

## **Interfaces culturais e agir arqueológico: reflexões teórico- metodológicas para dissecar websites e softwares que operam pela Internet**

*Gustavo D. Fischer<sup>1</sup>  
Bárbara Z. Grebin<sup>2</sup>*

### **Resumo**

O presente artigo traz alguns resultados da pesquisa “As características midiáticas tensionando o design de interfaces para a web e softwares que operam pela internet: uma análise retroativa e progressiva em busca de categorizações e tendências” (Fischer, 2012) que se encontra em fase de finalização. A pesquisa teve como objetivo geral discutir o papel das características das mídias na evolução do design de interfaces para soluções de comunicação desenvolvidas para a internet, em especial websites e softwares que operam através da rede. Inicialmente, a fundamentação teórica foi fortemente baseada no conceito de remediação (Bolter e Grusin, 1999). Porém, ao incorporar de forma mais efetiva os conceitos e metodologias do grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAV, 2011), desenvolveram-se costuras mais sólidas com os conceitos de Interface cultural e Software Cultural através do trabalho de Lev Manovich (2001) e de tecnocultura em McLuhan (1967, 2005) e Flusser (2002). A essa base teórica foi incorporado o que denominamos como “agir arqueológico” sobre as interfaces, em uma exploração caracterizada como um olhar progressivo e retroativo proposto como metodologia (resgatando e recuperando antigas interfaces websites e softwares), permitindo com que a discussão das características das mídias na evolução das interfaces culturais recebesse a contribuição das reflexões de autores vinculados a uma reflexão em torno do conceito de “arqueologia das mídias” através das contribuições de Parikka (2011), Huhtamo (2011), Ernst (2011) e Chun (2011). A análise das interfaces, a partir deste “agir arqueológico”, foi instrumentalizada pelo movimento de dissecação, adaptado da proposta Kilpp (2006) para pensar a televisão, e concretizada na exploração dos materiais empíricos. Com isso, partiu-se para a análise de diferentes conjuntos de

---

<sup>1</sup> PhD; Unisinos

<sup>2</sup> Mestranda PPG Comunicação; Unisinos

interfaces culturais, tais como as oriundas de hotspots (websites orientados para fins promocionais/publicitários), sites de inserção, visualização e compartilhamento de dados (YouTube), softwares que operam pela Internet (iTunes) e páginas de marcas (Fanpages) do site de rede social Facebook, possibilitando o cotejamento de moldurações (conceito também trazido através de Kilpp, 2006) mais midiáticas (remediação do audiovisual, do design gráfico, da retórica publicitária) e outras oriundas de uma softwarização da cultura. Por fim, propõe-se que o “agir arqueológico” em combinação com a perspectiva tecnocultural na dissecação dos materiais, permite avanços na identificação das lógicas operativas (Fischer, 2008) de websites e demais interfaces culturais que operam pela internet.

**Palavras-chave:** web, interfaces culturais, arqueologia das mídias, metodologia

## **Cultural interfaces and archaeological action: theoretical and methodological reflections for dissecting websites and software that operates through the Internet**

### **Abstract**

This work presents some parts of the research on "The mediatic features tensing the design of interfaces for web and software operating via the internet: a retrospective and progressive analysis in search of categorizations and tendencies" (Fischer, 2012) which is in its final stages. The research had as main objective to discuss the role of media characteristics in the evolution of interface design for communication solutions developed for the internet, especially websites and softwares that work through the internet. At first, the theoretical foundation was heavily based on the concept of remediation (Bolter and Grusin, 1999). However, incorporating more effectively the concepts and methodologies of the Research Group Audiovisualities and Technoculture: Communication, Memory and Design (TCAV, 2011), stronger seams were developed with the concepts of Cultural Interface and Cultural Software through the work of Lev Manovich (2001) and technoculture of McLuhan (1967, 2005) and Flusser (2002). To this theoretical basis, what we call a "archaeological act" was incorporated to the interfaces, on a scanning characterized as a progressive and retroactive gaze proposed as

methodology (rescuing and restoring old websites and software interfaces), allowing the discussion about media characteristics in the evolution of cultural interfaces had the contribution of reflections from authors linked to the concept of "archeology of the media" through the contributions of Parikka (2011), Huhtamo (2011), Ernst (2011) and Chun (2011) . The analysis of interfaces, from this “archeological act” was manipulated by the dissection motion, adapted from Kilpp (2006) proposal to think about television, and materialized in the scanning of empirical materials. With that, it departed to the analysis of different sets of cultural interfaces, such as those from hotsites (websites oriented to promotional / advertising means), insertion, visualization and data sharing sites (YouTube), software operating on the Internet (iTunes) and brand pages (Fanpages) from the social network site Facebook, enabling the use of the enframing perspective (concept also brought by Kilpp, 2006) more media (audiovisual, graphic design, advertising rhetoric remediation) and others derived from a software culture. At last, it is proposed that the "archaeological act" in combination with a technocultural angle in dissecting materials, allows advances in identifying operational logics (Fischer, 2008) of websites and other cultural interfaces that operate over the Internet.

