

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

RICARDO DE JESUS MACHADO

TÉCNICA E AUDIOVISUALIDADES:
Arquitetura de Informação e a emergência do homem na tecnocultura

São Leopoldo

2015

Ricardo de Jesus Machado

TÉCNICA E AUDIOVISUALIDADES:

Arquitetura de Informação e a emergência do homem na tecnocultura

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Área de Concentração Processos Midiáticos, Linha de Pesquisa Mídia e Processos Audiovisuais, como requisito para a obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira

São Leopoldo

2015

M149t Machado, Ricardo de Jesus.

Técnica e Audiovisualidades : arquitetura de informação e a emergência do homem na tecnocultura / por Ricardo de Jesus Machado. – 2015.

177 f.: il. ; 30 cm.

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

“Orientação: Prof. Dr. João Martins Ladeira”.

1.Técnica. 2. Audiovisualidade. 3. Tecnocultura. 4. Arquitetura da informação. 5. Zero Hora (Jornal). I. Título.

Catologação na Publicação: Bibliotecário Alessandro Dietrich - CRB 10/2338

RICARDO DE JESUS MACHADO

“TÉCNICA E AUDIOVISUALIDADES: ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO E A
EMERGÊNCIA DO HOMEM NA TECNOCULTURA”

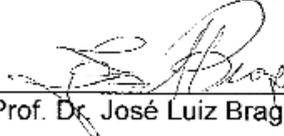
Dissertação apresentada como requisito
parcial para obtenção do título de
Mestre, pelo Programa de Pós-
Graduação em Ciências da
Comunicação da Universidade do Vale
do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Aprovado em 09 de abril de 2015

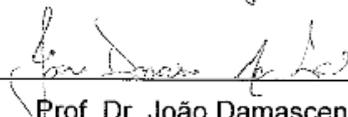
BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Nisia Martins do Rosário – UFRGS



Prof. Dr. José Luiz Braga – UNISINOS



Prof. Dr. João Damasceno Martins Ladeira – UNISINOS

*Dedico esta dissertação a quem a vida
songou o direito de escrever um bilhete
que fosse, mas que, por teimosia,
aprendeu a desenhar o próprio nome e se
tornou a pessoa mais incrível que
conheço, minha mãe.*

*Em memória de Jorge Claudio Jesus de
Vargas, meu irmão e amigo eterno.*

AGRADECIMENTOS

Esta dissertação só é possível por uma qualidade que muitos insistem em chamar “defeito”: teimosia. E é por isso que, ao agradecer, faço referência a outros teimosos que conheci.

Agradeço aos amigos que, pacientemente, ouviram-me falar nesta dissertação e nas dicas e provocações que tanto desconstruíram este trabalho. Agradeço aos novos amigos que fiz em Zero Hora, cujos nomes preservarei por razões éticas, que compartilharam horas de suas intensas jornadas de trabalho a ouvir e responder minhas inúmeras perguntas;

Agradeço aos colegas do IHU, especialmente os que passaram e os que fazem parte da Revista IHU On-Line, pela paciência na hora das explicações quase inexplicáveis de minha pesquisa;

Agradeço ao Gustavo Fischer e à Suzana Kilpp, que lá no começo de todo o processo, quando um erro burocrático quase impediu que esse mestrado fosse realizado, teimaram com as circunstâncias e ajudaram na decisão de prosseguir no PPG. Aproveito para agradecer as considerações do professor Fabrício Silveira, na banca de qualificação, que tanto contribuíram para este trabalho;

Agradeço ao João Ladeira, esse cara que me ajudou em várias “paradas”, como ele diz em seu peculiar carioquês, e que se tornou um grande amigo compreensivo em momentos delicados que transcendem o ato de pesquisar, mas que soube ser o orientador rigoroso que cientificamente se espera;

Agradeço à Laura Arrué, pela amizade e por fazer parte de todo o processo de construção desta pesquisa, desde o projeto de ingresso, e por ser uma parceira intelectual inspiradora;

Agradeço à Cristina Guerini Link pela ajuda, pela paciência, pelo amor, pela compreensão e por estar ao meu lado nos momentos mais difíceis em que esta dissertação precisou ser escrita;

Agradeço às minhas irmãs, sobrinhos e sobrinhas por me apoiarem mesmo eu estando ausente em todos estes meses;

Agradeço, finalmente, à minha mãe por seu amor incondicional, que mesmo

sendo analfabeta, sempre fez todos os esforços para que eu me tornasse quem sou, para que eu aprendesse a amar o conhecimento e buscar ser não um acadêmico famoso, mas um humano sensível e que tivesse compaixão pelos outros.

Agradeço a Deus e aos deuses por serem a força mística, não religiosa, que nos move.

“De toda essa embrulhada o pensamento dele sacou bem clarinha uma lua: Os homens é que eram máquinas e as máquinas é que eram homens.”

