacamos principalmente a vontade de estabelecer a partir de um objeto de estudo, que flerta com as artes plásticas, uma relação frutífera para pensar as audiovisualidades<sup>19</sup>. Não podemos negar que a possibilidade de, sempre a partir do processo comunicacional, dar alguma contribuição, aos estudos que casam artes e comunicação, também nos atrai (mesmo não sendo este um objetivo declarado da pesquisa). Sempre na intenção de extrair do objeto empírico algo que efetivamente contribua para a nossa grande área da comunicação e seu melhor entendimento, buscando estabelecer pontes entre aquilo que é próprio da comunicação e aquilo ao qual nos lançamos e desejamos investigar, o fenômeno que queremos olhar bem de perto.

---

<sup>18</sup> Conforme apresentação do PPGCC (UNISINOS), 2015b).

<sup>19</sup> Conforme entendemos na página 19.

Nas primeiras incursões ao objeto empírico, estabelecemos as observações iniciais e algumas inferências acerca destas. São dados que vêm de uma tentativa de observação mais atenta e esquematizada, do Artsy. Estamos o tempo todo, de acordo com uma abordagem metodológica que nos inspira em construção, tentando pensar o website a partir da arque-genealogia. Para então propor metodologicamente **uma escavo-cartografia** (uma escavação para cartografar). Fazer uma cartografia<sup>20</sup> que vá do invisível ao conflituoso é também um objetivo aqui colocado.

Para isso é preciso pensar o Artsy no presente, mas também ele no tempo (em relação ao tempo); bem como buscar outros conjuntos que mostrem como ele se coloca em relação a outros materiais (de forma complementar)<sup>21</sup>. Assim, buscamos escavar o empírico, com intuito de abrir o Artsy, tentando deixar mais claro o conjunto de atravessamentos que perpassam o website. De igual modo, buscar autenticar alguma aproximação ou materialidade para as nossas interfaces culturais (estabelecendo assim, a forma como trabalharemos para isso), presentes no objeto empírico, será um exercício constante em nosso trabalho.

**Com isso, tentamos formular quatro objetivos que resumem nossas intenções a partir do problema de pesquisa já exposto:**

- a) compreender e articular diferentes noções e conceitos de interfaces e interfaces culturais;
- b) aproximar mutuamente as características do Artsy e as construções sobre interfaces e interfaces culturais, através do movimento de autenticação suas práticas a partir de um olhar arque-genealógico; estabelecendo relações de conflito a partir de uma escavação para cartografar;
- c) fazer uma cartografia que vá do visível ao conflituoso (que permita a apreensão do objeto empírico por camadas) - procurar autenticar as

---

<sup>20</sup> O procedimento cartográfico desta pesquisa não se deu diretamente vinculado a autores da cartografia (método) e sim de forma a buscar um mapeamento do website, a partir sempre do procedimento escavatório.

<sup>21</sup> No capítulo três desta dissertação trataremos especificamente de evidenciar alguns exemplos de práticas de curadoria de arte, de modo a evidenciar um percurso das práticas até chegar ao Artsy. Nesse sentido o aspecto museu/ museal, configura uma (outra) camada que também constitui a nossa interface.

características relacionadas à interface do ponto de vista pragmático (da web), das audiovisualidades e das zonas de tensão;

- d) propor novas matizes (contribuições provisórias) ao conceito de interface cultural a partir da cartografia realizada, ou seja, que imagem de interface cultural é essa.

Fazendo uso de uma metáfora para darmos a compreender o nosso próprio exercício da escrita, podemos dizer que o leitor poderá perceber *camadas tensas da/na própria escritura da dissertação*. Explicamos: na forma como o texto se compõe (vai ora para frente, ora para trás, retoma, convoca conceitos, traz o empírico, esconde o empírico, resgata perguntas e problematizações, etc.) fica explícita a forma como tentamos trabalhar, o tempo todo, principalmente, teoria, objeto empírico e metodologia. Optamos por desde a introdução, até o final deste relato de pesquisa, colocar as coisas todas em contato e assumindo os riscos e distúrbios que podem surgir desse movimento. Esta escolha, acreditamos, nos mantém fiéis aos próprios princípios da pesquisa, enquanto enxergamos as relações se dando pelo próprio convívio. Buscamos fazer com que o isolamento fosse evitado e as zonas todas se tocassem.

### 1.3.1 Abordagem e Procedimentos Metodológicos

É necessário propor agora nosso **agir metodológico**, esta relação estabelecida (construída ao longo de todo o curso, durante as aulas do mestrado e a partir das orientações) e que julgamos a mais adequada para se trabalhar. Primeiro trataremos de mostrar como a **desconstrução** age neste trabalho, e em seguida explicitaremos como a **genealogia e arqueologia**, são as metodologias que melhor traduziram a forma como enxergamos produtivo pensar o objeto empírico, problema de pesquisa e, mesmo, a forma que melhor tensionou a própria pesquisadora.

A **desconstrução**, em Derrida – já desde o início, quando nos lançamos à construção do conceito de interface cultural, especificamente enquanto pensamos o verbete ‘interface’, no que diz respeito aos sentidos, à tradução, à língua, ao não encerramento da coisa etc – nos ajudou e nos guiou nesse sentido (enquanto encaramos esse método como um modo de ver, acima de tudo uma maneira e uma

filosofia de trabalho). A desconstrução enquanto e como um princípio, que vem colocar as teorias, o empírico e nós mesmos, em movimento, um agente motor.

Esta como sendo o nosso passaporte ao estrangeiro e até mesmo para podermos pensar acerca das questões do campo das artes que nos são caras, tendo um certo distanciamento, nos deslocando ora mais, ora menos, do próprio objeto empírico.

Em seu texto *Mal de hospitalidade*, Bernardo (2005) nos convida a pensar a desconstrução, pensada por Jacques Derrida. Donde, ter um espírito acolhedor (o dom da hospitalidade), dizer sim ao estrangeiro (*oui, à l'étranger*), pensar na questão da tradução (que para além de uma experiência de hospedagem, se mostra a condição da hospitalidade em geral), são pontos de partida para pensarmos a desconstrução. O que fazer com a diferença? Não afastar ou negá-la, mas acolher. A hospitalidade como sendo da ordem do virtual (potência pura), podemos inferir, não se cansa de *desejar*, de *ser acolhedora*. A partir dessa proposta grandiosa de Derrida, a desconstrução é para a nossa pesquisa, a própria hospedagem.

Encaramos a desconstrução como um modo de ver, acima de tudo uma maneira e uma filosofia de trabalho. Acreditamos que muito antes de uma metodologia canônica, que se encerra em si, encontramos nessa perspectiva de método, nesse princípio, um modo de ser (mais do que um modo de estar) pesquisador. Pensamos a desconstrução enquanto aquilo que vai nos colocar na duração, aquilo que vai fazer com que o fluxo dos pilares da pesquisa esteja sempre vivo, a desconstrução nos colocando em movimento.

Propomos, assim, como constituinte da nossa proposta metodológica, a desconstrução como esse agente motor (nunca como um método em si, mas sempre como um princípio) – sempre do ponto de vista do pesquisador – tensionando suas atitudes, escolhas e práticas. Não vemos maneira mais produtiva de abordagem ou uso, pois não saberíamos colocá-la mais a favor dos empíricos, por exemplo, do que da própria pesquisadora.

A partir de Foucault (e este a partir de Nietzsche) temos a proposta de trabalhar a **genealogia**. Primeiramente gostaríamos de estabelecer o que entendemos por genealogia, a partir desse estudo, já colocando a forma como pretendemos articular meu próprio método de trabalho. Pensar genealogicamente (em relação aos nossos materiais) implica pensar em: história, origem, descontinuidade. A genealogia exige, como diz Foucault (1979), em *Microfísica do*

Poder, “[...] a minúcia do saber, um grande número de materiais acumulados, exige paciência”. Entendemos a genealogia em Nietzsche quando o mesmo traz verbetes como: discórdia, disparate, acidente, interstício, emergência etc. Vemos a potência da proposta, por esse viés de se pensar na história e na origem como algo *vivo*, quando Foucault (1979) diz: “[...] trata-se de fazer da história uma contramemória e de desdobrar conseqüentemente toda uma outra forma de tempo”.

Diz Foucault (1979, p. 34), que “[...] a genealogia é a história como um carnaval organizado”. Trata-se ao nosso ver de uma boa metáfora, onde o paradoxo carnaval-organizado, diz muito sobre o olhar lançado. Trata-se de pensar e articular a todo momento, os termos história, origem e descontinuidade, conforme colocado anteriormente. Não desejar uma linearidade e, sobretudo, entender que, para ficarmos em Nietzsche (2008), o eterno retorno não vem como o retorno do mesmo, mas sim como o retorno pela diferença. Adotaremos a genealogia como o esforço de tentar ver essa diferença, quase como um objetivo, a partir de uma prática para com nossos empíricos, muito mais no caminho de buscar a duração.

Em relação especificamente aos empíricos, acreditamos que um agir genealógico possível é o de justamente intuirmos a duração que lá repousa e tentar organizar o carnaval lá instalado, que é a coalescência de diversos tempos. **Buscar uma genealogia das interfaces culturais da web**, por exemplo, nos parece necessário para a partir disso analisar o empírico, colocando-o num fluxo, e não pensando o mesmo isoladamente (sem passado nem futuro). Aceitar e perceber as interfaces culturais web, genealógicamente, permite avançar para dentro do Artsy.

Com Parikka (2012) e também a partir dos estudos de Fischer, exploramos a **abordagem arqueológica**. A arqueologia da mídia, proposta por Parikka (2012, p. 3, tradução nossa) parte do pressuposto de que

[...] a arqueologia da mídia vê as culturas da mídia como sedimentadas e em camadas, uma dobra de/do tempo e uma materialidade onde o passado pode de repente ser descoberto novo, e as novas tecnologias se tornam obsoletas crescentemente rápido.

Também diz que tal abordagem não se resume apenas ao interesse de escrever narrativas históricas.

Conforme Parikka (2012, p. 6, tradução nossa), é para os arqueólogos da mídia como era para Foucault: “[...] todas as escavações arqueológicas ao passado são para/pretendem elaborar nossa situação atual”. A noção de falta, trabalhada por



Nietzsche – onde: o homem é um ser incompleto – é uma chave de leitura plausível para se explicar o ato de fazer arqueologia como essa vontade de conhecer, chegar à origem. Entretanto, esse é apenas um tensionamento possível, muito antes do que uma opção implacável. Encararemos para tanto, a arqueologia enquanto uma atitude investigativa de resgate de práticas e escavações para encontrar devires.

Gostaríamos de adotar uma atitude genealógica para com nosso estudo das mídias, pensando complementarmente: uma análise arqueológica (para com os empíricos) atrelada à uma abordagem genealógica: **por uma arque-genealogia**. Assim propõe Faé (2004), ao articular tanto genealogia quanto arqueologia enquanto possíveis metodologias de trabalho. Essa proposta sintetiza a forma como entendemos a complementariedade dessas duas abordagens, por isso nos parece extremamente coerente fazer tal uso, proposto por Faé (2004). De acordo com o Faé (2004, p. 412), “[...] a arqueologia tem por propósito descrever a constituição do campo, entendendo-o como uma rede, formada na inter-relação dos diversos saberes ali presentes. [...]. Já a genealogia busca a origem dos saberes, ou seja, da configuração de suas positivities”. Daí, na perspectiva foucaultiana, a arqueologia e a genealogia se constituírem como dois conjuntos complementares.

Fischer (2013a), ao propor um agir arque-genealógico para pensar as interfaces culturais de games, ilumina algumas considerações que vêm da arqueologia da mídia (com Huhtamo e Parikka, 2011). Fischer (2013a, p. 196, grifo do autor) explica esse movimento.

Queremos propor que o interesse em compreender o cinema *nos games* (assim como outras possibilidades de contágio entre mídias, formatos e linguagens), passa por reconhecer a necessidade de um movimento teórico-metodológico de cunho arque-genealógico, tal qual podemos inscrever, nesse caso, os conceitos e proposições de Manovich e Galloway. Nesse sentido, se faz necessário compreender algumas reflexões específicas da chamada arqueologia da mídia, como as desenvolvidas por Huhtamo e Parikka (2011) ao considerar que esta ‘vasculha arquivos textuais, visuais, sonoros; assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas como materiais da cultura (p. 3)’.

Fischer (2012a), enquanto o mesmo reflete o agir metodológico a partir da arqueologia da mídia e seus procedimentos de resgate de páginas web, evidencia a busca por desencavar interfaces. Para tanto, nos seus “[...] apontamentos para voltar a resgatar interfaces”, Fischer (2012a) aponta, a partir de Huhtamo (2011), a importância da **dissecação**.

Há, nitidamente, no nosso ver, uma forma de encontrar no papel de *dissecador* das interfaces *web* um movimento que vai ao encontro do que Huhtamo menciona como o objetivo da arqueologia da mídia de realizar a escavação das formas e formulações discursivas inscritas em determinados suportes. Quando falamos em 'resgate de interfaces', queremos avançar para pensar que esse procedimento se dá por esse binômio de escavação-dissecação, pois como coloca Huhtamo o que acompanha o movimento de escavação é a preocupação em encontrar características cíclicas, mas não cronológicas. (FISCHER, 2012a, p. 10, grifo do autor).

Esse agir metodológico que se volta ao resgate, sempre visando colocar a coisa em movimento cíclico, faz lembrar que o método é sempre flexível, entretanto, são as relações que estabelecemos entre diferentes abordagens, paradigmas, entre o problema de pesquisa, o objeto, entre as metodologias, que fazem com que um conjunto de coisas possa ser pensada efetivamente em termos de conjunto. Assim, o que devemos perseguir, é um olhar que se volte às relações de um objeto com outro, para assim dar voz ao meu empírico (deixando que ele fale) e deixar que o mesmo nos aponte as relações possíveis.

Assim, é com a desconstrução e a arque-genealogia que trabalharemos. Somente munidos destes princípios e abordagem metodológica é que se torna possível a proposta escavação para cartografar. Foi realizado inicialmente um exercício de pré-análise: onde montamos um mapa hierárquico do site (a ver com a arquitetura de informação) – para tentar mapear as relações ali existentes, defini-las pré-cartografando-as. Ali estavam já previstas as ações do usuário, conforme, poderíamos dizer, o campo *da produção* o constrói, uma análise atenta aos caminhos, possibilidades de navegação do Artsy.

Partimos para as análises propriamente (capítulos 2, 3 e 4). Tentaremos mostrar durante o capítulo dois, três e quatro, a forma como os métodos escolhidos para a presente pesquisa – arqueologia da mídia, arque-genealogia, dissecação e cartografia – estão agindo e trabalhando entre si, durante os exercícios de análise. Desta forma, ao escavar, enquanto colecionamos telas que capturamos, buscamos achar instantâneos representativos desses tensionamentos /disputas. Buscar onde estão esses embates – aonde se encontram as ações. No esforço de capturar *prints* desses lugares/momentos específicos, produzimos imagens de onde isso está acontecendo. Durante este exercício de escavação, vamos elegendo, apontando para algumas coisas que vamos estar cartografando, por isso trata-se de uma escavação para cartografar. À medida que a escavação se aprofunda, outros conceitos e autores vão sendo convocados.

Estas diferentes entradas em cada uma das metodologias de trabalho, até onde exploramos e convocamos cada uma delas, dá origem a uma forma própria, aqui proposta, de se trabalhar e abordar o empírico. Não se trata necessariamente de aplicação *per se* de roteiros cristalizados sobre como realizar cartografia, dissecação ou agir arqueologicamente, mas de construir nossa apropriação sobre estes procedimentos diante de um objeto empírico particular.

Durante esta grande introdução de relato da pesquisa, tentamos estabelecer um grande mapa de navegação, para aquilo que sucede. Lembramos que estamos trabalhando o tempo todo com imagens de natureza digital, a fim de autenticar as atualizações do conceito de interface cultural no objeto empírico escolhido, buscando reconhecer em um objeto de estudo, que flerta com as artes plásticas, um processo comunicacional digno de ser iluminado. Para tanto, tal processo (de atualização desse conteúdo do empírico, configurando uma IC) reconhece e entende as interfaces digitais/do espaço digital, em ambientes simulados promovendo de certas formas a inter-relação entre obras e visitantes, entre humano e computador, entre arte, comunicação e cultura.

Nos próximos dois capítulos, veremos respectivamente, a análise dividida em duas etapas – que chamamos dois estratos – onde primeiro tratamos de dar a ver as camadas mais superficiais do Artsy, espacializadas; e em seguida, as camadas mais profundas do website, que queremos temporalizadas. No primeiro caso, trata-se de contextualizar as práticas web e no segundo caso voltando atenção para os devires midiáticos e as audiovisualidades que se manifestam no Artsy.

No capítulo quatro, é o momento de estabelecer autenticando, as zonas de conflito propriamente, tensionando toda a análise realizada (escavação cartografada), organizando inferências, a fim de chegar à discussão proposta das interfaces culturais como lugar de coalescência de relações tensas. Neste momento trataremos de buscar maior aproximação às possíveis respostas ao problema de pesquisa e nossa premissa. Para as considerações finais reservamos o momento de chegada à reviravolta da própria pesquisa e das interfaces culturais.

## 2 PRIMEIRO ESTRATO: CAMADAS SUPERFICIAIS ESPACIALIZADAS DO ARTSY

*“A individualidade abriga portanto seu inimigo dentro de si. A própria necessidade que sente de se perpetuar no tempo a condena a nunca estar completa no espaço”.*  
(BERGSON, 2005, p.14).

No *Artsy*, acreditamos estarem presentes, conforme damos a entender desde a introdução de nosso trabalho, diferentes camadas constituintes do *website*, as quais estamos buscando escavar. Propomos que existiriam pelo menos, camadas mais superficiais (que percebemos especializadas no empírico) e camadas mais profundas (temporalizadas, por sua vez), ao mesmo tempo. Essa nossa estratificação serve justo para dar a ver ao leitor, as diferentes questões que percebemos coalescerem nesses ambientes, nesta interface cultural. Trata-se, portanto, de escavar o mesmo material, com diferentes profundidades.

Neste capítulo, gostaríamos de caminhar em direção a este primeiro estrato, aquele que vai tratar principalmente de dar a ver algumas ações do *website* estudado, como aquelas que estão ali previstas, os percursos visíveis (aqueles permitidos ao usuário), as práticas mais visíveis da ordem da *web*.

Reiteramos a justificativa de termos escolhido tal empírico: por acreditarmos que este possa operar neste trabalho e durante toda a reflexão aqui proposta, como uma espécie de **objeto nativo da web**. Explicamos: o *Artsy* não existe fisicamente como galeria de arte ou espaço afim, sua sede é um escritório em Nova York e não um espaço de exposição de arte como um museu, pinacoteca, etc. Então, um de nossos argumentos aqui é que a pesquisadora consegue carregar sua apreciação pela arte e indagações iniciais (sobre colecionismo e memória, depois a cerca do conceito de interface cultural, propriamente) para dentro de um artefato que já nasce na (e para a) *web*.

Com o *Artsy*, estamos lidando com um material que já nasce em ambiente digital, criado, portanto, para este meio (não se tratando de uma proposta de digitalização de museus/galerias físicos), a partir de determinada técnica. É na natureza precípua da *web* que encontramos terreno fértil para propor as nossas camadas, escavando-as, cartografando-as.

A princípio estamos lidando com dois estratos, um que evidencia as camadas superficiais (especializadas) e outro que dá a ver camadas mais profundas, um pouco mais “escondidas” ou sedimentadas (temporalizadas). Esta forma de abordar nosso empírico, fala de uma relação espaço versus tempo, onde espaço é atual e tempo é virtual, nos termos de Bergson (2006b), conforme nossa filiação com o filósofo, apontada anteriormente. Neste capítulo veremos como este misto se desenrola, a medida que autenticamos aquilo que diz respeito ao manifesto no espaço (atuais do Artsy), como as práticas web, a partir de suas heurísticas e características.

No próximo capítulo trataremos de buscar aquilo que o tempo sedimentou, mas que continua agindo, em nosso empírico, no caso, práticas advindas de outras formas culturais preexistentes à web, inicialmente nos termos apresentados por Manovich. Lembrando que, acima disso tudo, temos a IC, como o virtual prenhe de potência, atualizado em todas as nossas camadas. Que atualização é essa e como ela se dá em cada caso, é do que queremos nos aproximar.

A escavação de nosso primeiro estrato tratará de abordar questões do *webdesign*, da usabilidade, da arquitetura de informação, do usuário como consumidor de percursos pensados neste capítulo, por estas estratégias. A partir dos materiais analisados, mais ao final deste capítulo, poderemos vir a dar algumas pistas - pensando em nossos termos de devires de interfaces culturais – sobre o que essa escavação do nosso primeiro estrato expressaria do estágio contemporâneo da técnica e da *web*. Não se trata de negar a *memória* de outros devires de cultura que ali comparecem (arte, consumo, mídias offline etc), tampouco de buscar um estudo comparativo (museu físico x digital).

Com a escavação dessa primeira camada, estamos tentando ao mesmo tempo, incorporar uma experiência que o website propõe (esta mais relacionada ao hábito, como por exemplo clicar no que está mais à vista, buscar as relações que estão mais claras/óbvias ali etc) com a experiência que a pesquisadora está propondo, em cima disso, a partir desta estratificação e das relações entre as próprias camadas.

## 2.1 Breve Retomada das Interfaces Culturais – Movimento de Expansão para o “Visível”

Machado (2002, p. 222), ao resenhar a obra seminal de Manovich *The language of new media*, aponta que,

o trabalho de definição das novas mídias implicou uma revisão cuidadosa de conceitos, que, embora tenham se tornado paradigmáticos da crítica e da teoria sobre o assunto, são empregados um tanto indiscriminadamente. Digitalidade e interatividade são os alvos diretos de Manovich, os mitos a serem derrubados.

Machado (2002) também lembra que “[...] é a representação numérica que permite a constituição do banco de dados, uma vez que a conversão é realizada diretamente sobre os códigos”. O código seria aquilo que faz o encadeamento de mensagens culturais, e essa seria a chave para a definição de Interface. Ainda segundo a autora, a interação com interfaces culturais é aspecto essencial na definição da linguagem das novas mídias.

Como mídia interativa, o principal aspecto do computador seria sua possibilidade de acesso a outras mídias, vale dizer, o banco de dados, tão explorado por Manovich. Sobre a interatividade, Machado afirma que esta,

tem sido aclamada como propriedade distintivas das novas mídias. Em nome desse pressuposto, afirma-se que moderna HCI (human computer interface) é, por excelência interativa. Para Manovich, esse é um raciocínio tipicamente tautológico. Não se pode definir uma mídia por sua constituição. Logo, esse é outro termo a ser evitado. De modo geral, toda arte é interativa. (MACHADO, 2002, p. 222).

Manovich (2008) discute o interím que vai do consumo de massa à produção (cultural) de massa. Diz Manovich (2008) que “[...] a explosão dos conteúdos criados pelos usuários na Internet (de 2005 em diante) tem desencadeado um novo universo midiático”.

Em um nível prático, este universo se tornou possível através das *web*-plataformas grátis e ferramentas de softwares baratas que permitem que as pessoas possam compartilhar os seus conteúdos e ter fácil acesso às mídias produzidas por outros; rapidamente baixaram os custos de mídia de captura de qualidade profissional de dispositivos como as câmeras de vídeo HD, além das máquinas fotográficas e de vídeo para capturar com os celulares. O que é importante, porém, é que este novo universo não era simplesmente uma versão melhorada da cultura midiática do século XX. Ao invés disso, passamos da mídia para a mídia social. (MANOVICH, 2008).

Hoje em dia, segundo Manovich (2008), a *mídia social* é muitas vezes atrelada em relação a outro termo, *Web 2.0* (criado por Tim O'Reilly, em 2004)". Essa contextualização nos é cara e merece um espaço para que avancemos dentro desse que é o contexto macro das interfaces culturais.

Embora a *Web 2.0* refira-se a um número de diferentes técnicas econômicas e desenvolvimentos sociais, a maioria deles são diretamente relevantes para a nossa questão: além de *mídia social*, outros conceitos importantes são: o conteúdo gerado pelo usuário, cauda longa, plataforma de rede, folksonomia, distribuição (syndication) e colaboração de massa. Trata-se de efeitos sociais e culturais da *Web 2.0*. (MANOVICH, 2008, grifo do autor).