**Keywords:** web, cultural interfaces, media archeology, methodology

## **Introdução**

Este artigo propõe expor um pouco da construção das aproximações teórico-metodológicas para investigar as transformações das características de websites e softwares que operam pela internet tendo como objetivo destacar aspectos de suas materialidades discutidas em cotejamento com materiais empíricos. Nesse sentido, o trabalho se divide em três partes: a apresentação de um conjunto de conceitos norteadores que encaminham nossa angulação para um olhar tecnocultural em combinação com o área da arqueologia das mídias (voltada para o ambiente online); algumas pistas sobre a articulação desses conceitos com aspectos metodológicos de aproximação ao objeto e, finalmente, alguns comentários sobre as análises realizadas, ilustradas por alguns exemplos dos materiais empíricos coletados.

Antes de passarmos ao conjunto de conceitos norteadores, é importante tentar trazer, ainda que resumidamente, alguns apontamentos de definição para webpages e websites. 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. Uma webpage é um tipo de arquivo, desenvolvido inicialmente com base no HTML<sup>3</sup>, que permite a execução de diferentes processos através dela, normalmente realizados através da agregação de categorias sógnicas como imagens, textos, vídeos e sons em conexões hipertextuais e hipermediáticas. A possibilidade da visualização de um arquivo HTML em máquinas (computadores) com sistemas operacionais<sup>4</sup> diferentes, através de um tipo de software conhecido como navegador (browser) torna a webpage mais acessível ao usuário convencional. A segunda propriedade diz respeito à possibilidade de criação de vínculos nestas webpages que remetem para outras páginas web ou requisitam arquivos de diversas ordens (planilhas, textos, músicas, vídeos, imagens, etc) localizáveis nos inúmeros bancos de dados ligados à Internet, através de links<sup>5</sup>.

Tão essencial quanto à conceituação de webpage e de link é a idéia de website, importante para a identificação de diversos fenômenos da web. Para Dochartaigh (2002), um website poderia ser um equivalente online (em rede) de um livro, com os vários capítulos organizados como diferentes webpages.: “um [web]site deve obter total vantagem da potencialidade do hipertexto e ser organizado de uma forma para a qual não há sequer equivalente no impresso”<sup>6</sup>(p. 120). Jackson (1997) propõe, de forma bastante simplificada, que um website – também entendido como site - trata-se de um conjunto de webpages articuladas por um conceito (uma marca comercial, uma universidade, um evento, uma agremiação esportiva, uma banda de rock, uma

---

<sup>3</sup> Hypertext Markup Language, chamada linguagem de marcação, em formato de instruções de texto que geram páginas web. Ao requisitarmos que nosso software de navegação (browser) exiba o chamado código-fonte nos é apresentada uma janela que reproduz o HTML que gerou a página que nosso browser exibe naquele momento.

<sup>4</sup> A mecanização das operações do computador e a extensão das funções do hardware são vistos como objetivos básicos de um sistema operacional. (M. A. Auslander, D. C. Larkin, A. L. Scherr. The Evolution of the MVS Operating System. Em <http://www.priorartdatabase.com/IPCOM/000163512/> (agosto 2008)

<sup>5</sup> “[...]um link é uma conexão entre dois elementos em uma estrutura de dados. Os links permitem a navegação dentro de um instrumento hipertextual [...] Na Internet, um link é qualquer elemento de uma página da web que possa ser clicado com o mouse, fazendo com que o navegador passe a exibir uma nova tela, documento, figura, etc.” (nota do tradutor Irineu da Costa na obra de Lévy, 1999, p. 255-256)

<sup>6</sup> A site may take full advantage of the potencial of hypertext and be organized in a way for there is not even a equivalent in print.

associação, etc), que as reúne em uma mesma arquitetura, segundo a qual as diferentes páginas web estão organizadas diante do usuário.

A essas definições quase técnicas, expostas acima, vamos adicionar o movimento proposto em direção a um aprofundamento teórico-metodológico.