Mário de Andrade

Macunaíma o herói sem nenhum caráter, capítulo V

RESUMO

A pesquisa apresentada a seguir busca estabelecer atravessamentos entre as dimensões da *técnica* e das *audiovisualidades* no contexto social em que estamos inseridos, chamados neste estudo de *tecnocultura*. Nesse sentido, propõe-se a tentar compreender as condições de emergência de um tipo de *Arquitetura de Informação* hegemônico como *técnica* de organização de dispersões no espaço digital. Para tanto, tem-se como objeto empírico de pesquisa a *home page* da versão digital do jornal Zero Hora. A partir de inúmeras relações teórico-empíricas, evidenciou-se um sofisticado processo de controle dos leitores/internautas por meio de um conjunto de *regras* que organiza o espaço a partir do texto – HTML – operacionalizados, justamente, pela *Arquitetura de Informação*. Tais fenômenos surgem de uma estética, no sentido ético e político, em que a vida humana em todos seus aspectos – *zoé* e *bios* – passam a ser objetos de monitoramento e, conseqüentemente, de controle. O que há de novo nesse processo de controle é que, a despeito das experiências predecessoras, ele não ocorre de forma linear, centralizada, mas de forma dispersa e descentralizada.

Palavras-chave: Técnica. Arquitetura de Informação. Tecnocultura. Controle.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora. - 14-01-2014	17
Figura 2 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora – 01-05-2014	18
Figura 3 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora – 22-12-2014	19
Figura 4 – Frame do filme Triumph des Willens (Triunfo da Vontade) gravado por ordem de Adolf Hitler	35
Figura 5 – New York Times, Zero Hora e Jornal NH	36
Figura 6 - Figura 6 – Site CNN em 1998.	64
Figura 7 - Just What Is It That Makes Today's Homer So different, So appealing? Richard Hamilton	67
Figura 8 – New York Times, Zero Hora e Jornal NH	76
Figura 9 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora. - 14-01-2014	91
Figura 10 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora – 01-05-2014	92
Figura 11 – Home visível Nova – Versão de estreia / Versão Dez-2014	94
Figura 12 – Conceitos	97
Figura 13 – Conceitos aplicados	99
Figura 14 – Home page ZH dissecada 1, 2, 3, 4 e 4b	100
Figura 15 – Home page ZH dissecada 5	102
Figura 16 – Home page ZH dissecada 6	102
Figura 17 – Home page ZH dissecada 8 e 9	102
Figura 18 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 1	108
Figura 19 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 2	109
Figura 20 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 3	109
Figura 21 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 4	110
Figura 22 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 4b	111
Figura 23 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 5	112
Figura 24 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 6	112
Figura 25 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 8 e 9	113
Figura 26 – Title Home page ZH – Componentes SEO visíveis	117
Figura 27 – Dussanti	120
Figura 28 – Chartbeat	123
Figura 29 – Chartbeat – dissecado	124
Figura 30 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora – 22-12-2014	132
Figura 31 – Estoure a bolha	136

Sumário

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 Eixos da Pesquisa	13
1.2 Pesquisador, Objeto, Problema de Pesquisa e Metodologia	15
1.2.1 Pesquisador.....	16
1.2.2 Objeto e Problema de Pesquisa	17
1.2.3 Metodologia.....	23
1.3 Justificativa.....	26
2. EIXO DAS TÉCNICAS	30
2.1 A estética da reprodutibilidade	30
2.2 A reviravolta da experiência, a técnica como sujeito	42
2.3 Limiar	49
3 EIXO DAS AUDIOVISUALIDADES.....	53
3.1 Tecnocultura: a emergência audiovisual na era da técnica	55
3.2 Interfaces	61
3.3 Banco de Dados como paradigma espacial	66
3.4 A irremediável hipermediação dos meios.....	69
3.5 Limiar	75
4. EIXO DAS ESTÉTICAS	77
4.1 A emergência dos saberes	78
4.2 Horizonte Arqueológico e o deslocamento à Genealogia.....	83
4.3 O homem	88
4.4 Limiar	90
5 EIXO DAS MATERIALIDADES	92
5.1 Aproximações e estranhamentos – O empírico (des)construído	94
5.1.1 Home page de Zero Hora.....	96
5.2 A anatomia de uma Arquitetura de Informação	102
5.3. A forma algorítmica do Prometeu digital pós-moderno	110
5.4 O memorioso SEO, o adivinha do século XXI	121
5.5 Arquiteturas de ZH, uma história contada.....	126
6.3 Limiar	134