A medida que vai destrinchando e relembando esse passado recente do meio *web*, o autor vai pontuando alguns dos temas que acredita mais relevantes, dentro desse debate. Como, segundo ele, nos anos 2000, quando os usuários deixavam de buscar tanto por conteúdos feitos por *profissionais*, passando a aumentar o acesso a conteúdos produzidos por outros usuários não profissionais. Depois, ainda segundo Manovich (2008), a partir dos anos 2000 a internet assumiria um papel mais de *mídia de comunicação* (comunicação entre os usuários), ao invés de ser algo mais voltado e focado à publicação (como foi por um bom tempo). Então nosso autor se pergunta: "O que essas tendências significam para a cultura em geral e para os profissionais da arte em particular?"<sup>1</sup>

A *web*, tanto quanto o sujeito, vai assim ajudando a dar as formas e os modos da técnica contemporânea. Manovich (2001) nos lembra, como fazem outros autores que exploremos nesse ponto (como Henri Bergson), da importância de levarmos em conta o corpo, ao pensarmos algumas questões referentes à *web* e à comunicação. Na *web*, não são somente as telas que se formam na nossa frente, durante nossa navegação, que fazem parte da IC, mas sim tudo aquilo que ajuda a mediar nossa frequentação.

O nosso corpo (moldura primeira, em Bergson, 2006b), por exemplo, fará também parte desse processo. Não esqueçamos do sujeito, pois é com ele que tal paradigma é possível, de pensar a técnica e a cultura, intercaladas, mutualmente se afetando. No nosso caso pensar o sujeito também significa carregá-lo para a

---

<sup>1</sup> Mesmo que não tenhamos uma resposta pronta para essa pergunta, essas tendências apontadas por Manovich nos ajudam em alguma medida a expandir os contextos da pesquisa, pelo viés das artes plásticas, em comunicação.

questão da visualização, compartilhamento e coleção. Ou ainda, alargando esse raciocínio inicial, pensar o sujeito que podemos autenticar inscrito nas interfaces culturais do *Artsy*

A **internet**, segundo Canevacci (2012), consegue concentrar todas as formas de interação existentes com a imagem. Formas estas que seriam pré-existentes à própria *web*. Ou seja, aquilo que Manovich propunha, que a linguagem da interface cultural é largamente feita/formada a partir de elementos de outras, já familiares, formas culturais. Tanto a imagem ela própria (se quisermos avançar em tal discussão, e o faremos *a posteriori*) quanto o conjunto que de certa forma elas formam, enquanto também elas contribuem na composição das interfaces culturais, farão parte do compósito *web* que estamos observando.

Logo, precisamos para seguir falando do nosso primeiro estrato, **lembrar que estamos falando de uma materialidade digital**, pois para o presente trabalho é especialmente na internet (em páginas de *websites*) que autenticamos as interfaces culturais, como tais.

Partindo desse entendimento da *web* a partir das características do meio<sup>2</sup>, pretendemos então de, retomando a intenção deste capítulo, olhar para o *Artsy* e autenticar algumas de suas práticas mais visíveis. O *website* ao qual nos debruçamos, acreditamos estar lidando com interfaces culturais em ambiente digital de visualização, coleção e compartilhamento de arte, conforme já informamos. Assim, com o *Artsy* e suas interfaces, estamos lidando, ao mesmo tempo, com dados (bancos de dados) da e na cultura (dados culturais/dados presentes na nossa cultura)<sup>3</sup>.

De toda sorte, na introdução tivemos uma passagem pelo objeto empírico, como um sobrevôo exploratório. Falamos da forma como pensamos por ora ser possível estabelecer relação potente entre o conceito nuclear da pesquisa (interface cultural) e o objeto empírico, o *Artsy*. Tal relação precisa ser bem demarcada para que outros tensionamentos cruzem a nossa observação.

Para isso propomos, na sequência, fazer uma descrição mais detalhada do site seguido de um mapa do site (por hierarquias) para assim dar a ver alguns

---

<sup>2</sup> Nesse momento a *web* é um contexto com determinadas características da sua materialidade da ordem da produção mas a *web* continuará tendo outras camadas mais adiante.

<sup>3</sup> Lembremos que, o que antes de mais nada queremos pensar enquanto interfaces culturais é aquilo que Manovich (2001) usa para descrever a interface humano-computador-cultura: as formas como os computadores nos apresentam e permitem interagir com dados culturais. Ver página 59.



*fazeres* do *Artsy*. Estes *fazeres*, por sua vez, estão sendo inscritos na genealogia e na arqueologia, – a perspectiva arqueo-genealógica está aí nesse nosso movimento de análise – conforme a proposta metodológica escolhida. Passaremos à autenticação daquilo que o *Arty faz*, propriamente, discutindo a superfície, a fim de chegar na sua pretensa primeira camada.

A posteriori, nos interessa estabelecer de forma mais objetiva, afinal, de que formas as Interfaces Culturais podem ser autenticadas no *Artsy*? É preciso reiterar que, para esta pesquisa, a IC, é nela mesma, uma imagem. Nesse sentido, tentarei descrever (no capítulo quatro deste texto) que imagem é essa e como podemos tensioná-la a fim de nos aproximarmos de forma efetiva, do problema de pesquisa em questão.

## 2.2 Discutindo a Superfície: Aspectos de Arquitetura de Informação, Webdesign e Usabilidade

Neste primeiro estrato, a medida que buscamos uma dissecação no espaço, tratamos de destacar algumas características da web presentes e atuantes no objeto empírico. Estas características acreditamos constituírem uma camada cultural das interfaces, dentre as outras que exploraremos. Assim, esta camada mais funcional, a priori, também estaria dizendo coisas sobre o nosso mundo, sobre o estágio da técnica, da tecnocultura – seguindo na esteira de Manovich (2001)<sup>4</sup>.

Dentro da especificidade do nosso objeto, e o entendemos como uma atualização de ICs, não podemos deixar de discutir um pouco mais algumas questões referentes ao meio web, para assim chegarmos a determinadas práticas e lógicas que nos interessam enquanto componentes dessa primeira camada. Nesse sentido trazemos alguns autores que procuram desenvolver isso e também seguiremos através da ideia de que há devires ali agindo. É especialmente na internet que vamos autenticar os modos de ser dessas interfaces culturais.

É somente a partir do aparato **computador** e da inerente e necessária conexão à Internet, que adentramos no território *web*. Uma vez estabelecida tal conexão primária (entre o usuário e o conteúdo do *website*), é possível pensar em termos de interfaces e de interfaces culturais, conforme dissemos na introdução.

---

<sup>4</sup> A ser discutida no capítulo seguinte.

Pensando as interfaces culturais, especificamente ligadas à remixabilidade nas lógicas operativas dos *websites*, Fischer (2012b) nos traz questões importantes de serem aqui acionadas, a partir de uma breve revisão da constituição da *web* e da internet, buscando passar por importantes conceitos que permitiriam pensar facetas como banco de dados, mídia e ambiente de relacionamento. Caracterizar essas facetas, segundo a perspectiva do autor, assim como convocar os conceitos nesse texto explorados, de interface cultural e remixabilidade, não só dá pistas para o entendimento de lógicas operativas da *web* como evoca um certo devir genealógico. Falaremos um pouco a partir dessas facetas exploradas por Fischer (2012b).

Começando pelo banco de dados. De acordo com o Fischer (2012b), um dos ângulos importantes para compreendermos o contexto em que estão os *websites*,

[...] é aquele que nos possibilita enxergar a internet como um banco de dados, ou conjunto de informações, que podem ser arquivados, indexados e resgatados por determinados procedimentos técnicos. Steve Jones reforça essa noção ao dizer que 'comunicação em rede' não é apenas a comunicação entre pessoas mas entre banco de dados. (FISCHER, 2012b, p. 133-134).

A segunda faceta apontada pelo autor, a midiática, também dialoga com a faceta banco de dados (assim como a faceta ambiente de relacionamento), a partir dos conceitos de hipertexto e hipermídia. A expressão hipertexto nasce dos anos 60, “[...] através de Theodor Nelson, que por sua vez referencia sua proposição amparado na proposta do Memex, desenvolvida por Vannevar Bush”, conforme Nelson (apud FISCHER, 2012b, p. 136). “Introduzo a palavra 'hipertexto' para denominar um corpo de material escrito ou visual interconectado de modo tão complexo que não pode ser convenientemente apresentado ou representado em papel” (NELSON apud FISCHER, 2012b, p. 136-137). Já em relação à hipermídia,

[...] a ideia de hipermídia seria a de uma ampliação da noção de texto escrito conectável a outros textos através de *links*, para deixar mais claro que as informações que são carregadas em (ou a partir) por exemplo, de uma página *web*, podem ser expressas através de outras linguagens que não apenas a verbal-escrita. (LANDOW, 1995 apud FISCHER, 2012b, p. 137-138).

Nossa terceira e última faceta, de acordo com Fischer (2012b) diz respeito às tantas dinâmicas de expressão e interlocução dos sujeitos, que a *web* permite. São os chamados sites ou ambientes de relacionamento, possibilitados pela *web 2.0*, tais como o Flickr, Last.Fm, YouTube, entre outros. Fischer acredita ser importante

considerar a existência de agregação de determinadas propriedades desses sites de redes sociais às interfaces *web* contemporâneas.

Fischer (2008, p. 35) afirma que “[...] do ponto de vista de sua materialidade, a World Wide Web pode ser caracterizada através de duas propriedades principais: a existência de *webpages* e a possibilidade de inserção de vinculações associativas (links) nas mesmas”. Fischer (2008) então salienta que é preciso perceber que nestas materialidades se apresentam determinados produtos hipertextuais e hipermediáticos.

Mas para discutir a superfície (e por ora nos atermos à ela), precisamos estar atentos às maneiras que a interface se apresenta/costuma se apresentar, da forma mais elementar: sua constituição e natureza técnica. Jakob Nielsen (1995), especialista em HCI (human computer interface)<sup>5</sup> nos apresenta as suas **10 heurísticas de usabilidade para design de interface do usuário**. O autor justifica o uso da palavra *heurística* dizendo que se tratariam mais de regras práticas do que diretrizes de usabilidade específicas e deterministas. Estas, por sua vez, dizem respeito a *preceitos* típicos do fazer do webdesign. São elas:

- a) visibilidade do estado do sistema: diz respeito a *feedback* apropriado em tempo razoável;
- b) correspondência entre o sistema e o mundo real;
- c) controle do usuário e liberdade;
- d) consistência e padrões;
- e) prevenção de erros;
- f) identificar em vez de recordar;
- g) flexibilidade e eficiência de uso;
- h) estética e design minimalista;
- i) ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e restaurar erros;
- j) ajuda e documentação (NIELSEN, 1995, tradução nossa).

Entretanto, estas heurísticas soam fortemente pragmáticas: determinada característica está/não está. É o tipo de formulação de devir de cultura, no modo de pensar a web ou as interfaces que compõe nossa IC, que estamos analisando. Pois

---

<sup>5</sup> Na página 63 veremos como Manovich considera a HCI.

ela tanto leva pro lado mais pragmático (mais na esfera da técnica) quanto para um lado mais complexo que lida mais com a tecnocultura e possíveis ideologias (com Galloway). No *meio termo* disso, ao nosso ver, está Manovich, como uma espécie de fiel dessa balança, pois o autor entendendo desse universo do (nosso) primeiro estrato, também consegue dar pistas sobre o (nosso) segundo estrato. Conseguiremos esclarecer tal ideia a medida que formos avançando no trabalho.

De acordo com Nielsen (2012), **usabilidade** é um atributo de qualidade que estima/avalia quão fáceis as interfaces de usuários são de usar. A palavra *usabilidade* também se refere a métodos para o aprimoramento *fácil de usar* durante o processo do design. Dentro do que chamou de dez *boas ações* do **webdesign**, Nielsen (1999, tradução nossa) lista os elementos adicionais do design que aumentariam a usabilidade de todos os sítios virtuais.

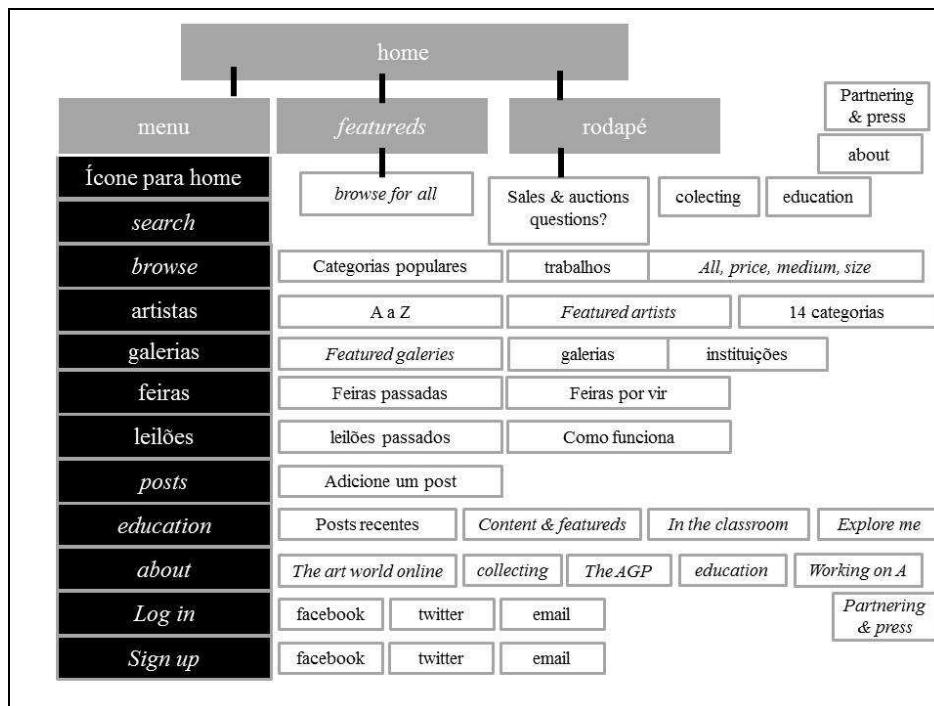
1. Aloque seu nome e logomarca em todas as páginas e faça do logo um link para a página inicial.
2. Forneça sistema de buscas se o site tiver mais de 100 páginas.
3. Escreva de forma direta e destaques e títulos simples que claramente expliquem o que a página trata e isso fará sentido em leituras fora de contexto na listagem de resultados do sistema de buscas.
4. Estruture a página de modo a facilitar a exploração e ajude os usuários a ignorar pedaços largos numa piscada.
5. Use hipertexto para estruturar o espaço de conteúdos [...]. O objetivo é permitir aos usuários evitar perda de tempo em subtópicos que não os interessa.
6. Use foto dos produtos, mas evite desordenadas e exageradas páginas de produtos afins com muitas fotos. [...] reserve todos os features avançados para as páginas secundárias. A primeira página de produtos precisa ser rápida e deve ser limitada num tiro curto.
7. Use redução de imagem com aprimorada relação quando preparar fotos e imagens pequenas.
8. Use link-títulos para dar aos usuários uma prévia de onde cada link irá leva-los, antes deles terem clicado neles.
9. Garanta que todas as páginas importantes são acessíveis a usuários com deficiência, como cegos.
10. Faça o mesmo que todos os outros: se a maioria dos grandes websites fazem algo de uma determinada maneira então os siga, já que os usuários irão esperar que as coisas funcionem do mesmo modo no seu site.

A usabilidade, assim, passa a corresponder, dentro de nossa perspectiva, a uma camada. Esta tensionaria, em alguma medida, uma certa padronização, ao passo que percebemos que há uma certa coerência estética dentro do site do Artsy. Logo, para que a usabilidade de fato aconteça, se torna essencial pra os sites a produção de uma imagem de usuário, pois o site espera algo de seu “usuário padrão”, existindo assim um imaginário de usuário projetado pelo site. Conforme estas mesmas leis da experiência do usuário da web, que resumimos acima: usuários passam a maior parte de seu tempo noutros sites, então é lá onde eles formam suas expectativas de como a web funciona.

Dito isto, acreditamos que nossa subversão estaria no jeito de olhar para a coisa, tentando deslocar o nosso olhar de usuário padrão. Se pode pensar que este usuário é fruidor e ao mesmo tempo consumidor, por exemplo, pois estas dimensões estão tão imbricadas num mesmo lugar que cabe à pesquisadora fazer tal dissecação no trabalho, forçar a abertura dessas convivências. Passemos agora a abrir um pouco mais esta camada que está espacializada no empírico.

No quadro 1 conseguimos visualizar a forma mais dura, de operação macro do *website*. É como se numa primeira olhada deste terreno, tivéssemos um mapa de navegação, um guia que nos diz os caminhos possíveis, o que encontraremos (de forma sintética) em cada percurso escolhido. Esta forma de ver nosso empírico, como um esquema hierárquico, do mapa do site, nos permite perceber justamente aquilo que está mais *em evidência*, menos discretizado. Para nossa proposta, tudo **aquilo que é mais da ordem do visível**, propriamente. Ainda que esse *mapa do site* não seja visível ao usuário, ele é erguido pelo que a ordem do visível lhe oferta.

Quadro 1 - Mapa do site



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir da imagem acima, ainda mais atentos às ações do usuário, vamos percebendo que pensar as ações do usuário significa pensar aquilo que o site

permite, o que o usuário tem a disposição em termos de operar dentro do site. Isto, diretamente relacionado às heurísticas anteriormente elencadas e às *boas ações* do webdesign, sugeridas por Nielsen (1999). Pensar as ações do Artsy também nos ajuda a pensar que, nelas estão contidas as dimensões que propomos, como a museal, e-commerce, educacional, etc.

Essa perspectiva, desse esquema das possibilidades de caminho do usuário, é uma produção do próprio Artsy, é como o *site* enxerga as dimensões que estão disponíveis ao usuário<sup>6</sup>. Logo, trata-se de uma **construção de usuário** a partir sempre da perspectiva do Artsy. Esse esquema (quadro 01), não deixa de ser a revelação de um jeito de se olhar pro que é ser sujeito na contemporaneidade diante de um site de obra de arte. Focando na nossa camada superficial, se recortarmos a dimensão visualização/compartilhamento/coleção dali de dentro, temos toda uma estrutura que é presente em inúmeros *sites*, que compartilham e permitem visualização de conteúdo ou rede social etc. Isto, mais uma vez, de acordo com as heurísticas de Nielsen, caras à web.

Embora durante nossa escavação, tenhamos nos deparado com uma mudança no cabeçalho do site/menu principal (ARCHIVE, 2015), e isso significa que mudaram também os conteúdos para os quais estes novos itens levam, isso eventualmente ajudou a reforçar as nossas *zonas de embate* ou mesmo criar novas. Em nosso processo escavatório e pelo próprio caráter *efêmero durante* da web conforme Chun (apud FISCHER, 2012a), reforçado pela escavação de interfaces de Fischer (2012a), as interfaces do Artsy também se modificaram (ao menos na superfície) durante nosso movimento metodológico.

Dito de outro jeito: apesar algumas telas sofrerem mudanças, numa primeira escavação de superfície, há escavações mais profundas que nos dirão: que tensões duram ainda que as superfícies se movam (no sentido de mudarem)? O fato disso ter acontecido é ao nosso ver uma forma de entendermos como a web opera por soterramentos que se alegorizam como *updates* e novidades.

Acreditamos que exista uma projeção de imagem de usuário feita pelo site, através das decisões de interface que ele possui, graças à arquitetura de informação

---

<sup>6</sup> De modo que percebemos o Artsy como um sujeito de múltiplas identidades, tem múltiplos atravessamentos – enquanto traz o devir museal, e-commerce, rede social etc, o site tem portanto essa característica.

projetada pelo site. Vejamos o que entendemos por **Arquitetura de Informação**, através de sua definição:

1. O projeto estrutural de ambientes de informação compartilhada. 2. A combinação de organizações, rotulagem, pesquisa e sistemas de navegação em sites da web e intranets. 3. A arte e a ciência de moldar produtos de informação e experiências para apoiar a usabilidade e a navegabilidade. 4. Trata-se de uma disciplina emergente e de práticas comunitárias focadas em trazer princípios do design e arquitetura à paisagem digital. (MORVILLE; ROSENFELD, 2006, p. 5).<sup>7</sup>

O usuário se mostra assim uma proposta de construção fundamental no site, quando assumimos que uma das dimensões que está em conflito é justo a usabilidade. Entendendo que uma das regras, premissas da usabilidade é instruir o usuário a fazer uso correto do ambiente, tendo as ferramentas necessárias (mostrar como ele pode chegar aos lugares<sup>8</sup>). Assim, essas ações do usuário, são ações propostas ao usuário pelo site. Senão fosse colocado desta forma, poderia levar a pensar o usuário como uma espécie de protagonista. E essa é a grande linha de argumentação presente nas características indicadas pela usabilidade e arquitetura de informação, ao colocá-lo neste centro, cria-se a ilusão de que o usuário é que está no comando. Propomos pensar em termos de sequência as ações que o usuário faz para chegar a algum lugar, não hierarquicamente, mas em simultaneidade<sup>9</sup>.

Entretanto, pensando a usabilidade, estamos indo do visível – e esse visível é uma experiência nossa como usuários do site que enxergamos essas possibilidades, mas estas são construções propostas pelo *Artsy* – que é construído do *Artsy* de como ele enxerga o seu usuário. Uma vez que no atual capítulo, a própria pesquisadora se coloca enquanto uma usuária superficial, buscando as camadas mais visíveis,

---

<sup>7</sup> No original: 1. The structural design of shared information environments. 2. The combination of organizations, labeling, search, and navigation systems within web sites and intranets. 3. The art and science of shaping information products and experiences to support usability and findability. 4. An emerging discipline and community of practice focused on bringing principles of design and architecture to the digital landscape.

<sup>8</sup> Uma possível linha de fuga, para além das dimensões em disputa (estes espaços de bordas e limites), implícitas, porém, explícitas na interface do *Artsy*, essas que mapeamos, é pensar não só dentro da fronteira html do site mas também para fora, onde esse devir do usuário/sujeito, está? Agora, pensar o pra fora, ao contrário dos fluxos sequenciais, implicaria revirar as camadas todas, uma em cima da outra.

<sup>9</sup> Existe também uma dimensão explícita de consumo, do valor monetário. Mas a possibilidade de se ter uma conta ali, colecionar, seguir etc leva a uma coisa potente para pesquisa que é dessa ordem de consumo imaterial (que está posto também na tecnocultura).

passemos no subcapítulo seguinte, a olhar para uma experiência relacionada a cada um dos itens do cabeçalho do *Artsy*. Desta forma temos este lugar de partida, para nos guiar e nos movimentar, onde também aproveitamos para deixar o leitor mais familiarizado com o *website* e suas principais ofertas de caminhos.

### **2.3 Percursos de Usuário: Constelação das Práticas mais Visíveis da Ordem do *Artsy***

Podemos resumir a fração instrumental das análises da pesquisa dizendo que, primeiramente, as interfaces do *Artsy* vão sendo percebidas, depois, aquelas que indicam algum potencial para a pesquisa, são capturadas. Este movimento de coleta, flanando pela web, também revela a usuária-pesquisadora, por detrás das escavações. As interfaces coletadas vão assim sendo organizadas a partir das três camadas da nossa investigação, como estamos propondo.

Com nosso arranjo teórico a respeito da interface cultural vamos colecionando algumas práticas do website, primeiro no que tange à sua superfície, com os aspectos da AI, webdesign e usabilidade; depois mais na profundidade, com as audiovisuais e a proposta de Manovich; e, por fim, nossa terceira camada, onde encontra-se o caráter das zonas de conflito, do entre, com as contribuições de Alexander Galloway. É assim que apresentaremos nossas três constelações.

Antes de mais nada, vejamos a noção de constelação, que adotamos. Em sua tese de doutorado, a pesquisadora Sonia Montañó (2012) elabora pelo menos quatro constelações para pensar uma possível ecologia do audiovisual da *web* na contemporaneidade. O termo constelação, é assim definido no glossário do trabalho de Montañó (2012, p. 208-209):

Conjunto de estrelas que formam uma determinada imagem. Uma constelação é um encontro de diversas temporalidades. Vemos estrelas que já não existem no tempo. Na pesquisa, a constelação possibilita estabelecer coleções e desnaturalizar, assim, a ordem que o próprio objeto estabelece, dando a ver opacidades no modo de estabelecer essa ordem.

A autora nos ajuda, nos movimentos e relações que estabelece, enquanto olha para plataformas de vídeo, a vislumbrar a potência da noção que nasce em Benjamin, da constelação. Montañó (2008), ao tratar da relação entre o colecionador e o objeto (e a autora vai beber em Benjamin), diz que, o colecionador,



ao despojar cada objeto individual de toda a função anterior ou da condição de mera possessão, remete o objeto a uma constelação histórica criada por ele próprio, dando a ver conexões e correspondências entre coisas que talvez não existissem sem sua intervenção (a do colecionador). A tarefa do colecionador tem um componente destrutivo, portanto, porque sempre recebemos junto com um objeto colecionado a imagem de uma ordem particular. (MONTAÑO, 2012, p. 21).

Montaño (2008) está a falar da prática do pesquisador enquanto um colecionador, que cria constelações. Desta forma, temos consciência dos (pelo menos) dois momentos que podemos falar em coleção – colecionador e coleção. Nesta pesquisa, metodologicamente falando, uma atitude de construir constelações – colecionando artefatos – vai se deparar com um momento *meta*, que vai estar olhando eventualmente construtos de coleção nas práticas do *Artsy*. Tratando-se assim de duas coleções: a do material empírico escolhido (a relação da pesquisadora com os empíricos) e a das construções teóricas-metodológicas do trabalho.