### **Ponto de partida: a web dentro da perspectiva da remediação**

Com clara influência das ideias de Marshall McLuhan quando exerga os meios de comunicação novos carregando o conteúdo dos anteriores, Bolter e Grusin (1999) definem remediação como um processo que atravessa todas as mídias, por meio de apropriação de técnicas, de formas, mas também de significado social uma das outras, o que permitira a construção de novas formas de representação.

Em um primeiro momento, podemos pensar em algo como uma progressão histórica, dos meios de comunicação mais novos remediando os mais velhos e, em particular, dos meios de comunicação digitais remediando seus antecessores. Mas a nossa é uma genealogia de afiliações, não uma história linear, e neste genealogia, mídias mais antigas também pode remediar novas. Televisão pode e remodela-se para assemelhar-se a World Wide Web, e filme pode e incorpora e tenta conter gráficos de computador dentro de sua própria forma linear. Nenhum meio, ao que parece, agora pode funcionar de forma independente e estabelecer seu próprio espaço separado e purificado de significado cultural.<sup>7</sup> (BOLTER E GRUSIN, 1999, p.55)

Portanto, a ideia de uma genealogia da afiliações produz importante movimento quando estamos diante de uma reflexão sobre as propriedades midiáticas dos websites, assim como dos softwares que operam pela internet e que se materializam também em ecrãs diversos, na medida em que passamos a observá-los tanto como provocadores quanto resultantes dos movimentos na técnica e na cultura por parte de outras mídias.

### **Agregando Interfaces e Softwares Culturais**

Manovich (2001) cunhou o termo “interfaces culturais” para reconhecer o tensionamento que as transformações oriundas da impressão, do cinema e das interfaces humano-computador promoveram na linguagem das interfaces gráficas (nas quais entendemos que os websites e softwares que operam pela internet são parte

---

<sup>7</sup> Traduções nossas para estes e demais autores estrangeiros.

constituente). O autor aponta ainda que há, nessas formas culturais, modalidades específicas de organização, que estruturam a experiência humana.

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)

Sobre interfaces culturais, Fischer (2012) ressalta que Manovich (2001) acredita em uma lógica em que o espaço é privilegiado sobre o tempo, o acúmulo sequencial é substituído pelo acesso randômico, possível pelo arquivamento e que a linguagem das interfaces gráficas é facilmente compreendida pelos homens devido a sua base em formatos culturais familiares e anteriores, o que de certa forma dialoga, mas com avanços, com o trabalho de Bolter e Grusin.

Além disso, existe uma maior liberdade de manipulação de materiais por parte do profissional digital para criar, já que ele está liberto das limitações físicas dos elementos impressos e são essas novas interfaces que refletem e propõem outras lógicas culturais e operativas. As interfaces culturais mostram uma articulação entre as expressões narrativas de superfícies tradicionais e as propriedades características de questões computacionais.

Justamente para propor um olhar mais atento a estas características computacionais, a reflexão deste autor avança e passa a apontar também para outros autores, como Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort, Jorge Borges, Vannevar Bush, Mathew Fuller, que, segundo Manovich (2011), iniciaram um movimento de pensar o software inserido na história da cultura. O autor inclusive compara o período histórico dos estudos do software com o do estudo das novas mídias, afirmando que viveríamos hoje a mesma efervescência para os estudos de software que a década de 90 testemunhou para os estudos das chamadas novas mídias.

Embora, nenhum desses autores, além de Manovich, tenha utilizado o termo "software cultural", todos sentiram a necessidade de propor um novo modelo de pensamento para entender o software e seu papel na sociedade.

Nós vivemos em uma cultura de software - ou seja, uma cultura onde a produção, distribuição e recepção da maior parte do conteúdo é mediado por software. (...) Motores de busca, sistemas de recomendação, aplicações de mapeamento, ferramentas de blog, ferramentas de leilão, clientes de mensagens instantâneas, e, claro, as plataformas que permitem que outros escrevam novos softwares - iOS, Android, Facebook, Windows, Linux, - estão no centro da economia global, a cultura, a vida social, e, cada vez mais, a política. E este "software cultural" - cultural no sentido de que ele é usado diretamente por centenas de milhões de pessoas e que ele carrega "átomos" da cultura (meios de comunicação e informação, bem como as interações humanas ao redor destes meios de comunicação e informação) - é apenas a parte visível de um universo de software muito maior. (MANOVICH, 2011, p.1)

Manovich (2011) concorda principalmente com Fuller, quando este diz que "todo trabalho intelectual é agora estudo do software", condensando o pensamento articulado por Fuller (2011):