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	136
6.1 Dispersão e controle	139
6.2 Estoure a bolha!	143
6.3 De volta ao buraco negro, o universo em expansão	146
REFERÊNCIAS	148
ANEXOS	152
Anexo 1 – Home page Jornal Zero Hora – 14-01-2014	152
Anexo 2 – Home page Jornal Zero Hora – 01-05-2014	153
Anexo 3 – Home page Jornal Zero Hora – 22-12-2015	154
Anexo 4 – ZH Virou Beta – Versão PNG	155
Anexo 5 – ZH Virou Beta – Reprodução do texto.	157
ZH virou beta - 03 de maio de 2014.....	157
Anexo 6 – Visual Newsreader Spectra MSNBC – home page.....	159
Anexo 7 – Cali la ciudad que no duerme.....	160
Anexo 8 – Entrevistado 1	161
Anexo 9 – Entrevistado 2	173
Anexo 10 – Repercussão novo site ZH site.....	186
Anexo 11 – Home pages antigas de ZH	187
Anexo 11b – Home pages antigas de ZH	188

1. INTRODUÇÃO

*“Arrisca teus passos por caminhos pelos
quais ninguém passou; arrisca tua cabeça
pensando o que ninguém pensou”*

*Autor desconhecido
Pichação no Theatro Odeon,
Paris, França, maio de 1968*

Esta pesquisa levou mais de 30 anos para ser escrita. Ela se chama *Técnica e Audiovisualidades: Arquitetura de Informação e a emergência do homem na tecnocultura*. Tem como observável a *home page* do Jornal Zero Hora. Em síntese, busca compreender e explicar como a *Técnica da Arquitetura de Informação* organiza o espaço a partir de uma linguagem – o HTML. Quanto ao tempo de escritura, explico: no princípio a principal dificuldade foi aprender a andar e falar, depois tudo foi ficando mais simples, quando a escrita e as linguagens foram aprendidas. Mais recentemente, nos 24 meses que antecederam a defesa desta dissertação, foi intensificada a carga de dedicação com aulas, leituras, debates e análises específicas que desembocaram neste texto. As reflexões emergem no contexto do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos – PPGCom e resulta de inúmeros atravessamentos – concordâncias e, sobretudo, discordâncias – e afecções com professores e colegas.

Há pontos que devem ser esclarecidos antes de nos aprofundarmos:

- 1) Exceto pela *Introdução* e *Considerações Finais*, todo o texto é apresentado por meio da denominação “*Eixos*”. Tal nomenclatura deriva da ideia de que a pesquisa funciona como uma espécie de engrenagem em que todas as partes estão conectadas, sendo interligadas por esses grandes eixos de debate, os quais possuem certos funcionamentos específicos, mas que integram a maquinaria (teórico-empírica-metodológica) que coloca este trabalho em funcionamento;
- 2) Esta dissertação tenta funcionar como uma espécie de contrapartida às reflexões elaboradas e discutidas em sala de aula durante as disciplinas que compõem a grade curricular do mestrado, apresentando, inclusive,

os movimentos realizados;

- 3) A escritura que será apresentada a seguir foi totalmente reescrita após a banca de qualificação. Evidentemente haverá frases que se repetem, porque a questão de fundo dos *Eixos* se mantém, porém todos os textos foram reestruturados a partir dos tensionamentos da própria pesquisa e da banca de qualificação. Apresentamos um amadurecimento dos argumentos, buscando uma maior clareza textual e de construção da pesquisa. Os tensionamentos permanecem mais em função do tempo que do espaço, tendo como paradigma uma visada que busca se aproximar o máximo possível às proposições de Henri Bergson (*Bergsionismo, 2010*). Visamos uma perspectiva que busca de modo teórico e metodológico – considerando a formulação dos mistos, do problema de pesquisa, escolha do observável, a própria escritura etc – dar guarida ao estrangeiro, isto é, propor uma (des)construção mais aberta;
- 4) Este estudo, apesar de ter uma interface com a Filosofia, cujos teóricos são convocados em vários momentos, fundamenta-se nos autores e conceitos que orientam as perspectivas acadêmicas do Grupo de Pesquisa *Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design – Tcav*, que busca inscrever o estudo em seu espaço acadêmico de validade. Obviamente este processo se dá por filiação e tensionamento, ora se aproximando e ora se distanciando, sempre buscando avançar o debate e as reflexões.

Dito isto, apresentamos a seguir os seguintes itens: 1.1 Eixos da Pesquisa; 1.2 Pesquisador, Objeto e Problema de Pesquisa, Metodologia; e 1.3 Justificativa.