Assim, o termo aparece já, em alguma medida, conotando primeiro a invenção, ou seja, o estabelecer das relações possíveis e desejáveis. Depois, a inscrição desses objetos (no caso do colecionador), num lugar específico por ele criado, que é a constelação formada (somente e a partir) por tudo aquilo que ali está reunido. Assim, de igual forma, Montaño (2008) vai esclarecendo de que maneira a escrita da tese em questão, foi inspirada (e por isso possível) na metáfora da constelação. Esta, emergindo da prática do colecionador, como antes apontamos, também acaba se fazendo um procedimento metodológico. Talvez esse seja o ponto forte de se pensar em constelação, quando esta “[...] dá a ver as relações (e as montagens) em uma nova montagem”, conforme conclui Montaño (2008).

Para constelar, conforme prometido ao final do subitem anterior, propomos passear pelos itens do cabeçalho do site. Assim, iremos percorrer agora item a item do cabeçalho, demonstrando posteriormente os exemplos dessas heurísticas da *web* (práticas mais visíveis da ordem da *web*) que percebemos espacializadas no *Artsy*. São os itens do menu principal (figura 3): **ícone da homepage, search, browse, artists, galerias, feiras, leilões, posts, educação, about**. Além do *log in* e *sign up*, que ficam no canto superior direito, que permitem acesso ao site através de uma conta ali criada.

Figura 3 – Cabeçalho/barra de menus.



Fonte: Artsy (2015c).

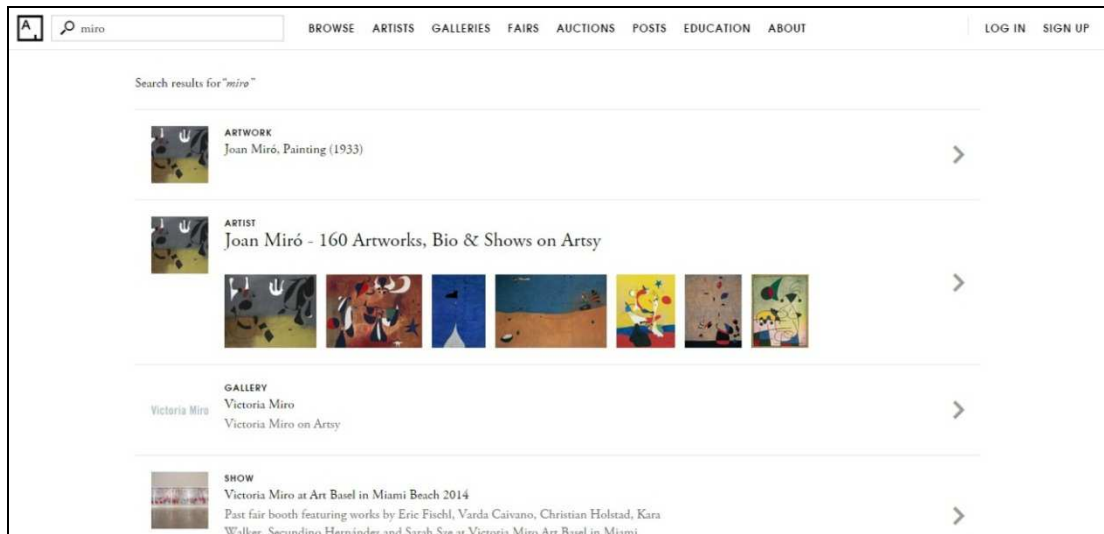
Vejamos agora, a fim de familiarizar ainda mais um pouco o leitor como nosso website, item a item do nosso cabeçalho, pra onde levam, opções que nos oferecem. Nosso primeiro item, o ícone da homepage, como é de se esperar, sempre remete única e exclusivamente para a página inicial. Ele está presente em todas as páginas do Artsy, oferecendo a possibilidade de retorno à página principal a todo instante. Seguindo, portanto, as ações previstas por Nielsen (1999), o Artsy põe em prática a sua ação de número um<sup>10</sup>.

No item *search*, podemos pesquisar por qualquer nome de artista ou trabalho executado, bem como feiras, posts, galerias, leilões etc. Enfim, podemos executar uma busca simples de todo conteúdo disponibilizado e publicado no Artsy. Essa ação também está prevista por Nielsen (1999), sendo seu segundo item<sup>11</sup>. Abaixo um exemplo do que acontece quando buscamos por um nome de artista, aleatoriamente. No caso podemos escolher entre acessar o conteúdo através do “trabalho” ou do “artista”. Se clicarmos no item *artists*, encontramos seus trabalhos no Artsy, podemos visualizar sua biografia resumida e mais conteúdos relacionados. O resultado da busca oferece uma lista de tudo que possa estar relacionado ao comando que foi dado.

Figura 4 – Busca por artistas

<sup>10</sup> Ver página 41.

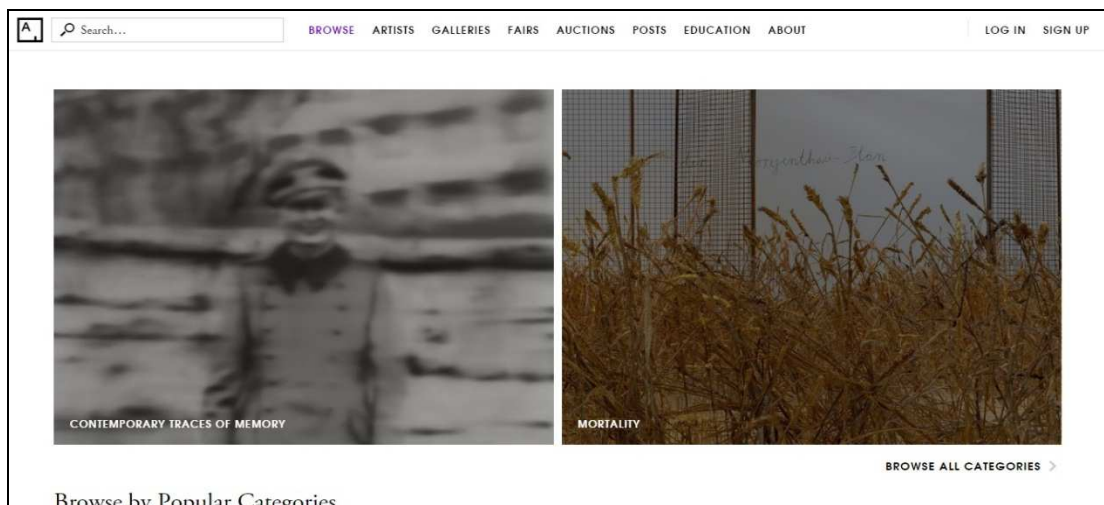
<sup>11</sup> Ver página 41.



Fonte: Artsy (2015d).

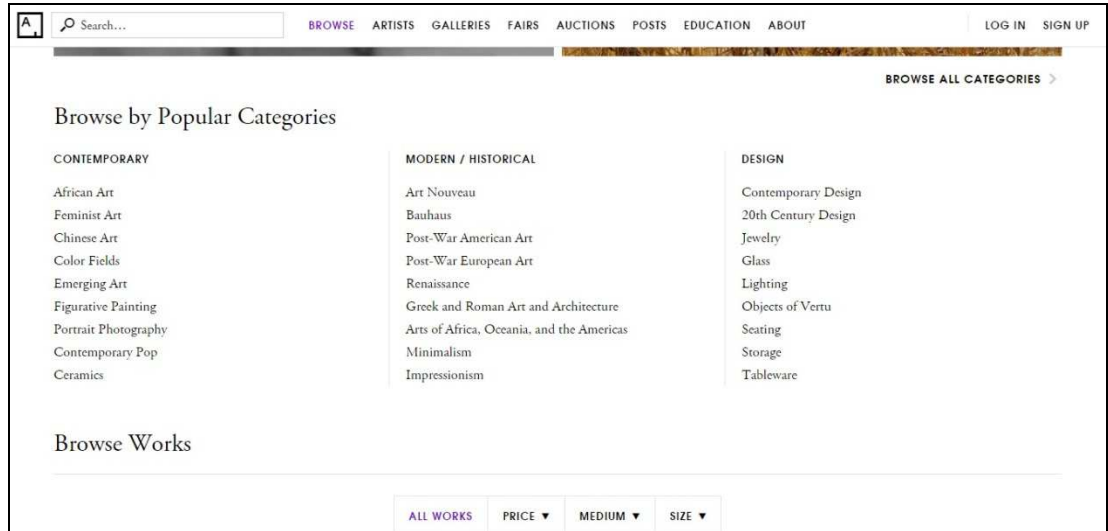
Continuando nossa incursão pelo cabeçalho, clicando no item seguinte, o *browse*, (figura 4), encontramos as opções procurar por categorias populares (figura 6), por trabalhos (descendo um pouco mais a página, figura 7) ou ir para todas as categorias (*browse all categories*, figura 8). Na opção *trabalhos*, temos as possibilidades: todos os trabalhos, preço, meio (suporte) e tamanho. No caso de optarmos por *todas as categorias*, encontramos mais explicitado o projeto do site de tentar mapear seu conteúdo através de genes que funcionaram como categorias. Com as opções de busca por: assunto, meio (suporte) e técnica, estilo e movimento e todas as categorias de A a Z.

Figura 5 – Browse



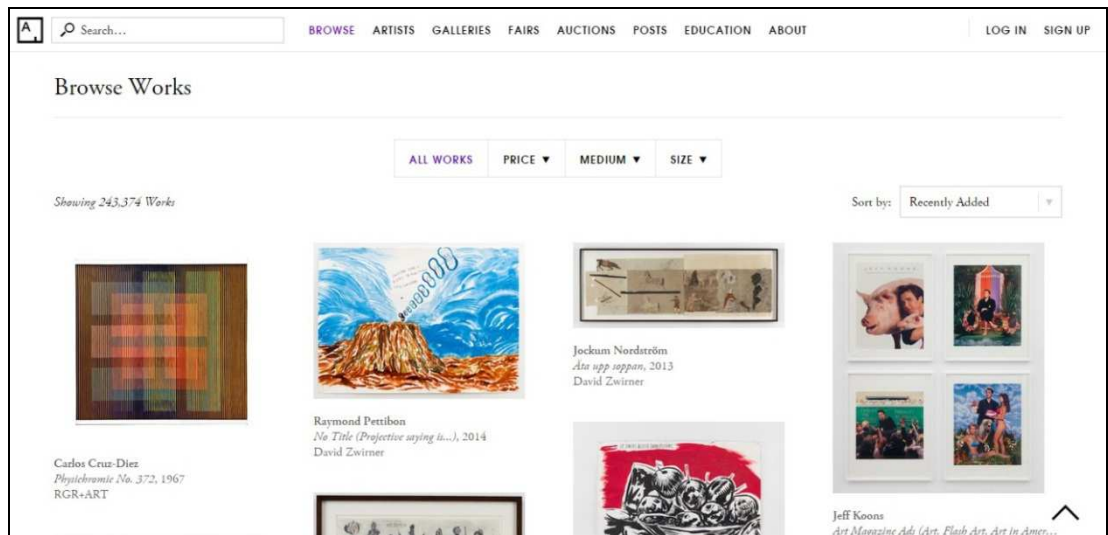
Fonte: Artsy (2015e).

Figura 6 – Browse: categorias populares.



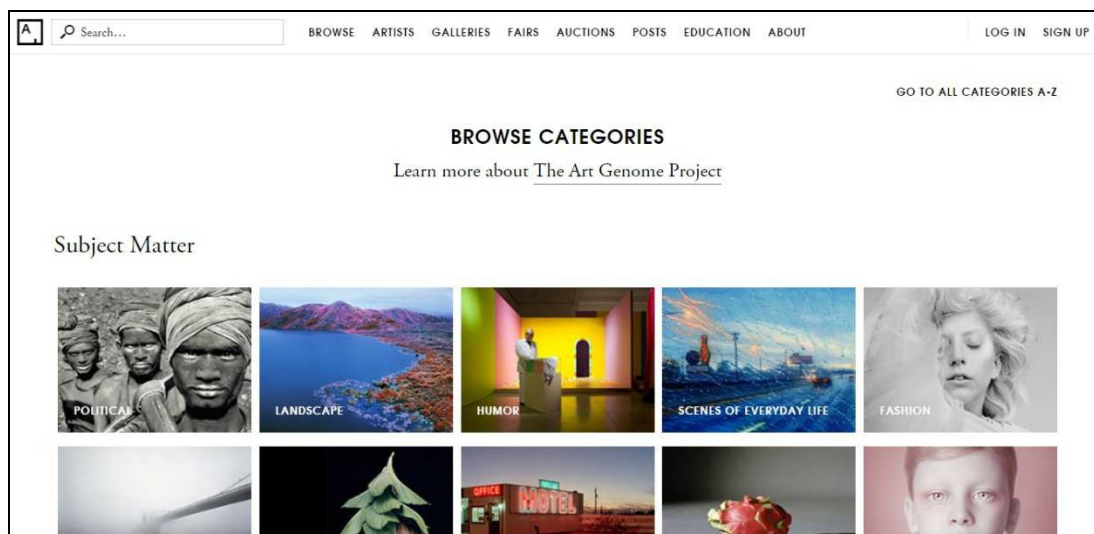
Fonte: Artsy (2015f).

Figura 7 – Browse: trabalhos



Fonte: Artsy (2015g).

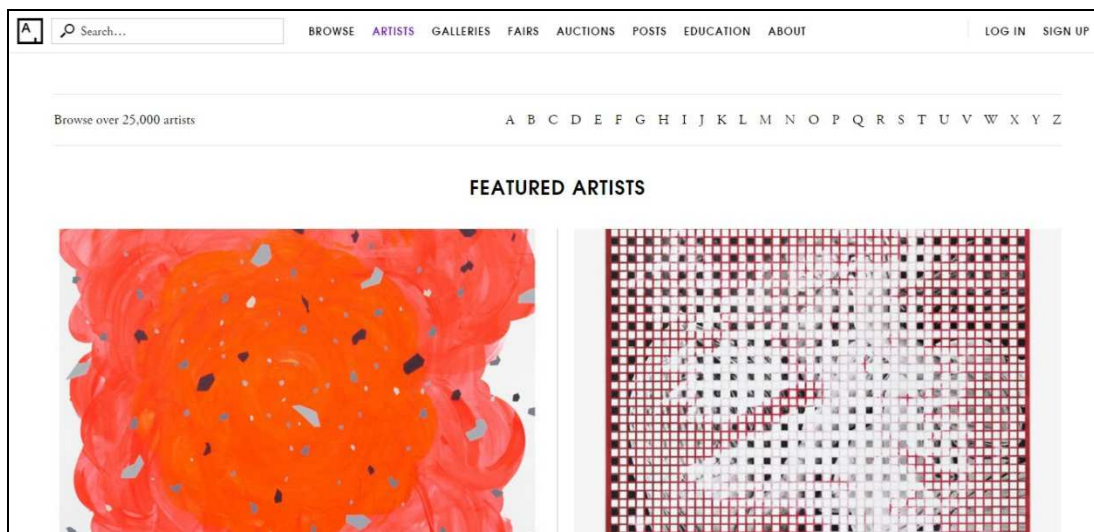
Figura 8 – Todas as categorias



Fonte: Artsy (2015h).

No próximo item do cabeçalho, *artists*, (figura 9), encontram-se os anunciados mais de vinte e cinco mil nomes catalogados no Artsy. É possível acessar a lista de A a Z ou, descendo a página, ir direto à algumas categorias ali estabelecidas. Esta lista diz respeito aos artistas especificamente, diferente da tela 07, que nos mostra as possibilidades de busca por trabalhos.

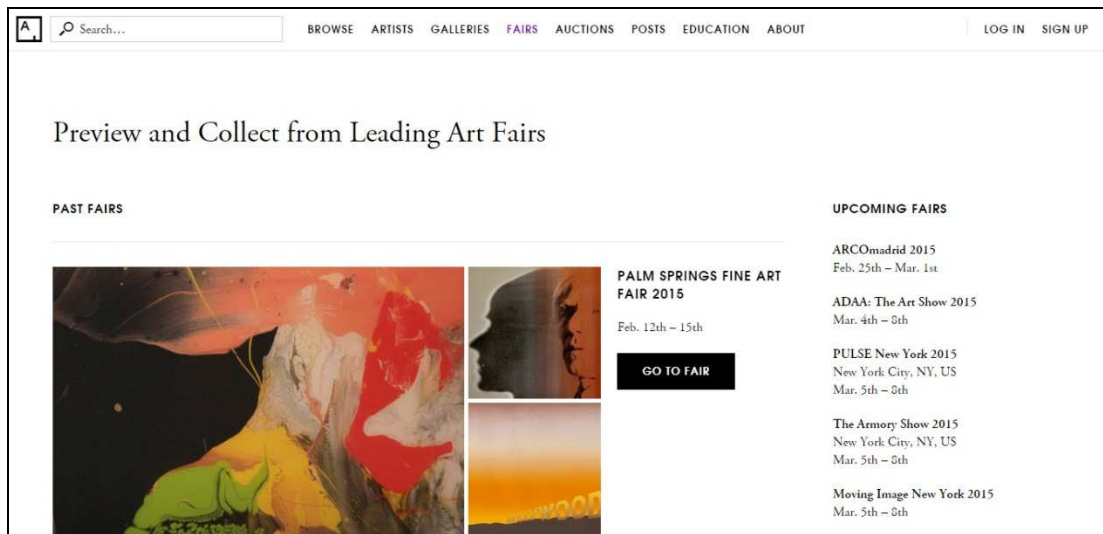
Figura 9 – Artistas



Fonte: Artsy (2015i).

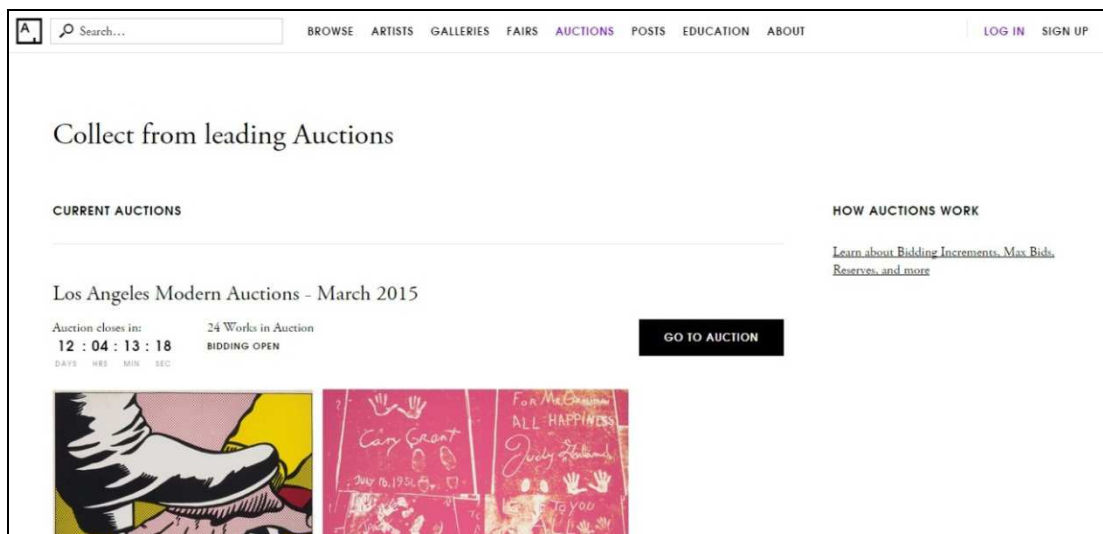
Em galerias (*galleries*, figura 15, ver página 55), feiras (figura 10) e leilões (figura 11), temos informações específicas sobre as galerias parceiras e sobre serviços de feiras e leilões passados e porvir.

Figura 10 – Feiras



Fonte: Artsy (2015j).

Figura 11– Leilões

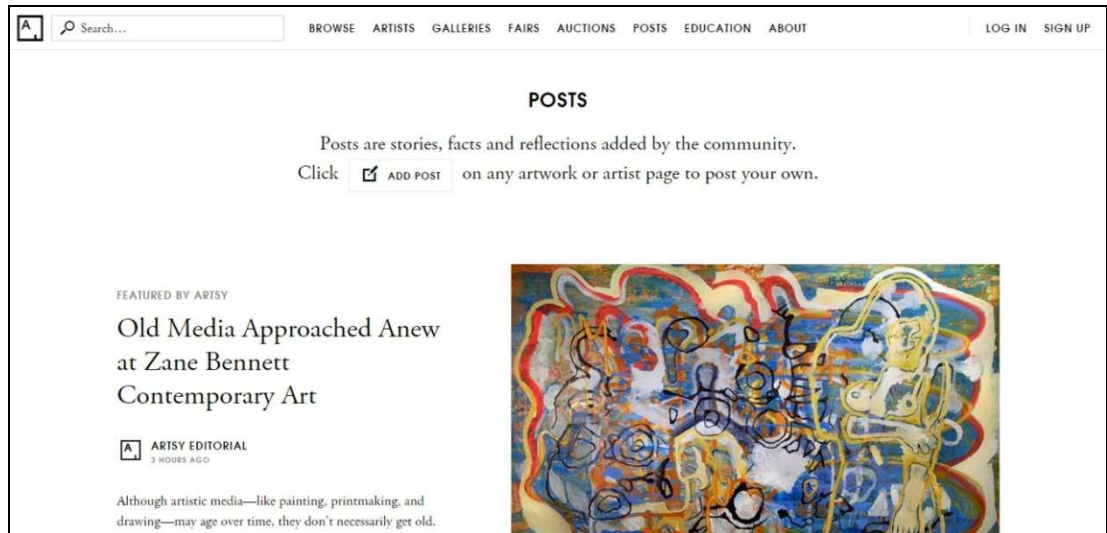


Fonte: Artsy (2015l).

Já em *posts*, educação, encontramos respectivamente, figuras 12, 13. Os posts publicados pelo site (que podem ser enviados ao Artsy mas que precisam de aprovação por parte do administrador), estão dispostos com uma lógica tradicional de blog, onde são exibidos por ordem de mais recente pro mais antigo. Em educação (*education*), temos uma oferta das variadas ferramentas,

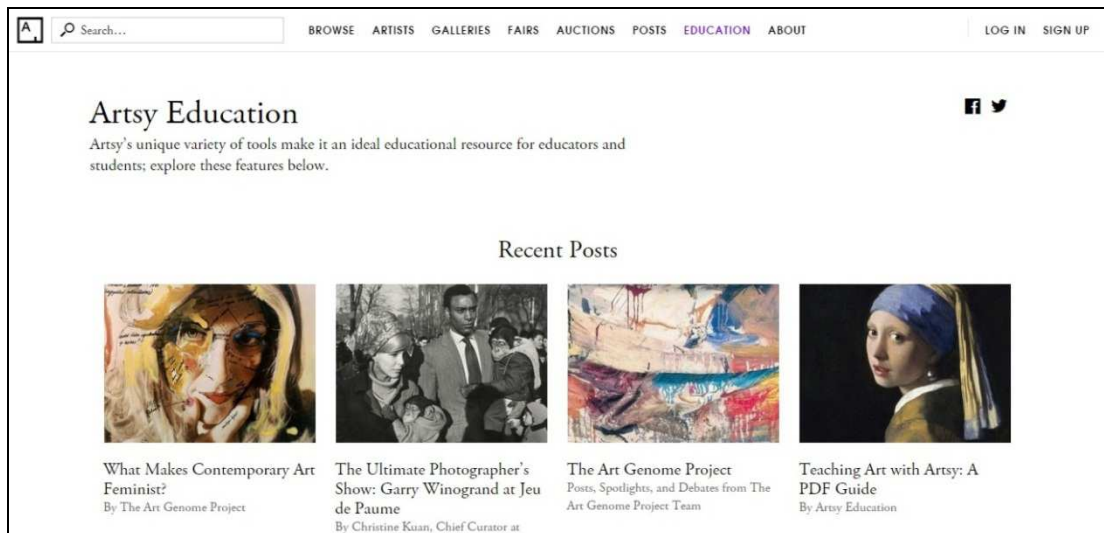
tanto para educadores quanto estudantes, que possibilitariam exploração através dos *features* ali elencados. Por fim, temos o item *about*, (ver página 57).

Figura 12 – Posts



Fonte: Artsy (2015m).