O software está profundamente enraizado na vida contemporânea - economicamente, culturalmente, criativamente, politicamente - de maneira óbvia e quase invisível. Enquanto muito se escreve sobre como o software é usado, e as atividades que ele suporta e forma, o pensamento sobre o próprio software se manteve praticamente técnico por grande parte de sua história. Cada vez mais, no entanto, artistas, cientistas, engenheiros, hackers, designers e estudiosos em ciências humanas e ciências sociais estão descobrindo que, para as questões que eles enfrentam e as coisas que necessitam construir, uma compreensão ampliada de software é necessária. Para tal entendimento, pode-se recorrer a uma cadeia de textos na história da computação e novas mídias, pode-se participar da rica cultura implícita do software, e também do desenvolvimento de uma nova, fundamentalmente transdisciplinar, alfabetização computacional. Estes fornecem a base para os estudos do software. (FULLER, 2011, p.5)

Ao propor uma visada tecnocultural bastante forte estabelecida pela combinação entre as perspectivas de Interface e Software Cultural em combinação com a genealogia de afiliações proposta pela remediação, há claramente uma preocupação destes autores de entender as manifestações sobre as formas de representação, as mídias e de outros processos culturais (como o software, a interação humano-computador) no tempo. Como nossa pesquisa desejava compreender as características de websites e softwares que operam pela internet e como estas se produziam em diferentes momentos, a convocação

a definições do campo da chamada arqueologia das mídias pareceu necessária para fazer avançar a reflexão.

### **Aproximações à Arqueologia da Mídia**

Para Felinto (2011), quando se trata de descrever a arqueologia da mídia, a palavra evolução é proibida, já que o termo diz respeito a um método que não é linear, que estuda descontinuidades, retornos, avanços e recorrências, em que há vários momentos de retorno ao passado, sem uma progressão sequencial. A arqueologia da mídia, ainda de acordo com o autor, mostra uma genealogia da mídia, estudando a história da comunicação, tanto analógica quanto digital, por meio de impactos tecnológicos, escavando suas camadas culturais. Felinto (2011) aponta que, ao contrário da maioria das teorias de comunicação que são hermenêuticas, ou seja, se focam na arte de interpretar mensagens, a arqueologia da mídia preocupa-se com a parte “física” da comunicação, trazendo à tona aquilo que diz respeito ao suporte, ao aspecto material da comunicação, ao ruído no processo de comunicação.

Erkki Huhtamo (2011) também descreve a arqueologia da mídia como uma prática, cujos estudos enfatizam os aspectos negligenciados e mal-representados, indo ao encontro daquilo que Felinto chamou de ruído, da cultura da mídia. As “escavações” de evidências suprimidas, tanto do passado quanto do presente da história da mídia, tentam trazer à tona elementos ruidosos e ignorados para que eles interajam entre si e iluminem mecanismos ideológicos por detrás destes fenômenos da cultura da mídia.

Huhtamo e Parikka (2011), entendem a arqueologia da mídia com a ideia de que esta poderia ser uma disciplina itinerante, mudando frequentemente de lugar, movimentando-se de forma dinâmica entre áreas de estudo, sem assumir parada fixa. Um estudo que vasculha textos, imagens, sons, em um movimento ausente de sistema, enfatizando um processo nômade que percorre caminhos entre as ciências sociais, as ciências humanas e as artes.

Zielinski (2006) discorre sobre as dificuldades e dicotomias do trabalho de arqueólogo da mídia:

Ao procurar, coletar e classificar, o arqueólogo atribui significados; e esses significados podem ser totalmente diferentes daqueles que os objetos tinham originalmente. O envolvimento nesse trabalho suscita um paradoxo; isto é,

dependemos dos instrumentos das técnicas culturais para ordenação e classificação, enquanto, ao mesmo tempo, nosso objetivo é respeitar a diversidade e a especificidade. A única solução para esse dilema é rejeitar a ideia de que esse trabalho é inovador: renunciar ao poder, do qual podemos facilmente nos apoiar, é muito mais difícil do que alcançar uma posição que seja possível manejar. (ZIELINSKI, 2006, p.44)

Além de orientar o trabalho do “arqueólogo”, para que trate seus achados com “respeito, cuidado e boa vontade”, sem desacreditá-los ou marginalizá-los, Zielinski (2006, p.53) salienta que “esse método não tem absolutamente nada a ver com a perambulação e o ziguezague sem rumo”, ao contrário do que alguns possam pensar durante um primeiro contato superficial com o estudo da arqueologia da mídia.