Figura 13 – Educação



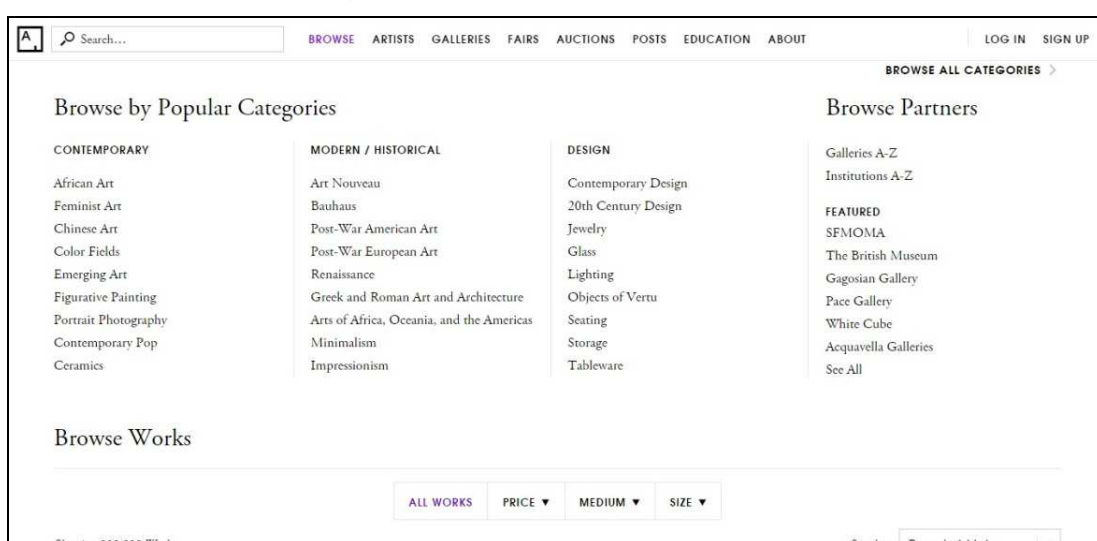
Fonte: Artsy (2015n).

Dito isso, escolhemos três momentos específicos onde acreditamos estarem mais visíveis algumas das práticas anteriormente apresentadas. Uma ressalva importante, para nossa constelação. Entendemos que se usarmos estes mesmos três elementos nas outras camadas (na análise do capítulo 3 e 4), de forma a reunir depois, estes exemplos, estamos fazendo jus a nossa pretensa cartografia. Também

não nos restringimos a ordem restrita do cabeçalho do site, pois elegemos *browse*, galerias e *about*. Conforme Benjamin (apud GABNEBIN, 2011b) “[...] as ideias estão para as coisas como as constelações para as estrelas”. Nossas coisas, por ora (neste capítulo), são os links principais que escolhemos do conjunto maior (todo o site) enquanto estão expressando uma mesma ideia, que seria essa camada mais superficial. Agora, passemos a estas inferências pontuais.

### 2.3.1 Browse + Estética e Design Minimalista

Figura 14 – Browse: estética



Fonte: Artsy (2015o).

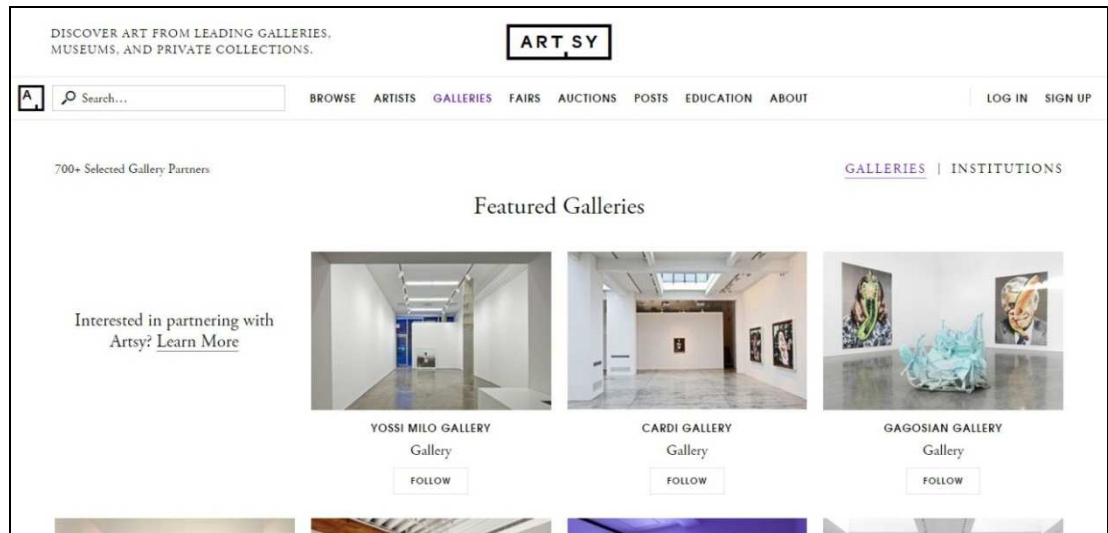
As escolhas visuais adotadas pelo Artsy, podemos dizer (com base na imagem acima e na maior parte das telas capturadas e aqui apresentadas), se constitui a partir do caráter minimalista de seu design. No *browse*, que é o lugar de buscas específicas, conforme mostrado na descrição dos itens do cabeçalho, feita anteriormente, notamos esta página de fundo branco, com itens categorizados e organizados de modo a evitar que os textos e o design fale mais do que o usuário necessita saber. Conforme esta heurística de Nielsen, da estética e design minimalista<sup>12</sup>, os *diálogos* do sistema precisam ser simples, diretos e naturais, presentes nos momentos em que são necessários. Enquanto isso, a faceta banco de dados fica *por baixo* implícita na resposta potente do campo de busca.

<sup>12</sup> Ver página 41.



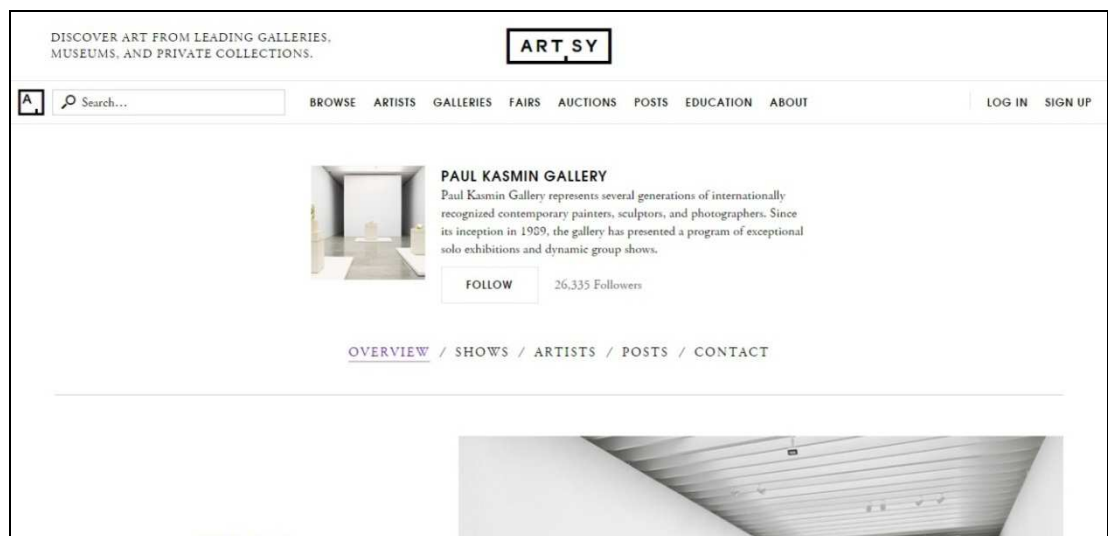
### 2.3.2 Galerias + Reconhecimento ao Invés de Lembrança

Figura 15 – Galerias



Fonte: Artsy (2015p).

Figura 16 – Clicando em uma galeria específica



Fonte: Artsy (2015q).

Quando clicamos no item Galerias (galleries), mais uma vez pelo cabeçalho do site, encontramos as galerias parceiras do Artsy, informações sobre as mesmas através de item a item, cada uma delas, indicadas individualmente. Desta forma, nesta heurística – **identificar ao invés de recordar/ reconhecimento ao invés de lembrança** – a arquitetura de informação, a usabilidade, design, trabalha para de forma a, segundo Nielsen (1999) evitar acionar a memória do usuário o tempo

inteiro, fazendo com que cada ação precise ser revista mentalmente antes de ser executada. Permitindo assim que a interface ofereça ajuda contextual, e informações capazes de orientar as ações do usuário – ou seja – que o sistema dialogue com o usuário.

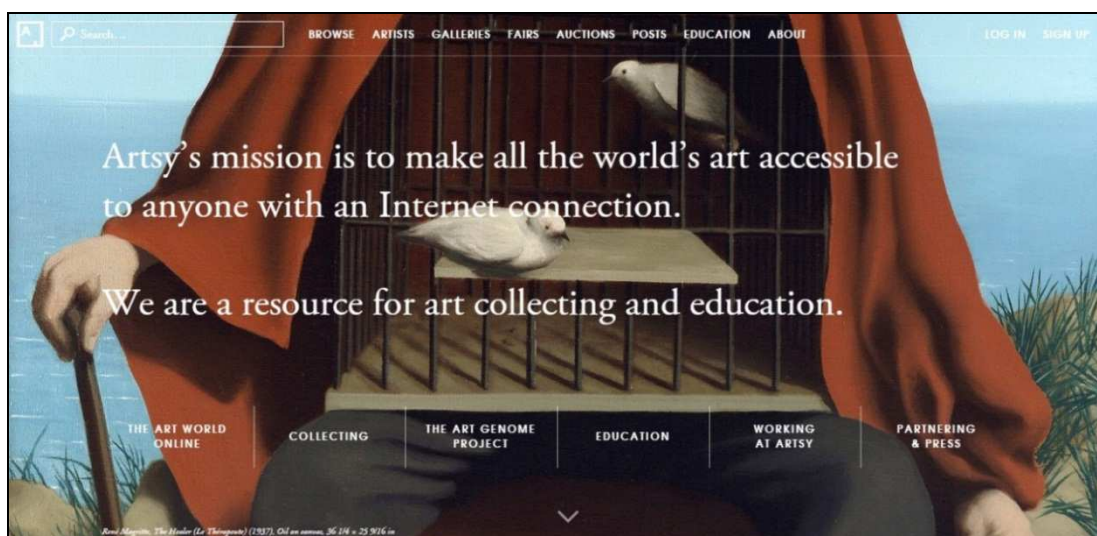
Entretanto, o pensar sobre a interface também tem uma dimensão da ordem do design, da usabilidade (desse modelo geral pro específico), onde regras de *montagem espacial* operam ao tentar propor algum tipo de fluxo ao usuário. Por montagem espacial, Manovich (2001, p. 270, tradução nossa) entende:

Montagem espacial representa uma alternativa à montagem cinematográfica temporal tradicional, substituindo o seu modo sequencial tradicional por um modo espacial. A linha de montagem da Ford se baseava na separação do processo de produção em um conjunto de atividades repetitivas, sequenciais e simples. O mesmo princípio tornou a programação de computadores possível: um programa de computador divide uma tarefa em uma série de operações elementares para serem executadas uma de cada vez. O cinema também seguiu esta lógica da produção industrial. Ele substituiu todos os outros modos de narração com uma narrativa sequencial, uma linha de montagem de fotos que aparecem na tela uma de cada vez. A narrativa sequencial acabou se tornando particularmente incompatível com uma narrativa espacial, que desempenhou um papel de destaque na cultura visual europeia durante séculos.

Ao montar o sitemap (modelo hierárquico do site), por exemplo, percebemos que esse jeito de esquematizar a coisa indica um tipo de modelo mental, de se interpretar ou extrair algum dado. Muito usado no desenvolvimento de websites, esse padrão implica pensar que existe um conteúdo, este é inventariado, depois organizado obedecendo hierarquias permitindo ao usuário uma navegação intuitiva, interessante *et cetera* (ideal no design por exemplo).

### 2.3.3 About + Ajuda e Documentação

Figura 17 – About



Fonte: Artsy (2015r).

O item *about* traz um apanhado geral de informações que na maior parte estão dispersas no site mas que ali se reúnem de modo a estarem todas elas num lugar só, específico. Informações estas que dizem respeito ao próprio site, seus projetos e ações, e não ao seu conteúdo propriamente. Nessa heurística – ajuda e documentação, Nielsen (1995) defende que qualquer informação deveria ser fácil de procurar, ainda que um bom design deva evitar ao máximo a necessidade de ajuda na utilização do sistema. Um bom conjunto de documentação e ajuda deve ser utilizado para orientar o usuário em caso de dúvida. Deve ser visível, facilmente acessada, e oferecer uma ferramenta de busca na ajuda, como podemos ver é o caso do nosso website.

A medida que estivemos comentando os fragmentos do site que estamos escavando (com o detalhamento do site, seus links e caminhos), na nossa metáfora das camadas, evidencia-se a nossa atitude arqueológica. Essa que enxerga uma coalescência de tempos nesse empírico e este, por sua vez, está dentro de um misto onde a IC se atualiza no Artsy (virtualidade e atualização). Lembrando que existe uma escavação no objeto empírico e ao mesmo tempo um movimento de escavação e remontagem desse nosso virtual. Assim, também aproveitamos pra reforçar a idéia de que as camadas todas são dados da cultura, conforme estamos bebendo em Manovich (2001) a partir de sua definição de IC por nós adotada como ponto de partida.

A segunda camada, que virá no capítulo a seguir, é claramente a mais inspirada no conceito de IC apresentado por Manovich em *Language of new media*, entretanto acrescentamos à isso, formando nossa primeira camada, **a usabilidade, o webdesign e a arquitetura de informação**. Assim, o que estivemos fazendo durante este capítulo, equivale a dizer que, para além do cinema, do impresso e do HCI, por exemplo, trazemos esta camada primeira como mais uma forma cultural desse triunvirato.

Reiteramos, não é só o *Artsy* que está sendo escavado, mas o conceito de IC. A medida que propomos expandir o conceito através de duas camadas para além da camada que veremos no capítulo a seguir, a partir de Manovich. Assim também se justifica o virtual Interface Cultural, ao passo que estamos a expandir o conceito para estes dois lados distintos. Um mais “básico”, somado a ele a *web 2.0*, e outro que puxa para os embates especificamente. É na fissura, neste corte que damos nos materiais empíricos, que se revelam estas três camadas. Sendo essa terceira camada, o embate dos grandes devires mais tecnoculturais (economia, cultura, coleção etc). Sem nos esquecermos que há o enfrentamento das camadas entre si. Mesmo a terceira sendo a mais explosiva delas, propomos que há conflito em cada uma das camadas e entre elas.

Dado que a interface cultural é o nosso virtual, e que de fato é um conceito que também estamos escavando, este é o nosso chaveamento geral para pensar nosso trabalho. Nesta nossa primeira camada, as formas culturais que estão agindo, estabelecemos que elas estão mais dentro dessa área do webdesign, da usabilidade, do design de informação da arquitetura da informação, dentro desse recorte das heurísticas da *web*.

### 3 SEGUNDO ESTRATO: CAMADAS PROFUNDAS TEMPORALIZADAS DO ARTSY

*“Por toda parte onde algo vive, há, aberto em algum lugar, um registro no qual o tempo se inscreve”.* (BERGSON, 2005, p. 18).

Até aqui, exploramos a nossa IC, estivemos buscando uma maior compreensão do meio *web*, nos colocando diretamente em contato com a sua lógica operativa. Neste segundo estrato, a medida que buscamos uma dissecação no tempo, trataremos de destacar **elementos de outras, já familiares, formas culturais**, presentes e atuantes no objeto empírico. Estamos neste momento, especificamente nesta camada, mais voltados para a forma como Manovich (2001) sugeriu a constituição da sua IC. Entretanto, tentamos dar um passo adiante do que este autor vai propor (Manovich trabalha mais voltado para a estética), de que **uma interface cultural é constituída de devires advindos de diversos produtos culturais**<sup>1</sup>.

Acreditamos que o *Artsy*, enquanto IC, é multiperspectivado (conforme estamos construindo), pois condensa a memória das interfaces culturais da *web* e de outros meios, e essas dimensões todas caracterizam a cultura e a tecnocultura contemporânea. O fato de que camadas estão em diálogo (como estamos a tensionar), enquanto em relação, atualizando mais do que a arquitetura de informação dá a ver, é o que vai dando o valor cultural pra nossa interface, produzindo uma interface cultural (a partir de devires de cultura) de uma tecnocultura determinada.

Estão presentes em nosso empírico, diferentes camadas constituintes do *website*, as quais estamos escavando. Propomos que existiriam pelo menos, camadas mais superficiais (que percebemos especializadas no empírico, conforme explorado no capítulo dois) e camadas mais profundas (temporalizadas, por sua vez), ao mesmo tempo. Reforçando que entendemos cada camada como (mais) uma informação/dados da cultura. Agora, nos debruçamos nesta que é a nossa camada mais profunda.

---

<sup>1</sup> Lembramos que um dos esforços da dissertação passa pelo movimento de construção do conceito de interface cultural específico para esta pesquisa – bebendo em fontes mais canônicas que propuseram isso mais inicialmente ou que estão rebatendo o conceito, como Galloway, tentando dar uma outra angulação.

### 3.1 Os Devires Midiáticos e as Audiovisualidades (Atualizados no Artsy)

Em seu *'The language of new media'* Manovich (2001), em primeiro lugar apresenta numa breve cronologia pessoal, onde se apresenta, depois iniciando a estrutura capitular, abre o livro com o capítulo de título *'what is new media?'*, ('o que é a nova mídia?', onde comparecem: os princípios da nova mídia e também o que, para o autor, ela não é). Ao mesmo tempo que busca discutir as novas mídias e suas linguagens, Manovich (2001) traz para esse debate (*do que é a nova mídia*), questões (em formas de capítulos) como: a interface; as operações; as ilusões; as formas; e, o que é cinema?. Assim, perpassando cada uma dessas zonas, Manovich vai tentando mapear o seu cenário contemporâneo.

Mas, é especialmente no capítulo que trata da interface que repousamos. Primeiramente Manovich (2001) vai falar da importância, do papel e da popularização da GUI (*graphical user interface*) a interface gráfica do usuário. A visão GUI, teria influenciado muitas áreas da cultura, indo desde questões puramente gráficas, até outras mais conceituais.

A partir dos anos 1990, quando a internet começa a aumentar em popularidade, o papel de um computador digital passa de uma tecnologia particular para ser um filtro para toda a cultura, uma forma através da qual todos os tipos de produção artística e cultural vão sendo mediados. (MANOVICH, 2001, p. 76, tradução nossa).

A interface moldaria a forma como o usuário de computador entende o próprio computador (MANOVICH, 2001), assim, **a interface teria o poder de trazer consigo mensagens fortes sobre si mesma**, (assim como Cinema diz sobre si e a TV também) ainda conforme o autor. Manovich (2001) afirma que conteúdo e interface não podem mais ser separados, precisamos pensá-los complementarmente. Então vai passar a tratar da linguagem da interface cultural e na segunda e última seção do capítulo vai falar sobre a tela e o usuário, tratando especificamente da tela do computador.

Na questão da linguagem da IC, Manovich traz o termo HCI (*human-computer interface*), interface humano-computador, que descreve as formas como o usuário interage com o computador, incluindo desde o mouse, o monitor, o teclado por exemplo. "A HCI é como um camaleão, que muda constantemente sua aparência, respondendo à forma como os computadores são usados em determinados

períodos". (MANOVICH, 2001, p. 95, tradução nossa). Mas, o HCI também diz respeito às metáforas usadas para conceituar a organização de dados, o termo *human-computer interface* contém/demanda uma espécie de gramática computacional, do aparato computacional e da relação desta com o usuário.

Manovich traz a crença de que o papel do computador está deixando de ser uma ferramenta (pura e simplesmente) para assumir um papel de uma "máquina de mídia(s) universal". Por isso ele usa o termo interface cultural para ilustrar o fato de que estamos todos cada vez mais *interfaceando* predominantemente dados culturais. O que ele chama de interface humano-computador (HCI) ele mesmo está substituindo por **interface humano-computador-cultura**, que ele então abrevia para interface cultural, *cultural interface*.

Eu introduzi o termo 'interfaces culturais' para descrever as interfaces usadas pela hipermídia autônoma (CD-ROM e DVD títulos), sites, jogos de computador e outros objetos culturais distribuídos através de um computador. Acho que precisamos de um termo, pois como o papel do computador está se deslocando de ser uma ferramenta para uma máquina de mídia universal, estamos cada vez mais 'interfaceando' com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, músicas, documentos multimídia, ambientes virtuais. Portanto, a interface humano-computador está sendo complementada pela interface humano-computador-cultura, que eu abrevio como 'interface cultural'. (MANOVICH, 2001, p. 79, tradução nossa).

É então que o autor vai passar a usar então o termo **interfaces culturais para descrever a interface humano-computador-cultura: as formas como os computadores nos apresentam e permitem interagir com dados culturais**. E estas por sua vez, também culturalmente constituídas. "As interfaces incluem as interfaces usadas por designers de websites, CD-ROM e DVD títulos, enciclopédias multimídia, museus e revistas online, jogos para computador e outros objetos culturais das novas mídias". (MANOVICH, 2001, p. 80).

Na primeira parte do capítulo (*the interface*), Manovich (2001) vai então mostrar como o cinema, a palavra impressa e a interface humano-computador, essas três formas culturais eleitas por ele, contribuíram para a formação e modulação da aparência e funcionalidade das interfaces culturais durante os anos 1990. Sua proposta é que **a linguagem da interface cultural é largamente feita/formada a partir de elementos de outras, já familiares formas culturais**.

Quando vai para a questão da tela do computador (segunda parte do capítulo), o autor sugere ainda que as interfaces culturais seriam uma espécie de

resultado dos processos acumulativos de tipos de tela (de diferentes tecnologias de representação), como a *estática (pintura)*, a *dinâmica (cinema e vídeo)*, em tempo real (*inaugurada pela invenção do radar*) e *interativa (altamente presente nos softwares e por consequência na web)*. Esse ato dá a ver algumas transformações (desde o impresso até as relações humano-computador) importantes para pensarmos os modos de ver e de expressar representações. Manovich (2001) aponta que as transformações oriundas do impresso, do cinema e das interfaces humano-computador agem sobre a linguagem das interfaces gráficas e que existem nessas formas culturais modalidades específicas de organização que estruturam a experiência humana.

Conforme falado anteriormente, Manovich (2001) vai tentando mapear o cenário que enxerga a sua frente, quase como se fosse nos dando uma espécie de contextualização atenta daquilo que vê acontecer diante de seus olhos. Sobretudo trata-se de uma escrita da cena que lhe é contemporânea. Aqui há, na nossa leitura, por parte de Manovich uma inspiração genealógica clara. Trata-se, assim, de um autor que não só é por nós convocado por ser uma referência para pensar as *telas culturais* como igualmente se mostra um autor que procura construir seu argumento através de movimentos arque-genealógicos em alguma medida. Tal perspectiva, pretendemos voltar a discutir, na parte final deste capítulo.

De acordo com Manovich (2001, p. 34), “[...] cada paradigma é modificado ou até abandonado no próximo passo/época”, por isso, ele diz que no presente livro quis *registrar o paradigma da pesquisa* da nova mídia durante sua primeira década, antes que isso se tornasse invisível. Dessa forma, atento ao seu momento contemporâneo, Manovich (2001) vai tratar de fazer (ou pelo menos esboçar, indicando caminhos) uma espécie de *teoria do presente*, pois como dissemos, trata-se de tentar apreender aquela cena que lhe é dada, seu momento presente.

Manovich (2001) começa a olhar para várias áreas da nova mídia: web, mundos virtuais, multimídia, jogos pra computadores, instalações interativas, animação computacional, vídeos digitais, cinema e outras interfaces humano-computador. Pensando a pintura, a fotografia, o cinema, busca chegar aos efeitos da revolução computacional na (nossa) cultura visual. E se pergunta como a mudança para esta mídia baseada em computador redefine a natureza das imagens estáticas e em movimento?; Qual é o efeito da computadorização das linguagens visuais usadas pela nossa cultura?; Quais são as novas possibilidades estéticas disponíveis



para nós?. Estas são algumas das questões que o autor se coloca ao longo do texto e que de certa maneira criam a atmosfera de suas intenções de debate.

Manovich (2001), além da genealogia da tela que já comentamos, usa uma tríade para explicar as suas interfaces culturais: **palavra impressa-cinema-HCI**. O autor afirma que utiliza *palavra impressa* e *cinema* como atalhos. “Eles não representam objetos particulares, como um filme ou um romance, mas sim tradições culturais maiores (também pode-se usar palavras como formas culturais, mecanismos, linguagens ou mídia)”. (MANOVICH, 2001, p. 81-82, tradução nossa). Em relação à interface humano-computador (HCI), Manovich (2001) explica que se trata de um *sistema de controles* para operar uma máquina, que quando colocado próximo ao cinema e à palavra impressa, encontra semelhanças entre eles.

Manovich (1997), no artigo *Cinema as a cultural interface* (cinema como uma IC), se faz a seguinte pergunta: porquê as interfaces culturais parecem como parecem? Por que designers organizam dados computacionais em certas maneiras e não em outras? Por que empregam algumas metáforas e outras não? Sempre a partir de sua questão de horizonte de que, durante a década de 1990, o papel cultural de um computador mudou de uma ferramenta para um meio, conforme já abordamos anteriormente aqui.