Podemos e devemos avançar mais com as contribuições dos pesquisadores desta área, porém, visando o entendimento dos aspectos metodológicos que percorreram a pesquisa, destacamos que nosso “agir arqueológico” foi inspirado na ideia de escavação, a busca por aspectos negligenciados e a possibilidade de atribuição de (novos) significados no que é produzido por esse movimento. Para tanto, o movimento de dissecação e o conceito de molduras, ambos propostos por Kilpp (2003, 2006) foram essenciais para tensionar os materiais empíricos e articular com a visada teórica dada até aqui.

### **Dissecação e molduras para movimentar o agir arqueológico**

O processo de dissecação é utilizado para identificar molduras, cujas funções serão descritas logo abaixo, e que nos auxiliaram no movimento de identificação de lógicas operativas de nossos materiais oriundos de websites e softwares. O pesquisador se encontra no papel de dissecador, examinando minuciosamente os elementos selecionados para a pesquisa.

Nas palavras de Kilpp (2006), o movimento é de

[i]ntervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos, cartografar as molduras sobrepostas em cada panorama e verificar quais são e como elas estão agindo umas sobre as outras, reforçando-se ou produzindo tensões. (KILPP, 2006, p.2)

Nos procedimentos técnicos de resgate de interfaces por dissecação, acontece a chamada autenticação das molduras, organizando a experiência, com uso do conceito de quadro como organizador. O conceito de molduras foi desenvolvido por Kilpp (2003), em um primeiro momento, para explorar o ecrã televisivo e aqui foi utilizado para instrumentalizar o procedimento organizacional do olhar sobre os elementos que foram percebidos nos materiais empíricos desta pesquisa; o que inclui estancamento de fluxo dos observáveis, processos de desconstrução, demarcações de territórios de experiência e de significação, que levam à compreensão das lógicas operativas dos observáveis escolhidos por meio de investigação e análise.

Penso como molduras os confins instaurados pelo encontro de duas ou mais superfícies ou formas diferentes, confins esses que produzem uma ilusão de bordas que atuam como se fossem filtros de parte a parte, e que implicam novos sentidos sobre as partes (superfícies ou formas). (KILPP, 2003, p.37)

O papel instrumental das molduras auxilia na explicitação de lógicas de operacionalização das possibilidades latentes das interfaces. Fischer (2008) percebe que “através do uso das molduras, identificando algumas como fixas, outras como flexíveis, outras que surgiam dentro de outras molduras, é que ela favorece uma forma de leitura das dinâmicas de hipermediação<sup>8</sup> na web”. Além das molduras fixas e flexíveis, encontram-se também molduras intrínsecas, molduras discretizadas, que representam opacidade, aquilo que não tem sentido em si mesmo, mas que está presente para produzir sentido.

Assim, o exercício de resgate e de recuperação de interfaces, aplicado por Fischer (2012) no caso desta pesquisa e também em trabalhos anteriores (Fischer, 2008), utilizado aqui como metodologia para estudar websites e softwares que operam através da internet. O procedimento permite, com elementos levantados por meio de investigação, rastreamento e “escavações”, um acompanhamento progressivo dos observáveis e resgate de vestígios e um diálogo sobre as características das mídias, na evolução das interfaces culturais, com a contribuição de uma reflexão influenciada pelo conceito de “arqueologia das mídias”.

---

<sup>8</sup> Para Bolter e Grusin (1999), a remediação trabalha simultaneamente com o desejo de imediação (ausência de mediação) e hipermediação (excesso de mediação) nas formas de representação que se afirmam historicamente. Ou seja, cada novo meio (mídia) carregaria esta dupla propriedade e a web seria o meio no qual a hipermediação se torna ainda mais explícita.

A pesquisa, portanto, se estruturou através de um “agir arqueológico” sobre as interfaces dos materiais empíricos, realizando um procedimento para “matar o fluxo”, efetuando uma paralisação técnica dos observáveis e capturando imagens instantâneas para dissecação e análise das mesmas. Durante o processo de “desencavar” e de dissecar interfaces para identificar molduras, levou-se em consideração, a ênfase de Fischer (2012) em relação à colocação de Huhtamo quanto ao movimento de escavação, que deve preocupar-se em encontrar características cíclicas e não cronológicas.

O material empírico foi coletado por meio de uma análise retroativa, procurando interfaces de determinados websites e softwares em versões anteriores ou até mesmo desativados, e de uma análise progressiva, acompanhando websites e softwares que estavam online no período da pesquisa, de caráter exploratório. Uma vez com as interfaces coletadas<sup>9</sup>, passou-se para a “dissecação” dos materiais, identificando molduras mais visíveis, considerando estratégias de remediação, e molduras mais implícitas, pensando o papel do software nas interfaces culturais. A seguir, destacam-se alguns apontamentos de síntese realizados após a dissecação<sup>10</sup>.

### **Hotsite Publicitário - Campanha Absolut**

O formato hotsite<sup>11</sup>, neste exemplo, explora mais as possibilidades do audiovisual e do design de interfaces ao enfatizar a remediação de vídeos, com o uso de linhas de tempo, links, divisão de vídeo em capítulos (como se tem nos DVDs). Além disso, a principal característica remediadora está na inserção de uma proposta de vídeo-documentário dentro de uma moldura publicitária da bebida Absolut. As interfaces culturais, por sua vez, revelam uma diferente dinâmica de combinações entre os movimentos do cinema, interação humano-computador e impresso em relação aos outros observáveis. A moldura publicitária permanece, mas dentro de uma experiência mais imersiva promovida por uma proposta fortemente amparada no acionamento de audiovisuais, reforçada pela proposta em preto e branco com grandes imagens que

---

<sup>9</sup> Foram utilizados diferentes softwares para a realização das capturas como o Webshot e plug-ins no browser Chrome como Screenshot e Awesome ScreenShot. Em alguns casos, trabalhou-se com o comando PrintScreen já presente nos sistemas operacionais Windows.

<sup>10</sup> Para exemplos gráficos de dissecação e autenticação ver Fischer (2008 e 2012).

<sup>11</sup> Sites Promocionais ou Hotsites: contêm poucas informações, concentrando-as em poucas telas. Procuram chamar a atenção dos usuários, focando-se em promoções e campanhas (Radfahrer, 2003)

parece intencionar um apagamento de uma web (e do próprio software) comumente mais colorida e janelizada para emular um meio mais audiovisual e vintage.



Imagem 1 – Capturas do hotsite “In an Absolut World – You’re with the band” de 2010 (acesso em 2010).

## iTunes<sup>12</sup>

O “agir arqueológico” ficou mais evidente no estudo deste empírico, pois foi necessário resgatar imagens de versões já descontinuadas do software. Percebeu-se aqui que as modificações nas funcionalidades (supressão, agregação de funções, etc) que ocorreram ao longo do surgimento das versões pesquisadas, não necessariamente refletiam mudanças explícitas na materialidade das interfaces, concluindo-se que a

<sup>12</sup> O iTunes é um tocador/biblioteca de mídia desenvolvido pela Apple, a partir da compra do software SoundJam MP adquirido pela Apple em 2000. É usado para tocar, baixar, salvar e organizar áudio e vídeo digital em computadores pessoais em articulação com dispositivos como iPod, iPhone e iPad.

moldura software agiu de maneira mais discretizada e deixando um desafio para pensarmos na realização das escavações arqueológicas dos objetos online para além do que a interface gráfica denuncia o que requisita, portanto, um maior aprofundamento nos autores que pensam o software em uma perspectiva cultural ao mesmo tempo em que nos parece essencial encontrar outras fraturas e aspectos não escavados nestas interfaces.