A partir do cinema, mas principalmente a partir do que trata por ‘efeito cinema’, o autor vai explorar as novas mídias configurando a tecnocultura de hoje. Então assim discutir a forma como as técnicas do cinema estruturam as interfaces culturais. Essas técnicas seriam por exemplo, a câmera móvel, o enquadramento retangular da realidade representada. Assim, de acordo com Manovich (2001), cem anos após o nascimento do cinema, **a maneira do cinema de ver o mundo**, de estruturar o tempo, de narrativa, de contar uma estória, de *linkar* uma experiência à outra, se tornaram as maneiras básicas pelas quais os usuários de computador acessam e interagem com dados culturais.

Para o autor é importante atentar não só para as novas propriedades da imagem do computador (gerada por) mas também para como as imagens são de fato usadas na cultura computacional. O seu conceito de representação, passaria invariavelmente pelos aspectos que *compõe a imagem de computador*, dizendo que esta: é discreta (que tem natureza, unidades ou elementos distintos ou não contínuos), pois é quebrada em pixels; é modular (consiste em várias camadas); possuem dois níveis – uma superfície aparente e um código subjacente; são

geralmente comprimidas (jpeg etc); uma imagem adquire o novo papel de interface; o novo papel de uma imagem como imagem-interface compete com seu antigo papel como representação; esta oposição conceitual traduz a oposição entre fundo e superfície, entre a janela em um universo ficcional e um painel de controle; é frequentemente *hiperlinkada* à outras imagens; variabilidade e automação (estes princípios genéricos da nova mídia também se aplicam às imagens); e por último, o banco de dados de imagens.

Assim, para delinear as novas qualidades de uma imagem computacional estática, Manovich (2001) afirma ter comparado-a com outros tipos de imagens modernas comumente usadas antes destas – desenhos, mapas, pinturas, e mais importante, fotografias *still*. Entretanto, para levar isto ao encontro do cinema, quando trata do efeito cinema, lembra que muitas discussões acerca deste, na era do computador, focaram nas possibilidades da narrativa interativa. Mas essa não é pra o autor uma questão cara. O ponto discutível, agora, dadas as novas possibilidades, passa a ser a representação, os recursos só então disponíveis.

Manovich (2001), sobretudo a partir de *The Language of new media*, tendo como objeto as novas mídias (a partir do cinema) – este sendo seu virtual<sup>2</sup> – consegue dar a ver uma produção de ferramentas de análise, para dar conta minimamente de iluminar um sintoma da cultura, da sua cena contemporânea. Este, enquanto está a falar de representação ou simulação na cultura visual, o faz menos para entender o mundo hodierno, e mais para olhar para as formas de representação deste mundo. Então, o que aproxima das nossas audiovisualidades é o fato do autor percorrer seu livro pensando na qualidade *cinemática* da computação e do *banco de dados* como devir que já se anunciava no cinema antes mesmo do computador.

Assim, apesar de Manovich (2001) ter como objeto as novas mídias, é a partir do cinema que estabelece algumas questões como esta que aqui estamos ensaiando. O cinema, sob esta perspectiva em questão, funciona como sendo o virtual – do misto bergsoniano<sup>3</sup> (atual e virtual) – que se atualizaria em (novas) diferentes mídias. Isso só é assim possível de ser pensado, de acordo com a filosofia vitalista de Henri Bergson. Em suas teses, o filósofo diz que todas as coisas

---

<sup>2</sup> Em Henri Bergson.

<sup>3</sup> Para maior aprofundamento, ver 'Bergsonismo', de Gilles Deleuze, onde encontramos o método intuitivo de Henri Bergson.

têm dois modos: o de ser (sua virtualidade, a memória pura da duração), e o de agir (sua atualidade, sua manifestação na matéria e no espaço).

Nesta mesma perspectiva dos contágios dos meios, de como eles adentrariam uns nos outros, McLuhan (1969) pode ser aproximado a Manovich. Lembramos que, ao propor os meios de comunicação como extensão do homem, McLuhan (1964), vai na primeira parte do livro, resumidamente, afirmar que o meio é a mensagem, distinguir os meios quentes dos frios, com o mito grego de Narciso, tensionar os usos de *gadget*, vai então propor os meios como tradutores. Na segunda parte de seu texto clássico, vai mapeando naturezas de extensão do homem de diversas ordens, e meios de comunicação distintos, como: a palavra falada; a palavra escrita; estradas e rotas de papel; número; vestuário; habitação; dinheiro; relógios; tipografia; estória em quadrinhos; a palavra impressa; roda; bicicleta e avião; a fotografia; a imprensa; o automóvel; anúncios; jogos; telégrafo; a máquina de escrever; o telefone; o fonógrafo; o cinema; rádio; a televisão; armamentos; automação.

Esta varredura dos meios, realizada por McLuhan (1964), nos coloca num primeiro momento, diretamente de frente com as questões técnicas. A partir daí é que podemos e temos argumentos para propor a relação direta entre técnica e cultura, conforme sugere a tecnocultura. É preciso deixar muito claro, que em nosso entendimento **técnica não diz respeito somente e apenas à questão tecnológica**. Pensamos a técnica como um construto da cultura, isso posto, o movimento interface – interface cultural, não seria para perder (esquecer) a técnica. Propomos pensar as interfaces a partir das interfaces digitais do nosso objeto empírico, pois desejamos percebê-las enquanto culturais a medida que vamos nos aproximando desse conceito.

Os novos meios e tecnologias pelos quais nos ampliamos e prolongamos constituem vastas cirurgias coletivas levadas a efeito no corpo social com o mais completo desdém pelos anestésicos. Se as intervenções se impõem, a inevitabilidade de contaminar todo o sistema tem de ser levada em conta. Ao se operar uma sociedade com uma nova tecnologia, a área que sofre a incisão não é a mais afetada. A área da incisão é do impacto fica entorpecida. O sistema inteiro é que muda. [...]. Nenhuma sociedade teve um conhecimento suficiente de suas ações a ponto de poder desenvolver uma imunidade contra suas novas extensões e tecnologias. (MCLUHAN, 1964, p. 84).

Não é à toa que McLuhan (1964) fecha seu raciocínio do livro, pensando o que denominou *automação*. Nos dias de hoje, quem sabe – com o advento da internet tão fortemente sedimentado e imperativo – esse termo fosse pelo autor rebatizado, entretanto, podemos pensá-lo em termos de *era digital*. *Automação*, como McLuhan (1964) construiu, parece dizer muito sobre a *web* (e a internet), e o termo softwarização talvez seja um pouco do que anteviu o autor, como o pensamos hoje.

A automação, ou cibernação, opera com todas as unidades e componentes do processo industrial e mercadológico exatamente como o rádio e a TV combinam com os indivíduos de uma audiência um novo interprocesso. A nova espécie de inter-relação que se observa na indústria e no mundo do entretenimento é o resultado da velocidade elétrica instantânea. Nossa nova tecnologia elétrica vai agora produzindo a extensão do processamento instantâneo do conhecimento mediante aquela inter-relação que há muito se manifesta em nosso sistema nervoso central. É esta mesma velocidade que constitui a “unidade orgânica” e que acaba com a era mecânica que atingira alta velocidade com Gutemberg. A automação traz uma real “produção em massa” - não em termos de tamanho mas de abrangimento inclusivo e instantâneo. Este também é o caráter dos ‘meios de massa’. Eles indicam, não o tamanho de suas audiências, mas o fato de que todo mundo se envolve neles ao mesmo tempo. (MCLUHAN, 1964, p. 391-392).

Já ensaiando pensar o computador como uma extensão do homem, uma extensão de nossa consciência, McLuhan (1964) vai apontar que “[...] a automação sem dúvida incorpora o serviço mecânico e o computador, vale dizer que incorpora a eletricidade como estoque e acelerador da informação. Essas características de armazenamento, ou memória e de acelerador, constituem traços básicos de qualquer meio de comunicação”. Características estas que continuam a fazer sentido e se atualizam hoje, compondo a *web* e enquanto pensamos os bancos de dados.

Em artigo de sua autoria, Manovich (1999) vai propor a vanguarda como software, *Avant-garde as software*. Ao pensar no que vai da *nova visão* para a nova mídia, estabelece relações com as artes e algumas das revoluções técnicas que ocorreram nesse campo, para constatar que a *revolução computacional* não parece estar acompanhada/seguida de nenhuma inovação significativa no nível das técnicas comunicacionais. Estaríamos ainda usando as mesmas técnicas desenvolvidas nos anos 1920, segundo Manovich (2001), dizendo que o que foi uma visão estética radical nos anos 1920 tornou-se uma tecnologia computacional padrão nos anos 1990.

Manovich (1999) infere que as técnicas que foram aproveitadas para: ajudar o espectador a revelar a estrutura social por trás das superfícies visíveis de outrora; revelar a luta subjacente entre o velho e o novo; preparar para reconstruir uma sociedade a partir de um chão; se tornaram procedimentos de trabalho elementares da era do computador.

É possível ver a transformação das visões de vanguarda em softwares de computador como outro exemplo da lógica pós-moderna. A pós-modernidade naturaliza a vanguarda; saindo da política original da vanguarda e, através de uso repetido, faz as técnicas da vanguarda parecerem totalmente naturais. A partir desse ponto de vista, o software naturaliza as radicais técnicas comunicacionais de montagem, colagem, 'estranhamento', etc exatamente como fez com vídeos de música, design pós-moderno, arquitetura, e moda. (MANOVICH, 1999, p. 7-8).

Manovich (1999) constrói tal perspectiva, que é pertinente também para pensarmos em termos de cultura e de tecnocultura (a esse respeito daremos atenção especial mais adiante), dizendo que alguns trabalhos artísticos dos anos 1960 (como os vídeos *caseiros* de Andy Warhol) dão o sinal da chegada de um “[...] novo estágio” da história da mídia, o qual ele chamará sociedade meta-media (MANOVICH, 1999, p.10). A sociedade meta-media, segundo Manovich (1999), *desiste* da computação, a favor da distribuição. Esta usa computadores em primeiro lugar para armazenar registros do mundo acumulados durante o estágio anterior; para acessar esses registros; para manipular e analisá-los. Assim, quando eventualmente computadores são efetivamente usados para gerar materiais de novas mídias, isso só é feito para que se pareçam (esses produtos) com mídias antigas.

Então, se pergunta Manovich (1999) o que é a nova vanguarda? Ele mesmo responde, são as novas técnicas baseadas em computadores. Técnicas de acesso às mídias, geração, manipulação e análise. As formas permanecem as mesmas, mas *como* essas formas podem ser usadas é que mudaria radicalmente. Esse ponto vai ao encontro da retomada de técnicas do cinema para se pensar as interfaces culturais (o que discutiremos no próximo capítulo). Esse remix ou essa reciclagem ecológica que vem sendo mostrada é uma chave de leitura importante para o entendimento daquilo que apontamos como a teoria de Lev Manovich, de que a linguagem da IC é largamente feita/formada a partir de elementos de outras, já familiares, formas culturais.

A internet, segundo Canevacci (2012), conseguiria concentrar todas as formas de interação existentes com a imagem<sup>4</sup>. Formas estas que seriam pré-existentes à própria *web*. Ou seja, aquilo que Manovich propunha, que a linguagem da interface cultural – ainda que ele o diga observando as telas de sites, CD-ROMs e games da virada dos anos 2000 - é largamente feita/formada a partir de elementos de outras, já familiares, formas culturais. Tanto a imagem ela própria, quanto o conjunto que de certa maneira elas formam, enquanto também elas contribuem na composição das interfaces culturais, fazem parte do "compósito *web*" que estamos observando.

### **3.2 Percursos de Usuário: Constelação das Práticas mais Profundas da Ordem do Artsy**

Nas interfaces culturais estão inscritos os sintomas dos devires de diversas ordens. Encontramos aqui uma potência e um salto para além do digital, na discussão proposta por Manovich (2001) *The language of new media* ao sugerir que as interfaces culturais seriam uma espécie de resultado dos processos acumulativos de tipos de tela (de diferentes tecnologias de representação), como “a estática (pintura), a dinâmica (cinema e vídeo), em tempo real (inaugurada pela invenção do radar) e interativa (altamente presente nos softwares e por consequência na *web*)”. Esse ato arqueológico e genealógico dá a ver algumas transformações (desde o impresso até as relações humano-computador) importantes para pensarmos os modos de ver e de expressar representações.

Para Manovich (2001), a página digital, além de ser potencialmente infundável em si mesma, possibilitaria ligações intermináveis entre hipertextos que, por meio de links, levam o usuário de um texto a outro, de forma ilimitada, sem priorização de um texto sobre o outro. Essa prática atualizada no hipertexto privilegiaria o espaço sobre o tempo, substituiria o armazenamento sequencial pelo acúmulo randômico e trocaria a organização hierárquica por uma “[...] superfície plana infinita, onde os textos individuais não são colocados em nenhuma ordem em particular”. (MANOVICH, 2001, p. 87, tradução nossa).

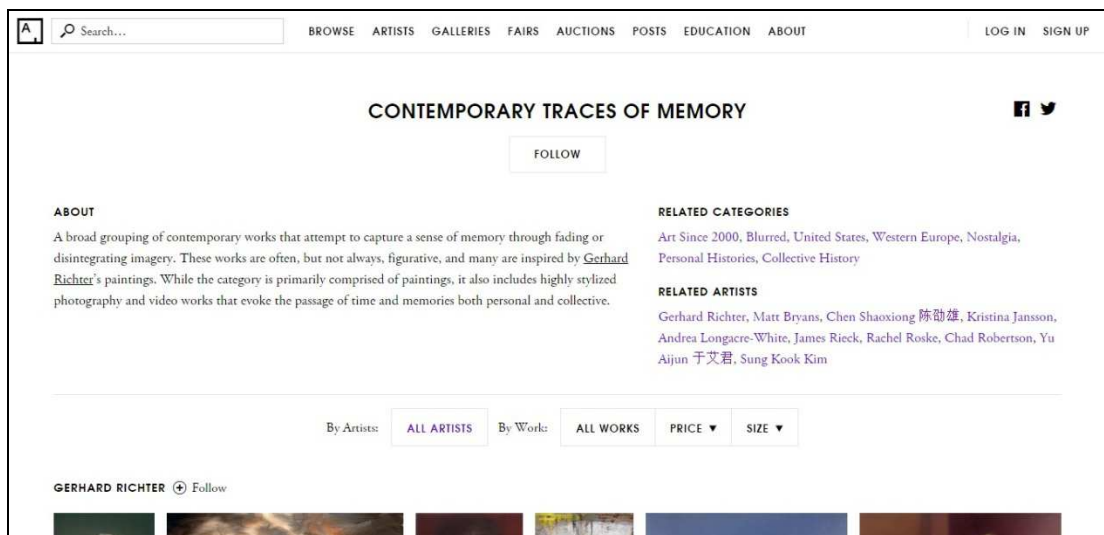
---

4 Fala proferida durante a XI Semana da Imagem da Comunicação Unisinos. São Leopoldo/RS em 20 de maio de 2013.

Um sistema de arquivos hierárquico pressupõe que o mundo pode ser organizado em uma hierarquia lógica multi-nivelada. Em contraste, um modelo de hipertexto da World Wide Web modela o mundo como um sistema não hierárquico governado por metonímia. (MANOVICH, 2001, p.76, tradução nossa).

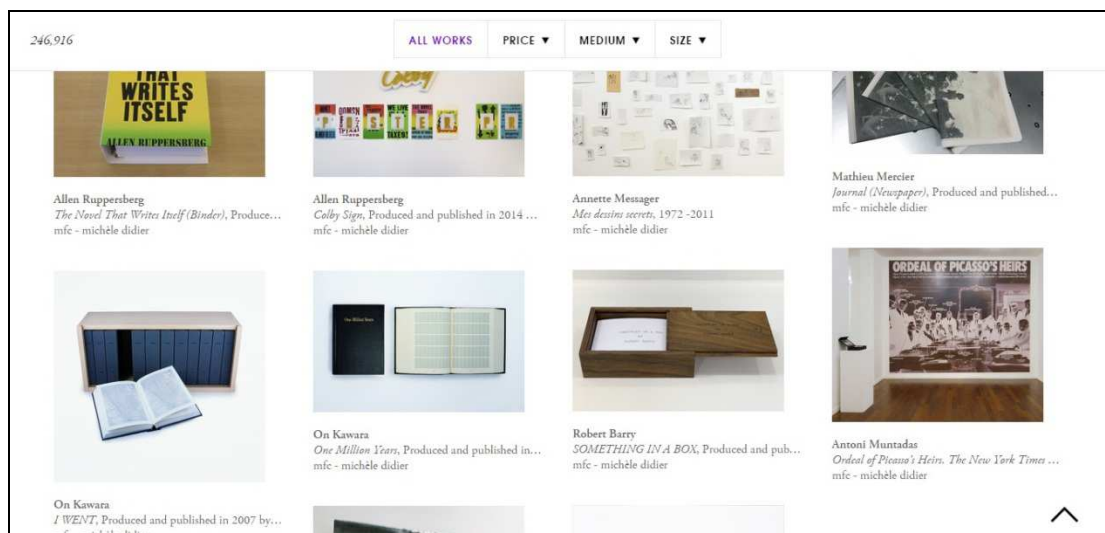
Nas figuras 18 e 19, notamos a grande oferta de hiperlinks numa página de determinada categoria (no caso, *contemporary traces of memory*). Temos caminhos no *about*, nas categorias e artistas relacionados, além das outras opções tradicionais de busca do website.

Figura 18 – Hiperlinks



Fonte: Artsy (2015s).

Figura 19 – Browse: trabalhos II

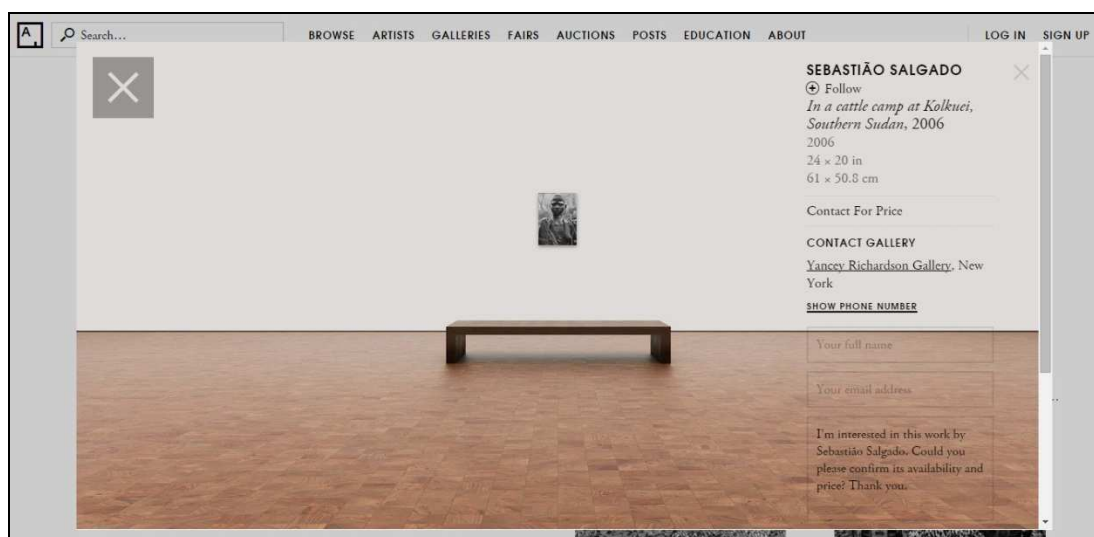


Fonte: Artsy (2015t).

É importante percebermos que quando Manovich (2001) utiliza a palavra cinema, ele está se referindo a diferentes elementos da percepção, linguagem e recepção cinematográficos, e não exclusivamente ao objeto fílmico. O autor leva em consideração a presença de itens como “[...] câmera móvel, representação do espaço, técnicas de edição, convenções narrativas, atividade de um espectador”, para pensar sobre a influência do audiovisual nas interfaces culturais. (MANOVICH, 2001, p. 82, tradução nossa).

No Artsy, percebemos cada um destes itens, como na figura 20, a opção *view in room*, onde notamos, principalmente, para além das heurísticas de Nielsen (por exemplo), a preocupação com a visualização da obra. Quando clicamos num trabalho artístico do Artsy, geralmente (em alguns casos notamos não existir tal possibilidade) temos a opção de visualizar a obra conforme mostra a figura abaixo. Tal forma de visualização, denota uma preocupação com a noção de espaço e também remonta aos espaços físicos, aos quais estamos habituados, as galerias/museus físicos.

Figura 20 – *View in room*.



Fonte: Artsy (2015u).

Também autenticamos, nessa prática do Artsy, a expansão do quadro (no sentido da tela do computador) através do recurso de ver o trabalho simulado numa sala, pendurado na parede. Manovich (2001) diz que, de elemento em elemento, o cinema está sendo vertido para dentro do computador e se transformando em uma

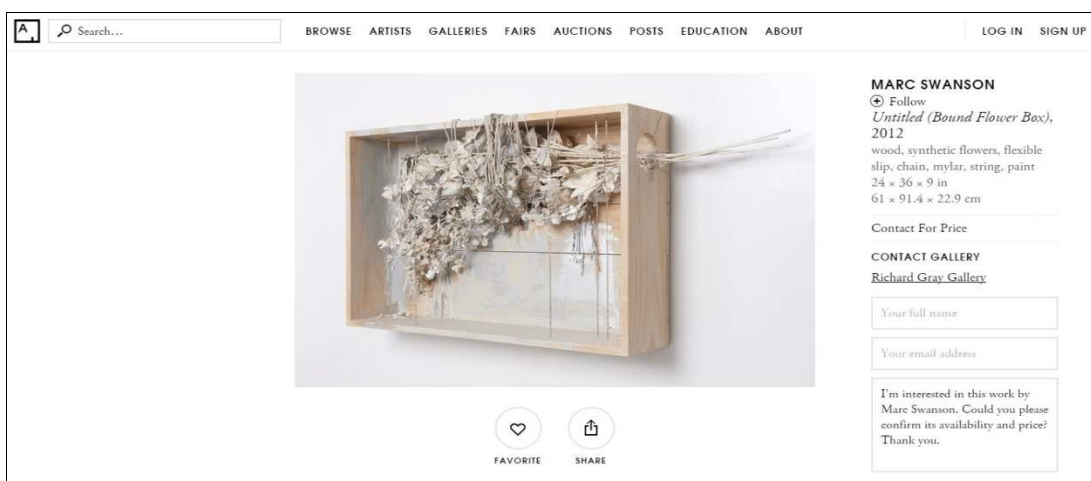


caixa de ferramentas para todas as interfaces culturais, ultrapassando a palavra impressa em significância.

O próprio cinema herdou esse enquadramento da pintura ocidental. Desde o Renascimento, o quadro atuou como uma janela para um espaço maior, que foi assumido como extensivo deste quadro. Este espaço foi cortado pelo retângulo do quadro em duas partes: 'espaço na tela', a parte que está dentro do quadro, e a parte que está fora. (MANOVICH, 2001, p. 88, tradução nossa).

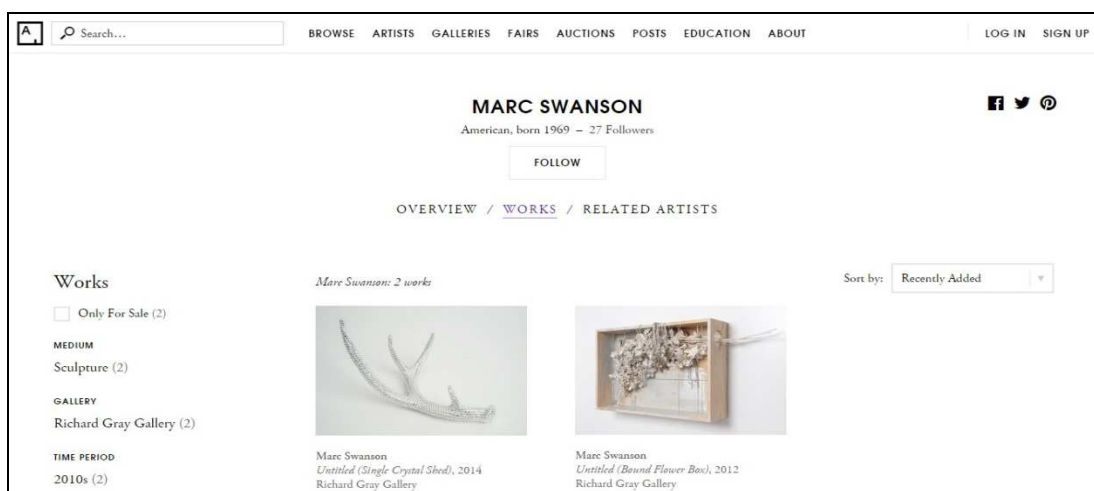
Ainda a respeito da visualização, mostramos como o website dispõe também aqueles trabalhos que precisam *do fora* para serem melhor *compreendidos*. Na figura 21 temos uma peça classificada enquanto escultura que por sua vez encontra-se dentro das opções *works* de um artista determinado (figura 22).