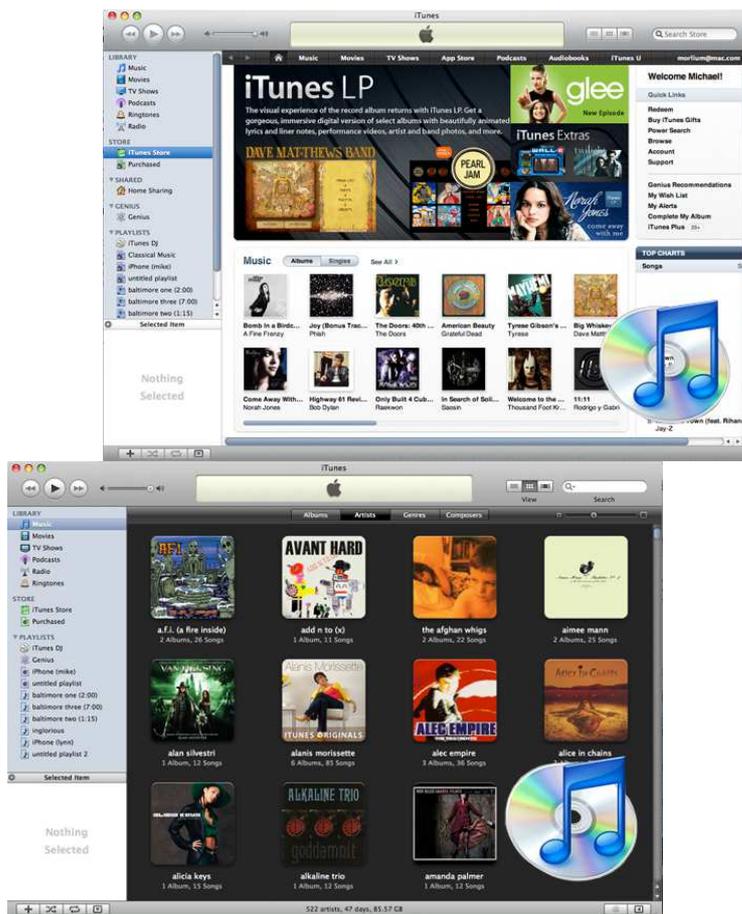


Imagem 2 - Capturas de telas de diferentes versões do software Itunes (acesso em 2011).

### Fanpages Facebook<sup>13</sup>

Percebe-se (conforme imagens a seguir) que a atuação da moldura publicidade em formatos como “anúncio” e “cartaz” se mantém mesmo dentro de uma interface de site de rede social como é a do Facebook, em um processo explícito de remediação, mas

<sup>13</sup> Páginas usualmente de caráter promocional que permitem aos usuários do site de rede social Facebook a juntar-se a um “clube”, foram introduzidas como “like pages” (páginas de curtir) em 2007 ([http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook\\_features](http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook_features) acesso em outubro de 2012).

que visa novamente o apagamento de uma web janelizada e que convidaria a uma experiência distinta de leitura. O uso de links e hipertexto, bem característico de interfaces e softwares culturais, ainda se restringe ao papel de substituir o equivalente ao “ligue agora” (ver na imagem 3 o botão “order now”, por exemplo) de anúncios impressos, deixando assim as molduras software/interface mais discretizadas, diferentemente da abordagem da campanha da Absolut na qual uma web mais gráfica é tensionada pela inserção mais enfática do audiovisual. Essa discretização aparente da faceta do software em nome de uma ênfase em uma linguagem de publicidade mais tradicional poderia ser especulada pela possibilidade que as camadas de programação destas páginas podem entregar de mensuração de número de cliques recebidos ou de acessos à página.

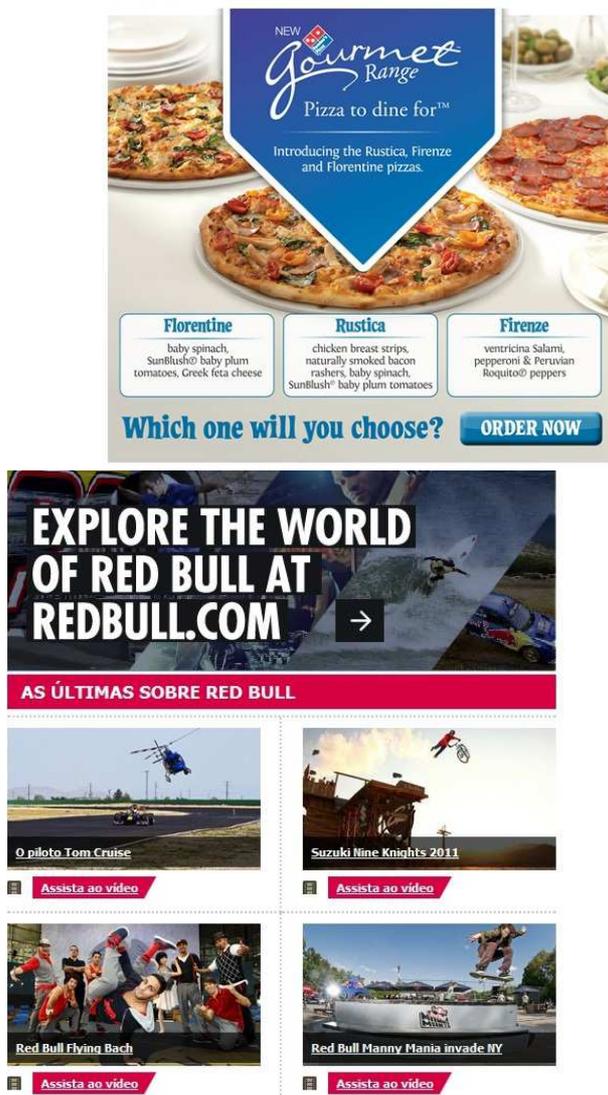


Imagem 3 – Excertos de capturas de fanpages do Facebook (acesso em 2011)