Figura 21 – Dentro versus fora de quadro



Fonte: Artsy (2015v).

Figura 22 – Esculturas



Fonte: Artsy (2015x).

O sintoma da cultura, que tentamos perseguir no presente texto, diz respeito a uma visada que trata esse 'efeito cinema', esse dado cultural, não como algo que vem de fora, exterior à cultura, mas antes o contrário. Conforme propomos pensar, com Manovich, o fenômeno aqui apontado destas *novas* formas de representação e simulação (potencializadas na imagem digital) que tensionam o nosso modo de olhar, ver, perceber as nossas imagens (da cultura). Se faz assim também necessário pensar o nível tecnocultural, a técnica que está atrelada à cultura.

Lembremos que, conforme Manovich (2001), já a tinta óleo, representou uma *evolução* para os pintores, permitindo-lhes uma certa liberdade de interferir, rapidamente criando composições maiores, bem como possibilitando a modificação de seus trabalhos quantas vezes necessário. Da mesma forma, a tecnologia digital, vem redefinir o que pode ser feito com o cinema. Estes e outros exemplos são dados para compararmos as mudanças do fazer cinema, do analógico para o digital. Esse movimento, vai ser fundamental no entendimento do autor, pra que possamos entender a então *nova* linguagem do cinema. Também aponta, para entender essa linguagem, que o fotográfico e o gráfico, divorciados quando o cinema e a animação tomaram seus caminhos separados, se encontraram de novo na tela do computador.

Em relação ao que abordamos no capítulo dois, a partir de Fischer (2012b) acerca da web e sua constituição, dentro da faceta *mídia*<sup>5</sup> da web, há uma sutileza importante na que poderia ser aqui apontada: ela não apenas se constitui, segundo Fischer (2012b) formalmente pelo hipertexto e hipermídia mas genealogicamente pela chegada das empresas de mídia off (ou ainda das práticas da comunicação de massa como publicidade e jornalismo) que invadem o online por processos de remediação<sup>6</sup>. Dito de outra forma, os meios TV, cinema, etc (assim como já dizia Manovich, embora não nesses termos), molduram a *web* em certa medida.

Mitchel (1992), para além da questão da manipulação dessas imagens (aspecto por ele levantado enquanto discute uma reconfiguração do olho, na era pós-fotográfica), atenta para (uma outra forma de falar em dados) a combinação de informações presentes na imagem digital. O autor está a refletir sobre os tantos pixels que vêm compor, dar *forma* a esta imagem, formando um mosaico, diante dos nossos olhos. Segundo Mitchel (1992, p. 5). "[...] aqueles que produzem imagens digitais dão sentido/significado e valor à '*readymades* computacionais' através de

---

<sup>5</sup> Retomando as facetas da web, sugeridas por Fischer. Ver página 40.

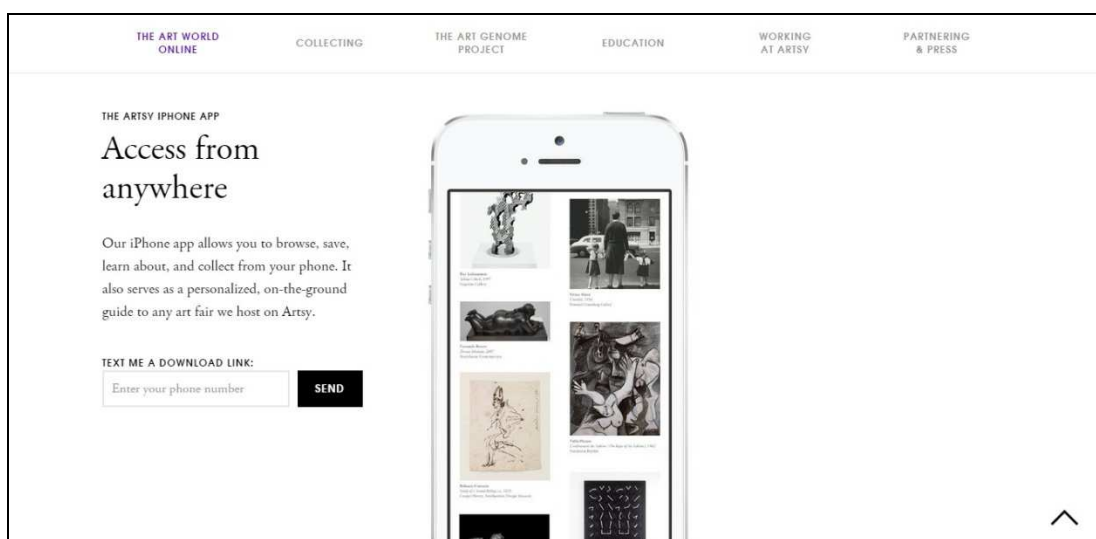
<sup>6</sup> Ver Bolter e Grusin, *Remediation*.

apropriação, transformação, reprocessamento e recombinação. Entramos na era da *electrobricolagem*.

Este autor avança até afirmar que (e desta forma conversando com Manovich), podemos identificar certos momentos históricos “[...] no qual a então recente cristalização de uma nova tecnologia (como a impressão, fotografia ou computação) proporciona o núcleo para novas formas sociais e práticas culturais e marca o início de uma nova era de exploração artística”. (MITCHEL, 1992, p. 15).

O Artsy também convida, a título de curiosidade, para o uso de seu aplicativo, podendo assim ser acessado de qualquer lugar, via internet (figura 23). Certamente essa navegação se dá com especificidades diferentes das que trouxemos aqui, uma vez que pelo aparelho celular nos deparamos com outras possibilidades e/ou limitações. Apenas frisamos que nossa pesquisa não se deu desta forma, e sim exploramos o website através do computador.

Figura 23 – Artsy no aplicativo móvel



Fonte: Artsy (2015z).

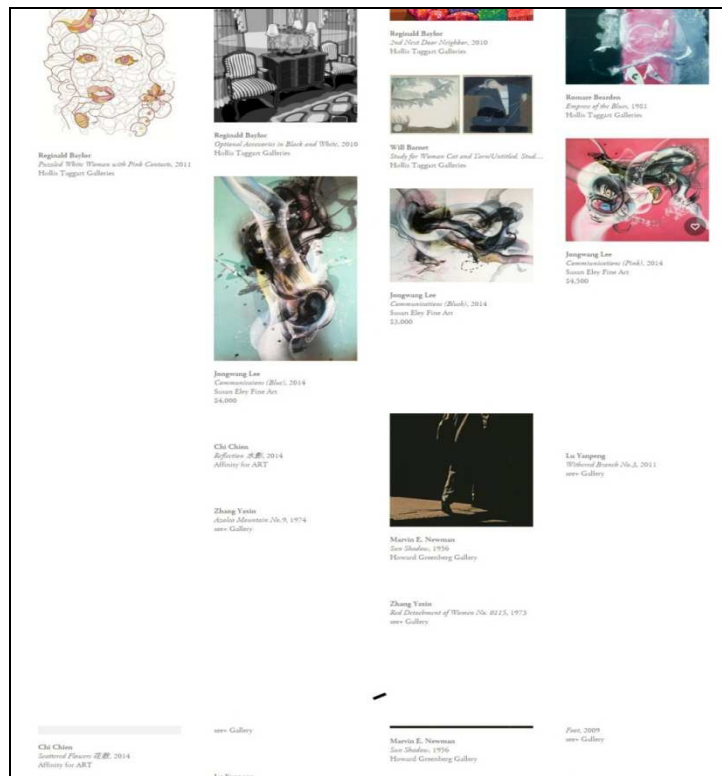
Segundo Manovich (2001), a página retangular sofreu um processo de digitalização. Por meio de mecanismos tornados possíveis pelo computador, como a sobreposição de janelas dispostas na tela, enfileiradas umas atrás das outras, ou então através de botões que permitem avançar e retroceder entre elas, aludindo assim a páginas de um livro. A possibilidade de rolar por uma página digital

individual, muitas vezes através do scroll infinito (figura 24), remete a uma forma mais antiga que os livros, os pergaminhos.

Percorrer o conteúdo de uma janela de computador ou uma página da World Wide Web tem mais em comum com o ato de desenrolar do que devir as páginas de um livro moderno. No caso da Web da década de 1990, a semelhança com um rolo é ainda mais forte porque a informação não está disponível de uma só vez, mas chega em sequência, de cima para baixo, como se o rolo estivesse sendo desenrolado. (MANOVICH, 2001, p. 86-87, tradução nossa).

Na figura 24 (abaixo), através do *browse – browse works* (sem nenhum comando específico, apenas rolando a página primeira do próprio browse, logo abaixo das indicações de categorias populares) autenticamos a presença do scroll infinito. Como nesta página, conforme a captura, não foi dado nenhum filtro – todos os trabalhos, preço, meio ou tamanho<sup>7</sup> – se trata de uma organização randômica, onde os trabalhos do site aparecem de maneira desordenada no que se refere a ordem alfabética dos artistas etc.

Figura 24 – Scroll infinito



Fonte: Artsy (2015aa).

<sup>7</sup> Ver figura de número 19 (dezenove).

Ainda para (não) pensar a narrativa (tradicional) do cinema, e dessa outra linguagem, a qual está construindo, Manovich (2001) vai explorar uma nova temporalidade, propondo o *looping* como uma máquina narrativa.

Uma das suposições subjacentes deste livro é que ao olhar para a história da cultura visual e da mídia, em particular, o cinema, podemos encontrar muitas estratégias e técnicas relevantes para o design da nova mídia. Colocar diferentemente, desenvolver uma nova estética da nova mídia, devemos prestar tanta atenção na história cultural quanto nas ímpares possibilidades do computador de gerar, organizar, manipular, e distribuir dados. (MANOVICH, 2001, p. 314).

Para alargar a discussão feita até aqui, tomemos o alargamento da cultura, proposto por Canevacci (2012), que vai tratar da intercultura, significando algo como culturas-entre: *in-between*. Um trânsito constante e híbrido entre modelos diferentes de cruzamentos surpreendentes, como um colorido tecido patchwork. Essa intercultura segundo o autor, favorece as subjetividades e interfere no sujeito, libera por fim, o mix de tecnologias e comunicação. Assim, somos convocados a pensar nos processos que portanto se estabelecem e que geram novas formas de produzir e consumir informação, por último, pensar o uso que nós mesmos fazemos das imagens geradas por dispositivos computacionais. Ora fágico, ora êmico, mas sempre um movimento que emerge no nosso ato de olhar para as imagens, percebê-las dentro da cultura.

Nesta visada que estamos propondo, a discussão deixa de ser apenas técnica (conjunto de regras a ser obedecido para se ter uma boa interação com o usuário) e passa, com Manovich (2001), por exemplo (ao pensar essas superfícies como movimento/atualização de uma genealogia das telas, encontro e resgate de cinema, audiovisual, computação, do impresso, nos dá uma primeira camada, além da matemática ou informacional do design) a iluminar outros devires e interpelações ali presentes.

## 4 FISSURAS IN(VISÍVEIS): INTERFACES DO ARTSY COMO ZONAS DE CONFLITO

*“Por mais que se tenham produzido bifurcações, por mais que se tenham aberto vias laterais nas quais os elementos dissociados se desenrolavam de modo independente, nem por isso deixa de ser pelo elã primitivo do todo que o movimento das partes se prolonga. Algo do todo, portanto, deve subsistir nas partes. E esse elemento comum poderá tornar-se visível a olho nu, de certa forma, talvez pela presença de órgãos idênticos em organismos muito diferentes”. (BERGSON, 2005, p.59)*

Durante os dois capítulos anteriores estivemos escavando duas camadas constituintes da nossa IC, uma que fica mais na superfície e outra já mais sedimentada. Agora, nesta que vem a ser a nossa terceira camada, propomos escavar por entre um estrato e outro, por entre as camadas, propriamente. Esta escavação rumo às fronteiras, conforme estamos pensando, daria a ver tudo aquilo que está no entre, nas bordas das camadas do nosso observável (ainda que o resultado disso venha a ser considerado mais uma camada, em si).

Assim, de acordo com nossa proposição inicial, de construirmos uma interface cultural a partir de relações de embate, conflito, que agem e constituem o nosso objeto empírico, podemos chegar agora ao momento de maior aproximação disso que chamamos desde o início deste trabalho, zonas/regiões de conflito. É como se agora déssemos um zoom por entre nossos estratos, de modo a focar naquilo que justamente faz com que as camadas todas se toquem. Sugerimos que **entre o visível e o invisível** existiriam certas fissuras e são estas que, por sua vez, tornam possível toda a abordagem aqui proposta.

### 4.1 A Dialética da Interface: entre um Estrato e Outro

Para além das duas camadas previamente apresentadas, teremos a nossa terceira camada, a interface cultural do *entre*, com Galloway, a dos conflitos/embates. Acreditamos que por entre as nossas interfaces há devires como jogos de discussões entre consumo, coleção, museologia, memória etc, que são as coisa mais largas, mais difíceis de serem “tateadas”. Onde os conflitos se dão, propriamente. Então, diante destas três camadas propostas – que se fossemos

sintetizar por autores-chave, poderíamos considerar as camadas de Nielsen, a de Manovich e a de Galloway – de alguma maneira estamos querendo dizer que gostaríamos de ver expandido o conceito de partida (em Manovich) em duas outras direções (camadas 1 e 3, respectivamente capítulos 2 e 4 do presente trabalho).

Em *'The interface effect*, livro de Galloway, encontramos o capítulo intitulado *'the unworkable interface'*<sup>1</sup>. Aqui temos Galloway (fazendo uma releitura do termo cunhado por Manovich) nos apresentando um método particular de encarar a interface (um modo, portanto, de se trabalhar com ela) e estabelecendo para com ela uma relação epistemológica.

Isto é, mostrar que a interface ela mesma como uma 'alegoria de controle', indica um caminho em direção a uma instância especificamente metodológica. A definição porta/janela/limiar é tão prevalecente hoje que interfaces são frequentemente tomadas como sinônimo de mídia elas próprias. [...] o que é a web além de um *container* para texto, imagem, vídeo clips e assim por diante. Como as camadas de uma cebola, onde um formato cerca outros, e é tudo mídia por todas as direções [...] uma interface é o nome dado a forma como um código pode interagir com outro. Desde que qualquer formato dado encontre sua identidade simplesmente no fato de que ele próprio é um *container* para outro formato, o conceito de interface e meio rapidamente colapsa em um, uma mesma coisa. (GALLOWAY, 2012, p. 936).

Essa abordagem de Galloway nos coloca em contato com a questão *meio/inter* e a questão *mídia*, que também age por detrás de nossos questionamentos acerca da interface. Também leva ao encontro daquilo que abriu nosso exercício de tensionar as interfaces culturais, enquanto propusemos a questão 'inter'. Isso porque, para o autor, a interface é o estado de *estar na borda/fronteira*, (2012, p. 33). E Galloway (2012, p. 33) complementa: “[...] uma interface não é uma coisa, uma interface é uma relação de efeito”. Aí é que encontramos o ponto de intersecção e justifica-se a proposta *inter*. É especialmente **como efeito** que pensamos a interface cultural de Galloway (sempre pensando a partir da relação que se estabelece entre humano-computador, humano-computador-cultura, em Manovich). Durante a dissertação, lançamos também esse olhar para o Artsy, um olhar que tal qual o de Galloway (2012), se questiona o tempo todo onde estariam as bordas/as fronteiras e os centros das imagens, das interfaces?

---

<sup>1</sup> Respectivamente, tradução livre: O efeito interface; A interface não *trabalhável*.

Galloway (2012), ainda propõe a *intraface*, uma interface interna à interface a mesma estaria diretamente ligada a questões estéticas. Uma determinada estética que implicaria colocar ao mesmo tempo, juntos, bordas e centros. Trata-se assim, em alguma medida, de procurar a dialética da coisa. Então estabelece uma relação metodológica elementar que existe entre seus três temas centrais: a estrutura da alegoria hoje; a *intraface*; a dialética entre cultura e história. Ainda vai apontar quatro regimes de significação que agiriam nesta abordagem metodológica: o ideológico, o ético, o poético e a verdade. Vai assim estabelecer relações entre estes a fim de tentar resolver a *unworkability* da interface (que propõe neste texto), algo que poderíamos traduzir (correndo o risco de perder em partes a riqueza do termo) como o aspecto *intrabalhável* da interface.

Para dar conta de elucidar tal invenção de interface, é que sinalizamos no capítulo introdutório desta dissertação, a intenção de pensar a nossa interface cultural como uma imagem, nela própria. Para tanto, falaremos a seguir, acerca dos conceitos que julgamos úteis nesta construção: **história, alegoria e imagem dialética**, todos a partir de Walter Benjamin. Em alguma medida, acreditamos que estes conceitos necessitam ser pensados em comunhão, ao passo que um acaba agindo sobre o outro, fazendo parte, conjuntamente, da proposta filosófica (num sentido macro) do autor que os propõe. É relacionando eles entre si, que julgamos ser mais produtivo investigar o todo e a parte, por isso eventualmente um conceito falará pelo outro, complementarmente. Queremos nos aproximar, neste subcapítulo, **da imagem ou a alegoria da nossa IC.**

Basicamente, **a história** em Benjamin, passa por estar entre um passado e um futuro, entre algo que não aconteceu ou está para acontecer. Essa temporalidade conjectura história e memória, ao passo que dá a ver esse entre, este espaço que é da ordem do porvir. Enquanto atenta para as ruínas, na verdade o autor está chamando atenção para aquilo que foi *esquecido*, para o lixo e tudo aquilo que descartamos.

A história não é, pois, simplesmente o lugar de uma decadência inexorável como uma infinita melancolia poderia nos induzir a crer. Ao se despedir de uma transcendência morta e ao meditar sobre as ruínas de uma arquitetura passada, o pensador alegórico não se limita a evocar uma perda; constitui, por essa mesma meditação, outras figuras de sentido. Ademais, quer ele o reconheça ou não, o trabalho do alegorista revela que o sentido não nasce de uma positividade primeira do objeto (perdido), mas da ausência desse objeto, ausência dita e, deste modo, tornada presente na nossa linguagem.



Esse trabalho nos indica assim que o sentido não nasce tanto da plenitude e da eternidade como, também, do luto e da história, mesmo se, através deles, estamos em busca de um outro tempo. (GAGNEBIN, 2011a, p. 46).

Rouanet (1981), enquanto debate o trabalho de Benjamin, vai mostrar a relação que a história tem com o sonho<sup>2</sup> na obra deste nosso autor, uma relação estabelecida para inventar outra vida (possível), para inventar o novo. Assim, o ato de salvar, benjaminiano, para refazer algo novo (isso como sendo o novo), é trazer à tona possibilidades do passado que não foram utilizadas (ainda, ou não de determinada forma). O sonhador, segundo Rouanet (1981, p. 89), é a última encarnação do melancólico. Seria graças ao sonho, que a camada de poeira que recobre as coisas se dissipa, e com isso *o sonhador se apropria da força que emana do mundo morto das coisas*.

De acordo com Rouanet (1981, p. 100), a possibilidade dessa salvação está incluída na imagem dialética. Quem sabe decifrá-la, aprende a extrair da pré-história o futuro, e do mito a utopia, salvando, para o presente, o novo cativo, “como uma fala morta”, no *continuum* do sempre-igual.

É nessa anti-história que a dialética do novo e do sempre igual encontra seu verdadeiro fundamento. Na perspectiva da história como *continuum*, os episódios se sucedem numa sequência linear, no marco de um tempo homogêneo, em que os acontecimentos se assemelham a outros acontecimentos, e em que o verdadeiramente novo está excluído, porque todos eles exprimem sempre o mesmo conteúdo, que é a vitória dos dominadores. É a história do sempre-igual. Somente a história dialética pode se apropriar do novo, pois somente ela pode se apoderar dos momentos significativos do passado, salvando com isso, o novo aprisionado nesse passado, e fazendo-o viver como *agora*, no presente revolucionário. (Rouanet, 1981, p. 99).

Segundo o mesmo autor (p.100), as imagens dialéticas estariam diretamente ligadas ao sonho, pois estas seriam imagens de desejo, como as do sonho, isso porque, como todas as formações do desejo, elas aspiram a um *telos*, que é a gratificação. Elas contêm uma aspiração de felicidade. Ora, a felicidade, para Benjamin, inclui o tempo do novo e do sempre-igual. O homem aspira a reviver instantes passados e a viver instantes únicos. Graças ao sonho, é possível reviver essa felicidade perdida. Ainda conforme Rouanet, Benjamin acredita que o sonho

---

<sup>2</sup> Basicamente, no texto em questão, Rouanet vai estabelecendo relações com o sonho, dentro da obra de Benjamin, mostrando como este autor se opõe ou contrapõe a Freud (e Nietzsche).

*contém as instâncias do despertar*, e que o reviver noturno da origem inclui de certa forma, a construção antecipatória do novo. (1981, p. 112).

Benjamin parece estar sempre preocupado em salvar o passado de um abandono definitivo, como aponta Gagnebin (2011a, p. 110). Buscando chegar a uma instância primeira, sempre contingente/provisória, uma imagem primordial (ligada à origem, por isso). Sendo assim, nem jungiano, nem freudiano, mas messiânico. Entretanto, origem enquanto oposto de gênese. Trata-se de encontrar um momento da interpretação que permita penetrar na coisa chegando ao seu sentido/significado. Na contramão de uma noção de história da historiografia, de um mundo como lugar vazio a ser preenchido.

Não se trataria, portanto, em participar nas teses “Sobre o conceito de história”, de propor uma outra interpretação de seu passado à humanidade [...]. O conhecimento do passado não é um fim em si; porém, se a exatidão e a precisão históricas são imprescindíveis, é porque devem permitir ao historiador interromper, com conhecimento de causa, a história que hoje se conta, para inscrever nessa narrativa, que parece se desenvolver por si mesma, silêncios e fraturas eficazes. (GAGNEBIN, 2011a, p. 104).

Se tomarmos a figura do filósofo como o mediador entre arte e ciência, temos os fenômenos representando o que queremos entender e o mundo das ideias como algo inacessível, assim, também os conceitos seriam a mediação necessária para apreender elementos do mundo, de modo a salvá-los.

Baudelaire não é nem um poeta kitsch romântico que ficaria preso à nostalgia de um passado encantado, nem um esnobe triunfalista que se limitaria a celebrar cada novidade. Sua verdadeira modernidade consiste, segundo Benjamin, em ousar afirmar, com a mesma intensidade, o desejo e a impossibilidade da volta a esta origem perdida desde sempre. Como estes anjos hieráticos nos túmulos dos grandes cemitérios burgueses do século XIX, as alegorias baudelairianas velam por esta lembrança já morta. (GAGNEBIN, 2011a, p. 53).

Segundo Gagnebin (2011a, p. 37), é o choque entre o desejo de eternidade e a consciência aguda da precariedade do mundo que, segundo Benjamin, está na fonte da **inspiração alegórica**.

A alegoria se instala mais duravelmente onde o efêmero e o eterno coexistem mais intimamente”. Por isso ela floresce na idade barroca, dilacerada entre os dogmas da fé cristã e a cruel imanência do político, por isso também voltará num Baudelaire, dividido entre a visão de uma ‘vida anterior’ harmoniosa e a de uma modernidade autodevoradora. (BENJAMIN apud GAGNEBIN, 2011a, p. 37).

Entretanto, Benjamin, conforme salienta Gagnebin (2011a, p. 42), não ficou apenas numa celebração da melancolia. [...]. A ligação entre alegoria e tempo foi em geral experienciada – pelos mestres do barroco ou por um Baudelaire – como sofrimento, pois a temporalidade significaria a dolorosa resignação ao transitório e ao fugidio.

Se o objeto se torna alegórico sob o olhar da melancolia, ela o priva de sua vida, a coisa jaz como se estivesse morta, mas segura por toda a eternidade, entregue incondicionalmente ao alegorista, exposta à sua graça ou à sua desgraça. Vale dizer, o objeto é incapaz, a partir desse momento, de ter uma significação, de irradiar um sentido; ele só dispõe da significação que lhe foi atribuída pelo alegorista. Este a coloca dentro dele e chega até seu fundo: isto não é uma realidade psicológica, mas sim ontológica. Em suas mãos, a coisa se transforma em algo diferente, através dela o alegorista fala de algo diferente, ela se converte na chave do domínio de um saber oculto e, como emblema desse saber, ele a venera. Nisso reside o caráter escritural da alegoria. (BENJAMIN apud GAGNEBIN, 2011a, p. 40).

Nesse sentido, a alegoria como algo que pode até se encerrar (ser lido desta forma) mas que pode ser reorganizado a qualquer momento; livre assim de qualquer gênese ou origem. A alegoria se faz assim diferente do mito, pois este se encerra nele mesmo. Ela se mostra tão mutável que não possui um ponto de orientação, é a própria diferença, e é porosa, pois ao ir se desdobrando, não permite um ponto específico de entrada. Sendo assim de grande valia para compreensão do pensamento benjaminiano, bem como para a nossa missão de dar a ver a interface cultural Artsy (imagem em si mesma).

As coisas representariam, assim, as ideias, ou as ideias se representam nas coisas. Desta forma, a alegoria da caverna nos mostra que o homem sai e vê que as sombras que via eram coisas de fato; transcendendo assim aquela sua *percepção* primeira. Nesse sentido, pode-se dizer que Platão é Adão, enquanto que este está a nomear coisas. Lembrando que,

[...] a visão alegórica está sempre se baseando na desvalorização do mundo aparente. A desvalorização específica do mundo dos objetos, que representa a mercadoria, é o fundamento da intenção alegórica em Baudelaire” (BENJAMIN apud GAGNEBIN, 2011a, p. 39-40).

Por fim, convocamos Buck-Mors (2001), estudiosa leitora de Walter Benjamin, no que contribui com uma pista bastante interessante e que trazemos aqui para

pensarmos a alegoria. Segundo Buck-Mors (2001), citando Benjamin, a alegoria está para o domínio do pensamento, como as ruínas estão para o domínio das coisas.

Em sua tese de número nove, sobre o conceito da história, Benjamin recorre a um trabalho artístico do pintor suíço Paul Klee, quase que dando a ver uma alegoria (no sentido mesmo do termo e do conceito como vimos em Benjamin) do próprio pensamento, pelo que entende como história.

Há um quadro de Klee que se chama *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece querer afastar-se de algo que ele encara fixamente. Seus olhos estão escancarados, sua boca dilatada, suas asas abertas. O anjo da história deve ter esse aspecto. Seu rosto está dirigido para o passado. Onde nós vemos uma cadeia de acontecimentos, ele vê uma catástrofe única, que acumula incansavelmente ruína sobre ruína e as dispersa a nossos pés. Ele gostaria de deter-se para acordar os mortos e juntar os fragmentos. Mas uma tempestade sopra do paraíso e prende-se em suas asas com tanta força que ele não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impede de irresistivelmente para o futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até o céu. Essa tempestade é o que chamamos progresso. BENJAMIN, 1994, p. 226).

A partir do que aqui foi apresentado, podemos pensar que, a grande contradição dentro de nossas perspectivas de estudo, seja o fato de a grande novidade moderna (obcecada pelo novo) ser a sistemática produção de ruínas. Já que a modernidade tem sempre uma dupla relação com o antigo (Rouanet, 1981, p.98). Desta forma, sem querer encerrar, mas antes, na tentativa de a partir daí dar continuidade ao debate da IC, poderíamos seguir nessa esteira, tensionando as práticas culturais e seus efeitos, dado tal fenômeno.

Assim, é com a dialética, a imagem dialética da interface – ela é e é em relação – que encontramos potência para toda nossa problematização. O fato de camadas estarem em relação, dá a nossa interface um caráter de conectividade. Tal vínculo promove apenas enlaces, pela forma como estamos olhando pra coisa, entretanto, pode haver momentos em que as camadas se choquem de maneira a promover repulsa/aversão. Durante nossa elaboração, optamos por explorar os lugares de confluência, limites por onde a interface se constitui enquanto diferentes devires convivem. Esse intervalo que chamamos fissuras é que possibilitam as interfaces do Artsy como zonas de conflito.

As escavações vão construindo essas diferentes telas e este está sendo nosso processo de pesquisa onde vamos autenticando determinados conflitos, cartografando conflitos in-visíveis. É isso que vai nos permitir chegar com a ideia de

que o Artsy propõe nesses tensionamentos alguns sentidos de coleção, de museu, comércio, consumo, sujeito. As dimensões tensas do Artsy, produzem uma ideia de arte, de usuário, de web, de interface etc, mas, essas tensões, identificadas como elas ocorrem, estão dizendo o que sobre a interface do Artsy? Avancemos.

Pensando visualmente, é rico observar como essas relações que estamos buscando são da ordem desses conflitos da tecnocultura: educação, comércio, fruição museal, usabilidade, vendas etc. Pois quando convocamos a interface cultural como essa imagem (materialização) das tensões todas, podemos eleger materiais que a partir disso ganhem uma outra luz ali dentro, justo pelo *estar em relação*. O esforço é justo o de atentar para a **dialética da Interface: ela é e é em relação**. Da mesma forma ainda gostaríamos de explorar mais adiante a interface como uma constelação de relações.

Para pensarmos nesse movimento que estamos tentando nos aproximar, que vai do material ao imaterial, modos de ver, trazemos Gombrich (2007). O autor vai tratar, entre outras coisas, do problema de dar forma visível, ao invisível. Ao fazer um estudo da psicologia da representação pictória, o autor aborda o problema da representação, da ilusão<sup>3</sup> do real.

Vimos como o artista primitivo costumava construir, digamos, um rosto, utilizando formas simples em vez de copiar uma face verdadeira... Muitas vezes nos reportamos aos egípcios e ao seu método de representar numa pintura tudo o que sabiam e não tudo o que viam. A arte grega e romana deu vida a tais formas esquemáticas. A arte medieval usou-as, por sua vez, para contar a história sagrada, e a arte chinesa para a contemplação. Nenhuma delas exortava o artista a 'pintar o que via'. Essa ideia só apareceu com a Renascença. (GOMBRICH, 2007, p. 330).

Segundo Gombrich (2007, p. 231), “[...] para sondar um buraco, usamos primeiro uma vara reta, para ver até onde vai. Para sondar o mundo visível, lançamos mão da suposição de que as coisas são simples até prova em contrário”. De acordo com Gombrich (2007), nem a invenção da perspectiva nem o desenvolvimento do sombreado seriam suficientes, por si mesmos, para criar uma imagem não-ambígua e facilmente legível do mundo visível. Ainda de acordo com o autor, referindo-se às demonstrações de Ames com cadeiras, “Ames demonstrou que a perspectiva ‘funciona’, mas não pôde explicar por que selecionamos uma

---

<sup>3</sup> Ilusion. 1. a false idea or belief, especially about somebody or about a situation. 2. Something that seems to exist but in fact does not, or seems to be something that is not. (Oxford advanced learners dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2005).

dentre várias configurações possíveis como sendo a ‘real’”. (GOMBRICH, 2007, p. 218).

Essa convicção tem sido reforçada por certas confusões na filosofia e na psicologia da percepção que levaram ao boato de algum misterioso defeito da perspectiva. “Nós nem sempre percebemos”, escreve Sir Herbert Read, “que a teoria da perspectiva elaborada no século XV é uma convenção científica; que não passa de um meio de descrever o espaço e não tem validade absoluta”. (GOMBRICH, 2007, p. 209).

Tensionamos esta reflexão pensando na dualidade que a história da arte vai propor para responder o que é arte, ao dizer que ela é o oposto do que é natural e portanto, é técnica, saber, conhecimento. Natura versus ars. Diante tal premissa somos levados a observar as imagens que nos rodeiam diariamente (e a todo instante), com o viés da percepção, prestando atenção às imagens de uma maneira mais particular, uma contemplação mais cuidadosa. Tal fenômeno (da percepção – a partir da psicologia<sup>4</sup> da representação pictória, em Gombrich, 2007), a partir de qualquer imagem que pensemos digitalizada, é o fenômeno que ensaiamos observar no presente texto e as nuances, comportamentos e atualizações de imagens em ambiente digital.

Seria preciso, conforme o autor, ver a ambiguidade, eliminar os egípcios em nós. Separando o que vemos, do que sabemos. Gombrich então dá esquemas, para entender essa coisa toda e tudo que o nosso olho não consegue ver em curva. As ilusões da arte, segundo o autor, pressupõe identificação. Para repetir a frase de Filostrato, “ninguém será capaz de entender um cavalo ou um touro pintado se nunca viu tais criaturas antes”. (GOMBRICH, 2007, p. 221).

Na representação visual, o sinal figura em lugar de objetos do mundo visível, e estes nunca podem ser dados tais como são. Qualquer quadro, por sua própria natureza, permanece como um apelo à imaginação visual; e tem de ser suplementado a fim de ser compreendido. Essa é apenas outra maneira de dizer que uma imagem não pode representar mais do que aspectos do seu protótipo; se fizesse mais que isso, seria um duplo, e nem Pigmalião pôde fazer um. (GOMBRICH, 2007, p. 204).

Mas tal proposição nasce pelo fato de que muitas obras desafiam as percepções dos observadores pré-condicionados pela realidade. Magritte, seria um bom exemplo, pensando na sua obra como pintor, para pensarmos essa percepção

---

<sup>4</sup> Psicologia a ver com estudo das imagens mentais.

habituada e condicionada que temos social e culturalmente. Em obras como *Ceci n'est pas une pipe*, entres outras do autor, somos provocados a “enxergar além”, pensar na proposta das imagens, não diria que em suas intenções mas antes suas possibilidades. Aqui acreditamos que cheguemos perto do imaterial, pensando em termos de essência. E com este exercício poderíamos chegar às potências que acreditamos serem inerentes à imagem: os silêncios, as pausas, as ausências, o invisível, os entres. Perceber esses movimentos, seria perceber mais, olhar além e desabituar o nosso olhar.

Não se trata de compreender plenamente as imagens, pois isso acabaria com seus mistérios (e encantos), mas antes, de nos darmos conta e termos consciência de que podemos apreender mais das imagens do que apenas seus dados imediatos<sup>5</sup>. Essa reflexão que viemos tentando fazer, pensa as imagens digitais, e sua potência (ou imagens síntese) enquanto essas dão a ver os *entres*, os movimentos do acesso *online* e assim produzem diferença em nossa percepção. Como diria Didi-Huberman, “então compreendemos que a mais simples imagem nunca é simples, nem sossegada como dizemos irrefletidamente das imagens.” (2010, p. 95).

O mesmo autor também pensa as dualidades, e preocupado com a tautologia que parece imperar como algo impregnado em nós, vai falar do que vemos sendo afetado pelo que nos olha. Didi-Huberman propõe o entre e os pontos de inquietude, suspensão e entremeio.

Os pensamentos binários, os pensamentos do dilema são portanto incapazes de perceber seja o que for da economia visual como tal. Não há que escolher *entre* o que vemos (com sua consequência exclusiva num discurso que o fixa, a saber: a tautologia) e o que nos olha (com seu embargo exclusivo no discurso que o fixa, a saber: a crença). Há apenas que se inquietar com o *entre*. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 77).

Doravante, o autor afirma que o ato de dar a ver não é o ato de dar evidências visíveis a pares de olhos que se apoderam unilateralmente do *dom visual* para se satisfazer unilateralmente com ele. Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito (DIDI-HUBERMAN, 2010). É esse inquietar, esse perceber o todo e a parte, que nos leva à nossa questão central, uma provocação que faz refletir acerca

---

<sup>5</sup> Em perspectiva bergsoniana.

do imagético da IC como campo fértil, como latência dentro dos estudos de comunicação.

Em Gombrich, trata-se de “reconhecer a ambiguidade que está por trás do véu da ilusão” (2007, p.332). Trata-se de perseguir o geral, universal, no particular. A arte pode ser encarada a partir deste olhar poético, como em Goethe.

É uma grande diferença se o poeta procura o particular em vista do geral ou se ele enxerga o geral no particular. Daquela maneira nasce a alegoria, na qual o particular só vale como exemplo do geral; mas a última é realmente a natureza da poesia: ela exprime um particular sem pensar no geral nem se referir a ele. Quem agarra este particular de maneira viva obtém ao mesmo tempo o geral, junto, sem disso se dar conta ou só posteriormente. (GOETHE apud GAGNEBIN, 2011a, p.34).

Assim, diante do atual estágio da técnica (tecnocultura), as interfaces – de materialidades digitais vêm organizar a experiência contemporânea através de um novo modo de pensar a cultura visual. Nesse processo, a ilusão tem papel ativo, o de **produzir ambiguidade**, e assim, continuar tensionando a arte e a vida.

Entretanto, com a entrada do conceito de IC e acrescentando a esta primeira visão geral, temos outro olhar (passamos a agenciar mais camadas constituintes...) <sup>6</sup>, onde ao mesmo tempo que vemos uma coisa **percebemos que há algo mais ali dentro, coalescendo**. Como quando para além da HCI, em Manovich, teríamos uma cultura do software. Galloway, indo além, percebeu mais complexo este contágio. Que sentidos isso está produzindo? Manovich chega a identificar, quando diz que ali dura cinema, impresso etc. Mas, pensamos que o olhar de somente identificar esses contágios não basta para a nossa proposta, coloquemos também o olhar da ordem do ver o que isso está fazendo no tecido social (na tecnocultura)? Mas como isso está acontecendo aqui (no *Artsy*)? Pensamos que através da **busca dos devires do Artsy**, como o devir museal, o devir educacional, etc., estamos a nos aproximar também desta questão.

Mas o que há no *Artsy*, na sua constituição; como ele funciona (não só funcional operacional técnico); que relações ele estabelece? Para isso, é preciso retirar o empírico de seu repouso e observá-lo atentamente, a fim de estabelecer tais relações. **Para esta pesquisa, é como se, a interface “colocasse coisas em**

<sup>6</sup> Em nosso trabalho, temos a zona teórica da IC (explorando a dimensão operativa, do design – a dimensão do Manovich; McLuhan com a afetação dos meios, os contágios...estéticas e linguagens – que nos leva a pensar que estas carregam questões que ficam nas fronteiras da visibilidade – devir software, *web*, cultura de consumo, por exemplo; e Galloway com a questão, perspectiva inspiradora da presente abordagem dos “conflitos”.



**contato”, estabelecendo relações de força, territórios de conflito**<sup>7</sup>. Seria como autenticar choques ou embates nas camadas. Para que, possamos estabelecer então, essas relações, pensamos a partir do conceito de interface cultural. Estamos em busca de responder como se dão, essas interfaces culturalmente pensadas (um lugar de tensionamento).

#### **4.2 Quando se Tocam as Camadas: Cartografando Fronteiras**

Os conflitos estão justamente nesse entre, **entre o visível e o invisível**. Assim, os conflitos mostrariam aquilo que não podemos enxergar no site, eles dão a ver as **fronteiras** daquilo que dá e não dá pra enxergar. **O Artsy é assim, uma possibilidade que nos permite discutir as Interfaces enquanto zonas de embate, que falam por si, aonde alguns conflitos se dão.**

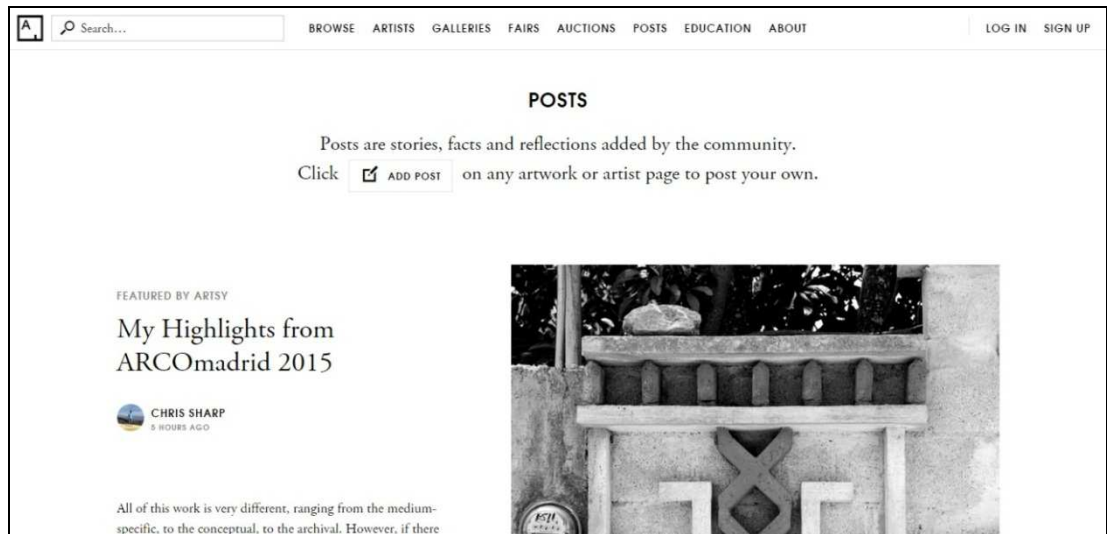
Estivemos tensionando e dissecando as nossas camadas enquanto zonas de embate. É preciso agora mostrar esses lugares onde tal olhar se concretiza. Mas por que estamos lidando com zonas de conflito? Um exemplo. Eventualmente num museu tal obra se encontra estrategicamente de determinada maneira, posicionada, iluminada etc, no site que estamos escavando, eventualmente, ao lado de um trabalho tem um comentário de um leitor, uma intervenção. Embora possa muito pouco em termos de “criação” dentro do site, o usuário pode alguma coisa – comentar postar, curtir, adicionar. Esse movimento é próprio desse tipo de ambiente online, pois esses ambientes normalmente vivem essas tensões: ao lado da notícia um comentário etc.

São características recorrentes do ambiente da web (assim como ilustra a figura 25) o sujeito ter que se reproduzir ali dentro, se desejar deixar determinadas marcas, assim o usuário tem uma certa ilusão de co-participar daquela história.

Figura 25 – Posts II

---

<sup>7</sup> O Artsy é assim, uma possibilidade que nos permite discutir as Interfaces enquanto zonas de conflito, aonde alguns embates se dão e estes falam por si. Sendo embate e choque, termos usados de maneira correspondente.



Fonte: Artsy (2015ab).

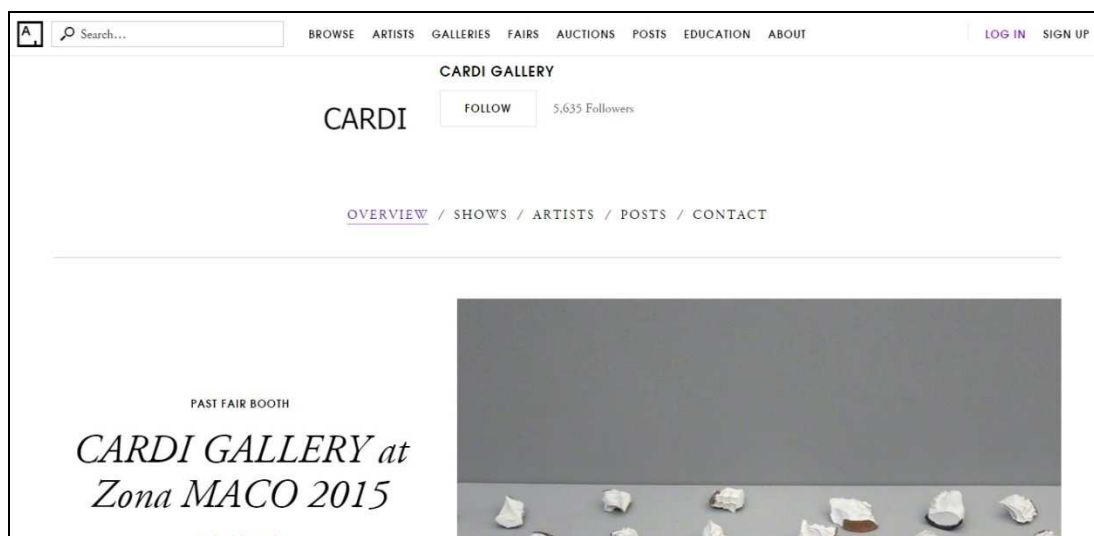
Assim, a partir da questão central, proposta em Manovich, em conversa com outros autores, precisamos levar em conta a ideia de uma arqueologia que possa conectar as novas técnicas de criação de mídias, baseadas em computador, com técnicas anteriores de representação e simulação. Uma vez que a imagem digital é predisposta a ser alterada/modificada, também aquele que a percebe (e que a produz) precisa estar disposto a tensionar tal olhar.

Conforme Johnson, a explosão de tipos de meios de comunicação no século XX nos permite, pela primeira vez, apreender a relação entre a forma e o conteúdo, entre o meio e a mensagem, entre a engenharia e a arte. (2001, p.9). A representação do real através de cálculos, da matemática (não humano), logo, do computador, tensiona a técnica enquanto 'organização das formas'.

Um exemplo da organização do Artsy é observar o tipo de endereço [<https://www.Artsy.net/cardi-black-box>] (figura 26). Neste exemplo uma galeria escolhida aleatoriamente. Trata-se de segmentações encaixadas, a partir da barra. Uma hierarquização constante da informação, onde, para a hierarquização da informação/conteúdo temos o que é da ordem do VISÍVEL. Mas o nosso olhar já tensionado, permite esse passo a diante (diferente do *usuário comum*). Por que o que vemos é isso, o dado ali, hierarquizado. Se faz necessário pensar o fora e o dentro, que leva pra fora e pra dentro do site. Lembrando de não cair no precipício

do hiperlink eterno que a web pratica, nos limitarmos ao que leva “para dentro” do site, apenas.<sup>8</sup>

Figura 26 – Indexação de conteúdo



Fonte: Artsy (2015ac).

O tema central de seu ‘Cultura da interface’ – a fusão da arte e da tecnologia que chamamos design de interface – seria um produto da sabedoria acelerada. [...] sobre *velocidade elétrica* (2001, p.11). Vai assim discorrer sobre a tecnologia, sobre uma perspectiva cultural. De acordo com o autor, esse processo de imaginar o mundo através da organização espacial está longe de se limitar ao texto sagrado da catedral gótica. (2001, p.37).

O princípio da arquitetura gótica, disse Coleridge certa vez, é a infinidade tornada imaginável. O mesmo poderia ser dito da interface contemporânea [...] antes de Gutemberg, as catedrais eram as grandes máquinas significantes da vida pública. Mais que meras construções, implicavam um modo de olhar para o mundo, uma ordem sagrada, um senso de proporção. (JOHNSON, 2001, p. 36).

Quando pensa o *desktop*, Johnson propõe a infinidade tornada imaginável. O computador criaria uma nova escrita: o espaço. Assim, a grande catedral (biblioteca) poderia ser pensada rearranjada para o ciberespaço. Acontece que o texto está na mente sempre antes de estar no papel, ou em qualquer outro lugar. Existiria assim

<sup>8</sup> Pensar também outras “versões” do Artsy, presença no facebook etc.

uma nova forma de organizar o pensamento, diferente da escrita e leitura, nossas formas naturais, uma nova forma de letramento. É da ordem da organização que o autor está a falar.

Toda obra de arquitetura implica uma visão de mundo, o que significa que toda arquitetura é política num sentido mais profundo. “Imaginar uma linguagem é imaginar um modo de vida”, foram as célebres palavras de Wittgenstein. O mesmo se aplica a prédios, parques, cidades – qualquer coisa criada pela imaginação humana e depois moldada na pedra. O modo como escolhemos organizar nosso espaço revela uma enormidade sobre a sociedade em que vivemos – talvez mais que qualquer outro componente de nossos hábitos culturais. (JOHNSON, 2001, p. 37-38).

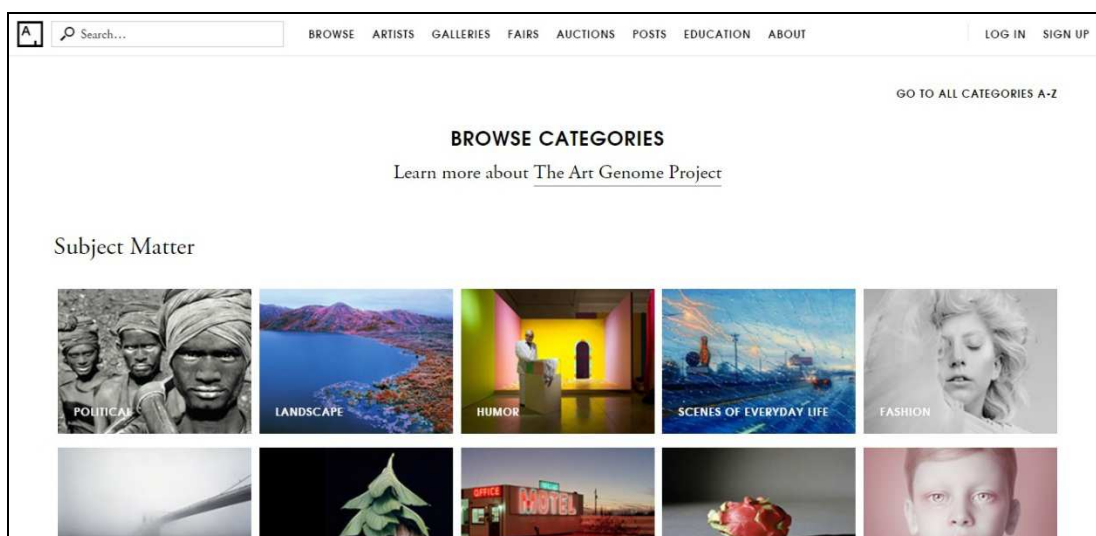
Mas se trata de um processo interativo, esse de apreender como a imagem acontece. Quando conseguimos associar o que vemos, com algo familiar, aí existiria uma maior *compreensão*. Segundo Johnson, na Poética, Aristóteles definiu a metáfora como o ato de “dar a uma coisa um nome que pertence a outra coisa” (2001, p.47).