## **Para avançar**

Como pode ser percebido ao longo do trabalho, o movimento de aproximação aos observáveis que começou fortemente calcado no tensionamento com o conceito de remediação e no uso mais instrumental das molduras por dissecação nos fez buscar novas contribuições teóricas que trouxeram as questões sobre interface e software cultural, culminando na busca de maior compreensão sobre o campo da arqueologia das mídias. Em outras palavras, o que neste artigo estruturou-se com uma lógica teorias-metodologias-análises de fato vem acontecendo de forma muito mais circular e menos sequencial (conforme a própria arqueologia da mídia defente quando nos confrontamos com as escavações). Para dar conta desse movimento e dar mais valor aos achados empíricos é preciso entrar de forma mais vigorosa pelo caminho do “agir arqueológico”, movimento iniciado aqui e que nos trouxe inicialmente algumas percepções sobre a web e os softwares que operam pela internet, tais como:

- há um tensionamento entre molduras mais explícitas e molduras mais discretizadas quando se faz o dissecamento das interfaces culturais, esta é uma percepção de relação sem a qual os processos de remediação nesses materiais não podem ser considerados.

- a molduração da publicidade é forte, mas ao mesmo tempo vem sendo tensionada pelos usos dados ao audiovisual e às possibilidades ofertadas pelas interfaces culturais em hiperlinks ou pelas camadas de programação do software que ofertam mensurações “invisíveis” ao usuário final.

- eventuais tendências e categorizações devem ser buscadas sem um olhar exclusivo sobre características somente gráficas ou meramente tecnológicas, mas pensadas tecnoculturalmente: o que estas interfaces (sites, softwares) estão dizendo sobre a cultura do nosso tempo? Como trabalhar melhor a perspectiva da arqueologia das mídias para materiais digitais desse gênero (websites, softwares com versões rapidamente descartadas), com vistas à análise, preservação e identificação destes artefatos? Esta questão final, diríamos que é a de carga mais potência de impulsionamento de nossas futuras reflexões.

## Bibliografia

- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation. Understanding new media. Cambridge, Massachussets e Londres, Inglaterra: Mit Press, 1999.
- CHUN, Wendy Hui Kyong. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. In: Huhtamo, E. & Parikka, J. (orgs). Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications. Berkeley, California: University of California Press. 2011.
- DOCHARTAIGH, Niall O. The Internet research handbook. A practical guide for students and researchers in the Social Sciences. London: Sage Publications, 2002.
- ERNST, Wolfgang. Media Archaeography: Method and Machine versus History and Narrative of Media. In: Huhtamo, E. & Parikka, J. (orgs). Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications. Berkeley, California: University of California Press. 2011.
- FELINTO, Erick. Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo. IHU-Online, nº 375, ano XI. Entrevista concedida para Márcia Junges e Thamiris Magalhães. Disponível em [http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4104&secao=375](http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4104&secao=375) (acesso junho 2012). São Leopoldo, 2011.
- FISCHER, Gustavo Daudt. Desencavando interfaces: reflexões sobre arqueologia da mídia e procedimentos de “resgate” de páginas web. In STEFEN, Cezar; BENVENUTO, Álvaro. (Orgs.). Tecnologia pra quê? As reconfigurações no campo da Comunicação Social. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012.
- \_\_\_\_\_. Interfaces culturais e remixibilidade nas lógicas operativas dos websites. In: Sonia Montañó; Gustavo Fischer, Suzana Kilpp. (Org.). Impacto das novas mídias no estatuto da imagem. 1 ed. Porto Alegre: Sulina, 2012, v. 1. p 131-148.
- \_\_\_\_\_. 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. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2008.
- FULLER, Software Studies series introduction. Disponível em: <http://mitpress.mit.edu/catalog/browse/browse.asp?btype=6&serid=179>, (acessado julho 2011).
- JACKSON, Michelle H. Assessing the structure of communication on the World Wide Web. Journal of Computer-Mediated Communication, Indiana, v. 3, jun. 1996. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/jackson.html>. Acesso em: jan. 2008.
- KILPP, Suzana. Ethicidades televisivas. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.
- KILPP, Suzana. A traição das imagens. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- MANOVICH, Lev. Software Takes Command. Unpublished book. Available at: <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> [accessed 30 July 2012].

- \_\_\_\_\_. The language of new media. Londres: The MIT Press, 2001.
- RADFAHRER, Luli. Design/Web/Design 2. São Paulo: Market Press, 2003.
- ZIELINSKI, Siegfried. Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.