Numa era da informação, as metáforas que usamos para compreender nossos zeros e uns são tão centrais, tão significativas quanto as catedrais da Idade Média. A vida social daquele tempo girava em torno das espirais e arcobotantes da ‘infinidade imaginada’. Em nossas próprias vidas, agora, giramos em torno de um texto mais prosaico: o desktop do computador. (JOHNSON, 2001, p. 38).

Em Gombrich, a gravura é a meditação de um artista sobre o espaço, mas é também uma demonstração da parte do observador: é ao tentar resolver o problema da relação das coisas com a visão que nos damos conta dos paradoxos da composição. (2007, p.207). Conforme o autor, a nossa incapacidade de ver a ambiguidade nos protege frequentemente do conhecimento de que formas *puras* permitem uma infinidade de interpretações espaciais. (2007, p.223). Assim, não se trata de refletir o visível, mas de tornar visível.

É importante estabelecer a essa altura, e com perfeita clareza, em que consiste a ilusão. Consiste, creio eu, na convicção de que há uma única maneira de interpretar o padrão visual que temos diante de nós. Somos cegos para todas as outras configurações possíveis porque, literalmente, ‘não podemos imaginar’ aqueles objetos improváveis. Eles não têm nome nem têm lugar no universo da nossa experiência. – sobre as cadeiras de Ames. (GOMBRICH, 2007, p. 210).

Figura 27 – Categorias em imagens



Fonte: Artsy (2015ad).

Assim, com a categorização (sempre um estudo em andamento – O *Art genome project*) dos trabalhos, como na figura 27, temos uma instrumentalização do banco de dados, pois, ao contrário do que vimos na figura 25<sup>9</sup>, aqui podemos fazer uma busca por seção, de acordo com os temas propostos pelo Artsy.

Acontece que, ao tornar visível o invisível, a obra ela própria ganha valor de culto. Reproduzir faz perder o estranhamento. Conforme GULLAR, “a medida que a indústria povoa o mundo de objetos feitos (não natureza), a própria obra de arte deixa de representação para se tornar também objeto.” (2005, p.77).

Criada como um instrumento para nos ajudar a encontrar nosso caminho através do mundo das coisas, nossa língua é notoriamente pobre quando tentamos analisar e organizar em categorias o mundo interior. [...] é o fato de, nas mãos de um grande mestre, a imagem se faz translúcida. Ensinando-nos a ver o mundo sob um novo aspecto, ela nos dá a ilusão de enxergarmos o interior das esferas invisíveis da mente. Basta, como diz Filostrato, saber usar nossos olhos. (GOMBRICH, 2007, p. 239).

Quando na reflexão, decidimos **autenticar zonas de tensionamento do objeto empírico, como camadas** da IC, já não conseguimos mais fazer um mapa apenas hierárquico do Artsy (como aquele esquema onde se vê os *caminhos* todos do site através dos links apresentados no capítulo dois). Ou seja, as relações são da ordem do invisível (ou com pistas no visível, rastros), ao passo que são por nós também inventadas. No viés do esquema hierárquico, as relações são consecutivas,

<sup>9</sup> Ver página 88.

vamos pra cá, depois pra lá. É porque tudo está **em relação** que não se pode estancar as coisas separando-as cartesianamente. Essas relações que queremos iluminar não são nada tranquilas.

Portanto, como nessas dimensões, nem tudo está visível, há coisas que repousam na opacidade. Talvez as macro relações que enxergamos, como sendo de terceiro nível (arte, web) são aquelas nas quais é difícil mapearmos um lugar onde elas aconteçam efetivamente, pontualmente, pois estas são ainda mais fluídas. Por exemplo, o “ser software” é permeador de tudo isso, vem antes de qualquer outra condição ali explorada, por aí começa a surgir um caminho interessante para definirmos melhor que relações/dimensões são estas e como elas conflitam entre si.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Começamos este texto demarcando nossas intenções e premissas, de forma a preparar a pesquisa realizada. Estivemos dissecando nosso objeto empírico de modo a buscar das camadas mais superficiais às mais profundas. Feito isso, percebemos mais claramente as fissuras in(visíveis) da nossa IC no Artsy. E, justamente nesse invisível, autenticamos as nossas zonas de conflito. Assim, buscando as fronteiras e as camadas da IC, tensionamos o *entre* (pretendido desde o princípio).

Estivemos assim num movimento – de alguma revisão e (re)construção do conceito de interface cultural para esta pesquisa, bebendo em fontes mais canônicas que propuseram isso ao observar outros materiais ou que estão problematizando o conceito, como o trabalho de Galloway representou. Partimos das formas como os computadores nos apresentam e permitem interagir com dados culturais, para então propormos a discussão da tecnocultura e das audiovisualidades à luz da IC e do conflito das camadas.

Antes de endereçar reflexões mais vinculadas ao problema de pesquisa e objetivos nestas considerações finais (gostaríamos de retomar e reforçar algumas afirmações feitas até aqui. Trataremos agora de dizer algumas coisas em relação especificamente ao processo da pesquisa propriamente, depois ofereceremos possíveis respostas aos nossos objetivos e por último nos voltaremos à tentativa de responder à nossa questão principal.

*Em relação ao **processo da pesquisa***, percorremos o caminho tentando trabalhar de forma mais articulada possível com a apropriação das teorias, embate com o objeto empírico, construção e trabalho metodológico, escavação por entre os conceitos, escavação do Artsy para produzir o percurso realizado e dar a ver a análise. Nesses movimentos, tivemos os momentos de maior dificuldade e, claro, de aprendizagem. O enfrentamento com o empírico certamente foi o desafio maior, pois o tempo inteiro o mesmo exigia de nós o desabituar do nosso olhar, nos tirando do conforto das certezas teóricas, provocando a nossa própria reinvenção. A tentativa de articular conceitos durante a pesquisa sempre esteve caminhando lado a lado com a tentativa de cartografar o percurso, tanto do empírico, quanto da própria pesquisa.

Estivemos autenticando interfaces do Artsy para podermos pensar a Interface Cultural Artsy. Nosso agir arque-genealógico (acreditando no olhar que procura vestígios, escombros, perceber o comportamento no tempo, aquilo que dura), possibilitou uma abordagem que sempre se prestou a abrir/expandir nosso conceito nuclear, de IC. Ao cartografar determinadas práticas, nossas ICs passam a ter determinadas características, e isso é o que trouxemos nos momentos da análise. Lembrando que buscamos avançar por entre tudo aquilo que não sabíamos da coisa, ou seja, se pensávamos a priori em visualização, compartilhamento e coleção, fomos escavando no intuito de revelar o que mais ali se escondia (não só o temporalizado mas também o *entre* pretendido). Tentando reunir aquilo que mostrasse o *cultural* desses atributos, de cada camada, como as partes que foram formando a nossa IC.

Estivemos lidando com interfaces culturais em *ambiente digital de visualização, coleção e compartilhamento de arte* – conforme realizadas (ou atualizadas) no website Artsy. Em relação a este ‘visualizar, colecionar e compartilhar’, percebemos que estes termos são três (possíveis) incidências de um conjunto de tensões que ali se operacionalizam, e ainda assim optamos por estes termos por dizerem melhor o que do Artsy queríamos explorar e como o enxergamos durante a pesquisa. É verdade que o site, nele mesmo, passa a ser visto como um prisma – podendo emergir (a qualquer momento e de acordo com o olhar lançado) por ângulos distintos, tantas outras tensões.

Entendemos a pesquisa com um processo permanente, aberto e necessário de ser revisitado. No entanto, considerando **os objetivos propostos**, podemos afirmar que, autenticando as práticas do Artsy, através de um olhar arque-genealógico, estabelecendo relações de conflito a partir de uma escavação para cartografar, foi possível desenvolvermos uma reflexão acerca de interface e interfaces culturais. Nossa cartografia se deu enquanto buscamos, a partir do visível, o conflituoso do objeto empírico, nesse caso, as suas camadas. E essa procura por autenticar as características relacionadas à interface, se deu desde o seu ponto de vista mais pragmático (da web), passando pela busca das audiovisuais, chegando ao que tensionamos como zonas de conflito/embate. Com isso, através os devires que encontramos nas telas-interfaces do Artsy, acreditamos que lançamos um olhar que contribui para o não encerramento do conceito. Seja na nossa tentativa de descrever que imagem de interface cultural é essa (capítulo quatro), seja no todo



visto de cima (uma pesquisa que busca, tendo a desconstrução como princípio) sempre a partir do específico, nos endereçamos ao geral.

Notamos que, na primeira camada, na qual destacamos a incidência das características relacionadas à usabilidade, discutindo AI e webdesign, trouxemos aspectos que colaboraram para o entendimento de IC enquanto pensamos que em relação a interface humano-computador-cultura estão outros aportes mais específicos, da ordem da materialidade, do modo como se produz esses portais, websites, como um produto. Isso é uma característica que entendemos que expande, detalha mais a característica de interação humano-computador, trazida da proposta *original* do conceito de Manovich. Usabilidade, AI, webdesign, visualização, coleção e compartilhamento se traduz para a primeira camada em: listas, palavras-chaves, busca, *hiperlink*, conteúdos relacionados, uso do banco de dados, algoritmo, a ideia de trabalhar o website como um produto que deve obediência a certas convenções.

Esse foi um ponto chave para o nosso entendimento de que, nem só dos devires midiáticos (Cinema, Impresso) conforme complementa Manovich se constitui a interface. O sobrenome 'cultural', que vinha caracterizar a nossa interface abarca, por sua vez, muito mais do que pensávamos de saída. A reflexão veio ao longo de todo o nosso processo, no caminho de mostrar que cada uma das nossas camadas se faz assim um momento distinto de *dados culturais/formas culturais*, da formulação de partida, de Manovich. Portanto, se pensamos arqueologicamente, com a metodologia escavatória, podemos chegar às zonas de tensão. O que comparece dessas relações, quando a atualização se dá por relações tensas nas camadas? Há uma convivência do pragmatismo com as formas culturais midiáticas anteriores, ou a possibilidade de enxergarmos para além do visível.

Considerando **a pergunta de pesquisa** (nossa problematização) em torno do conceito de interfaces culturais como zonas de conflito e, considerando nossas respostas em relação aos nossos objetivos, respondemos à questão principal com as seguintes colocações (visando a reviravolta):

Poderíamos justificar o nosso próprio trabalho (que aqui estivemos relatando), como um trabalho de interface, a medida que este visa o estabelecimento de relações, das mais distintas ordens. Assim, estão em convivência as camadas da usabilidade (com os devires da arquitetura de informação, design – sobretudo com as contribuições de Nielsen), a camada dos devires midiáticos (anteriores à web – a

partir e principalmente em Manovich) e a última camada, a dos conflitos (com Galloway e a dialética em Benjamin).

*Mas afinal, de que formas as Interfaces Culturais foram autenticadas no Artsy?* Propomos para responder tal questão, com as três constelações produzidas no trabalho: a da usabilidade, dos devires midiáticos e dos conflitos. Mostramos como em cada camada há diferentes tendências em devir, bem como as camadas todas em coalescência, constituem a IC Artsy. Estancando desta forma, agrupando as interfaces que autenticamos, podemos formar a interface Artsy, essa que é constituída e atravessada por cada uma das camadas, A interface cultural só pode ser assim encarada pois trabalhamos com o entre, o todo e a parte.

*O Artsy em nossa proposta de construto carregaria todos os devires que estivemos mapeando.* Autenticamos nas análises o que estava em devir em cada uma das camadas, o que possibilitou ver o que afinal faz com que a interface possa ir além dessa oferta tangível, (textual, imagética), desse invisível dessas disputas. Buscar iluminar as suas práticas, e ainda fazer incursões dentro do site procurando estabelecer relações entre ele com ele mesmo, foram alguns dos nossos passos.

Pensar as interfaces culturais a partir das audiovisualidades nos põe em contato direto com o virtual audiovisual. Isso dá a ver as formas através das quais podemos transcender esse audiovisual e as suas atualizações para além do dito tradicional. Nesse sentido, poderíamos pensar a interface como uma audiovisualidade, enquanto o lugar onde vimos reunidos diversos devires midiáticos, onde vimos coalescência de tempos, e devires de outras ordens sendo atualizados.

Entendemos, com isso, *a Interface como um lugar constituído de um fluxo de devires.* Os devires estes que acreditamos estarem agindo nesse caso específico que estudamos, (galeria, aspecto museal, e-commerce, educacional, entre outros), é que impregnam esta interface enquanto uma zona de conflito. Pensar que curtos circuitos são estes, choques, embates que ali se dão mas sem esquecer o próprio *devir web* também ali presente. Desse movimento, podemos sugerir que haveria *culturas em devir nas interfaces.*

Neste momento final, é hora de ensaiarmos uma reflexão mais dedicada à *reviravolta* da interface cultural, *como o Artsy pode falar/contribuir para o conceito de IC?* Chegando à reviravolta (do método intuitivo Bergsoniano): como também o Artsy pode contribuir e problematizar a interface cultural (o conceito)?

Acreditamos que o Artsy possa assim, a partir do que construímos como o seu sistema de inter-relações, contribuir com o conceito de IC, do qual buscamos nos apropriar criticamente ao longo de todo o estudo. Ao passo que, partindo de Manovich, autenticamos formas distintas de “interagir com dados da cultura”, para além do devir cinema, palavra impressa e HCI. Aí está a nossa atualização, a diferença que produzimos com o a nossa interface, enquanto a partir do virtual IC de Manovich, promovemos um outra IC, que carrega o seu virtual mas que o atualiza, produzindo outra coisa.

É assim que buscamos agir, e por isso pensamos possível a metáfora da alegoria, junto da ideia da dialética da interface (trabalhadas no capítulo quatro), é assim que estivemos olhando para o nosso objeto empírico. Com isso, sugerimos ainda, que nosso trabalho vai no caminho de evitar o colapso teleológico e provocar o choque. Mas esse choque só é assim possível de ser percebido pois acreditamos na *hospitalidade* com que trabalhamos, e esta também tem a ver com o modo como a interface põe em relação as diversas interfaces da *arte*, por exemplo. No Artsy, enxergamos a tecnologia fazendo interface com a cultura, com a arte e a vida cotidiana. Visto que a própria arte sempre esteve em conflito com a institucionalização, sempre esteve em relação a algo, notamos que no Artsy, a arte, este bem social compartilhado, está sendo organizada num banco de dados mundial.

Uma ressalva. Lembramos que todas estas problematizações que estivemos evocando, por sua vez, entendemos como inscritas no âmbito da pesquisa em Comunicação, ficando bem claro, portanto, o espaço no qual nos filiamos e nos movimentamos. Todos os conceitos e metodologias elegidos e aqui relatados tensionam e agem sobre, ora de forma mais explícita ora mais inspiracional, nossa investigação. Evidentemente muitas perguntas foram feitas e algumas não tivemos fôlego para fazer avançar durante esta escritura, dada a demanda de buscar atentar para aquilo que pudesse dar conta de melhor atender ao esforço de tentar compreender como as interfaces culturais se atualizam nas interfaces culturais do Artsy.

Os conceitos mais tensionados em nossas reflexões, foram gradativamente: interface cultural, tecnocultura e audiovisualidades. Estes aparecem com “diferentes pesos” no texto, levando a entender que há uma intenção de hierarquia a partir do problema de pesquisa. Em menor proporção, estivemos pensando nesta dissertação

sobre a relação entre a IC Artsy e a memória. Questionamos, nesta etapa final de trabalho: o que a atualização que estudamos vai produzir de memória? Entretanto, nos parece razoável dizer que o estudo, apesar de não chegar a discutir a memória pontualmente, dê uma e outra pista nesse sentido. Fica mais esta possibilidade de reflexão para o eventual amadurecimento da pesquisa, noutras que deverão vir.

## REFERÊNCIAS

ARCHIVE. San Francisco, 2015. Disponível em: <<http://archive.org/web/>>. Acesso em: 8 jan. 2015.

ARTSY. [**Homepage do Artsy**]. New York, 2015a. Disponível em: <<https://Artsy.net/>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Menu principal do Artsy**]. New York, 2015b. Disponível em: <<https://Artsy.net/>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Cabeçalho/barra de menus**]. New York, 2015c. Disponível em: <<https://Artsy.net/>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Busca por Artistas**]. New York, 2015d. Disponível em: <<https://www.artsy.net/search?q=MIRO>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Browse**]. New York, 2015e. Disponível em: <<https://www.artsy.net/browse>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Browse: categorias populares**]. New York, 2015f. Disponível em: <<https://www.artsy.net/browse>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Browse: trabalhos**]. New York, 2015g. Disponível em: <<https://www.artsy.net/browse>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Todas as categorias**]. New York, 2015h. Disponível em: <<https://www.artsy.net/categories>>. Acesso em: 24 nov. 2014.

ARTSY. **Featured artists**. New York, 2015i. Disponível em: <<https://www.artsy.net/artists>>. Acesso em: 29 dez. 2014.

ARTSY. **Preview and collect from leading art fairs**. New York, 2015j. Disponível em: <<https://www.artsy.net/art-fairs>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **Collect from leading auctions**. New York, 2015l. Disponível em: <<https://www.artsy.net/auctions>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Posts**]. New York, 2015m. Disponível em: <<https://www.artsy.net/posts/featured>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **Artsy Education**. New York, 2015n. Disponível em: <<https://www.artsy.net/feature/artsy-education>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. [**Browse: estética**]. New York, 2015o. Disponível em: <<https://www.artsy.net/browse>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **Featured Galleries**. New York, 2015p. Disponível em: <<https://www.artsy.net/galleries>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **Paul Kasmin Gallery**. New York, 2015q. Disponível em: <<https://www.artsy.net/paul-kasmin-gallery>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[About]**. New York, 2015r. Disponível em: <<https://www.artsy.net/about>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Contemporary traces of memory]**. New York, 2015s. Disponível em: <<https://www.artsy.net/gene/contemporary-traces-of-memory-1>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Browse: trabalhos II]**. New York, 2015t. Disponível em: <<https://www.artsy.net/browse>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[View in room]**. New York, 2015u. Disponível em: <<https://www.artsy.net/artwork/sebastiao-salgado-in-a-cattle-camp-at-kolkuei-southern-sudan>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Dentro versus fora de quadro]**. New York, 2015v. Disponível em: <<https://www.artsy.net/artwork/marc-swanson-untitled-bound-flower-box>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Marc Swanson]**. New York, 2015x. Disponível em: <<https://www.artsy.net/artist/marc-swanson>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[The art world online]**. New York, 2015z. Disponível em: <<https://www.artsy.net/about/the-art-world-online>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Scroll infinito]**. New York, 2015aa. Disponível em: <<https://www.artsy.net/browse>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. New York, 2015ab. Disponível em: <<https://www.artsy.net/posts/featured>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Indexação de conteúdo]**. New York, 2015ac. Disponível em: <<https://www.artsy.net/cardi-black-box>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARTSY. **[Categorias em imagens]**. New York, 2015ad. Disponível em: <<https://www.artsy.net/categories>>. Acesso em: 08 jan. 2015.

ARRUÉ, Laura. **Museus na web**: digitalização, virtualização e tensionamentos. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social - Habilitação Publicidade e Propaganda) – Curso de Publicidade e Propaganda, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2010.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

BERNARDO, Fernanda. Mal de hospitalidade. In: NASCIMENTO, Evandro. (Org.). **Jacques derrida**: pensar a desconstrução. São Paulo: Estação Liberdade, 2005.

BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. **E-compós**, Brasília, DF, v. 14, n.1, 2011.

CANEVACCI, Massimo. Carpe-codex: metrópole performática. In: MONTAÑO, Sonia; KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. (Org.). **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

DATA GOTHAM. [S.l.], 18 set. 2012 (9 min 52 s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=O9X3\\_8te4hs](https://www.youtube.com/watch?v=O9X3_8te4hs)>. Acesso em: 12 dez 2015.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.

FAÉ, Rogério. Genealogia em Foucault. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 9, n. 3, p. 409-416, 2004.

FISCHER, G. D. **As trajetórias e características do YouTube e Globo Media Center/ Globo Vídeos**: um olhar comunicacional sobre as lógicas operativas de websites de vídeos para compreender a constituição do caráter midiático da web. 2008. 242 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2008.

FISCHER, G. D. Cinema em devir nos games: por um olhar arque-genealógico nas interfaces culturais. In: GERBASE, Carlos; GUTFREIND, Cristiane Freitas. (Org.). **Cinema em choque**: diálogos e rupturas. Porto Alegre: Sulina, 2013a. p. 195-214.

FISCHER, G. D. Desencavando interfaces: reflexões sobre arqueologia da mídia e procedimentos de “resgate” de páginas web. In BENEVENUTO, Álvaro; STEFEN, César. (Org.). **Tecnologia pra quê?** As reconfigurações no campo da Comunicação Social. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012a.

FISCHER, G. D. Interfaces culturais e remixabilidade nas lógicas operativas dos websites. In: MONTAÑO, Sonia; KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. (Org.). **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012b. p. 131-155.

FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In KILPP, S.; FISCHER, G. D. (Org.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013b. p. 41-54.

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a genealogia e a história. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e narração em Walter Benjamin**. São Paulo: Perspectiva, 2011a.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Prefácio Epistemológico-crítico In. **Origem do drama trágico alemão**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011b. p.15-47.

GALLOWAY, Alexander. **The interface effect**. Cambridge: Polity Press, 2012.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GULLAR, Ferreira. **Argumentação contra a morte da arte**. Rio de Janeiro: Revan, 2005.

INTERFACE. In: HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

INTERFACE. In: OXFORD. **Oxford advanced learners dictionary**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

JOHNSON, S. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

KILPP, Suzana. Como ver o que nos olha. In KILPP, S.; FISCHER, G. D. (Org.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013. p. 41-54.

KILPP, Suzana. Imagens médias de durações televisivas. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 17, p. 65-78, jun. 2009. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/2101/1241>>. Acesso em: 15 dez. 2014.

KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. Janelas de flusser e magritte: o que é, afinal, um webvídeo? **Intexto**, Porto Alegre, v. 2, p. 36-49, 2010.

MACHADO, Irene. “Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Viertov”. **Galáxia**, São Paulo, n. 3, p.219-225, 2002. Disponível em: <<http://revistaspucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1271/774>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

MANOVICH, Lev. [New York], 2015. Disponível em: <<http://manovich.net/>>. Acesso em 12 dez 2014.

MANOVICH, Lev. **A prática da vida**. New York, 2008. Disponível em: <[http://www.manovich.net/DOCS/manovich\\_social\\_media.doc](http://www.manovich.net/DOCS/manovich_social_media.doc)>. Acesso em: 03 maio 2013.

MANOVICH, Lev. **Avant-garde as software**. New York, 1999. Disponível em: <[http://manovich.net/DOCS/avantgarde\\_as\\_software.doc](http://manovich.net/DOCS/avantgarde_as_software.doc)>. Acesso em: 03 maio 2013.

MANOVICH, Lev. Cinema as a cultural interface. New York, 1997. Disponível em: <<http://manovich.net/TEXT/cinema-cultural.html>>. Acesso em: 03 maio 2013.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Londres: The MIT Press, 2001.



MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios são as massa-gens**. Rio de Janeiro: Record, 1969.

MITCHELL, W. J. **The reconfigured eye**: visual truth in the post-photographic era. Cambridge: The MIT Press, 1992.

MONTAÑO, Sonia. Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) -- Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2012.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. **Information architecture for the world wide web, third edition**. Sebastopol: O`Reilly Media, 2006.

NIELSEN, Jakob. 10 Good deeds in web design. [S.l.], 1999. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/ten-good-deeds-in-web-design/>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

NIELSEN, Jakob. **10 usability heuristics for user interface design**. [S.l.], 1995. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

NIELSEN, Jakob. **Usability 101**: Introduction to Usability. [S.l.], 2012. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

NIETZSCHE Friedrich. **Assim falava Zaratustra**. São Paulo: Escala, 2008.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology?** Cambridge CB2 1 UR, UK: Polity, 2012.

ROUANET, S. P. **Édipo e o anjo**: itinerários freudianos em Walter Benjamin. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1981.

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS). **Linha de pesquisa**. São Leopoldo, 2015b. Disponível em: <<http://www.unisinos.br/mestrado-e-doutorado/comunicacao>>. Acesso em: 15 dez. 2014.

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS). **Mestrado e doutorado em comunicação**. São Leopoldo, 2015a. Disponível em: <<http://www.unisinos.br/mestrado-e-doutorado/comunicacao>>. Acesso em: 15 dez. 2014.