1.1 Eixos da Pesquisa

A arbitrariedade da divisão dos capítulos e organização da pesquisa se dá pela necessidade de tentar organizar os caminhos que resultaram nesta escritura. A divisão posta busca agrupamentos coerentes com a construção do raciocínio e, também, certa familiaridade

entre os eixos subsequentes. Reiteramos, porém, que os *Eixos* são abertos, o leitor, se preferir, pode organizar a leitura a partir de suas próprias afecções, mas frisamos que as *Considerações Finais* só farão sentido se forem visitadas por último, uma vez que há uma série de conceitos que são recuperados, cujas explicações estão nas seções anteriores. Aos *Eixos*:

Introdução – Esta primeira parte em que o leitor acessa a pesquisa traça um panorama geral de como ela foi construída, apresenta ensaísticamente e tenta justificar os elementos básicos da investigação - *objeto de pesquisa, pesquisador, problema de pesquisa e Eixos de abordagem*. Além disso descreve inicialmente o observável – a *home page* de ZH – tentando clarear as razões que levaram à escolha do objeto de pesquisa e, por fim, estabelece as considerações sobre as escolhas feitas até este momento;

Eixo das Técnicas – Nesta etapa da pesquisa a proposta é discutir os modos de emergência da *técnica*, sua relação com a estética e suas formas de funcionamento na tecnocultura. Faz-se uma discussão preliminar sobre a técnica a partir de Walter Benjamin (*A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, 1987*) e se avança até Umberto Galimberti (*O homem na idade da técnica, 2006*), passando por uma série de outros autores que contribuem no avanço dos debates apresentados. O que se tenta compreender são as condições e a importância da *técnica* no contexto audiovisual, sobretudo no que se refere às construções dos arranjos de interface;

Eixo das Audiovisualidades – Sem as interfaces digitais e culturais esse trabalho não existiria. A discussão colocada explica o conceito de *audiovisualidades* e faz as aproximações com o empírico estabelecendo suas relações com a *tecnocultura*. Deste modo busca entender a constituição dos arranjos digitais – *Interface, os Bancos de Dados e a Remedição/Hipermediação* –, seus modos de funcionamento, seus efeitos de superfície e as relações com seu contexto social de emergência. Tais movimentos são realizados a partir das leituras e teorias que impulsionam as reflexões da Linha de Pesquisa;

Eixo das Estéticas – O debate que apresentamos nesta seção estabelece um diálogo com autores que pretendem explicar como determinadas racionalidades surgem em contextos específicos. Não possui, deliberadamente, um caráter metodológico, mas explica muitas das aproximações que são feitas. Assim, propõe-se, justamente, a compreender de forma um pouco mais clara os processos sociais que permitiram à *técnica* atualizar-se ao longo

do tempo. Isso tudo desde uma perspectiva arqueológica e genealógica, que se mantém em constante processo de construção e tensionamento teórico, sempre com vistas à *home page* de ZH;

Eixo das Materialidades – De todas as etapas da pesquisa, esta é a mais longa. As razões são simples. Os autores que já apareceram no começo da investigação são retomados neste *Eixo*. Isso porque é quando fazemos as demonstrações do que sustentamos ao longo de todo o trabalho. Nesse sentido faz-se um mergulho ainda mais aprofundado no objeto de pesquisa, especificamente no observável. Embora a *home page* de ZH apareça dispersa ao longo de toda a pesquisa, nesse espaço ela é alçada ao centro do processo, executando-se os movimentos de descrição e análise mais específicos. É importante destacar que o título pensado inicialmente para esta etapa era, justamente, “Eixo das Visualidades”, o que restou, ao fim do trabalho, insuficiente. Justificamos a mudança para *Eixo das Materialidades* justamente porque há uma dimensão das *Audiovisualidades* que não pode ser vista em seu modo de superfície, mas cuja existência é fundamental às manifestações audiovisuais, trata-se da *Técnica*, como o próprio título da dissertação sugere. Tomo a figura do fascinado Kant sob o céu de estrelas e diante de si próprio para descrever a sensação que me levou a escrever sobre *Arquitetura de Informação*. Diferente do filósofo, o nível de profundidade da minha questão fundante é muito menos espessa e não tinha como “observável concreto” as estrelas e a moral, mas, sim, o *audiovisual* e a *técnica*, respectivamente. Dito isto, não há uma hierarquia entre o visual e o não-visual, são partes de um mesmo misto, do qual fui impulsionado ao interior – à *técnica* – por conta do exterior – as *audiovisualidades*. Nesse sentido, tendo a pensar que justamente o que me instiga nas arquiteturas de interface da ZH é muito menos aquilo que aparece e muito mais aquilo que não aparece, que não brilha, que é “insosso”, ou seja, aquilo que não existe de deslumbrante visualmente.

* * *

Uma vez explicada a dinâmica da pesquisa, avançamos nos demais pontos em debate.

1.2 Pesquisador, Objeto, Problema de Pesquisa e Metodologia

Tentemos seguir a lógica, apresentando os quatro pilares da investigação científica de modo objetivo e claro. A ideia é subsidiar o leitor de informações para que o texto seja melhor compreendido em torno de suas complexidades.

1.2.1 Pesquisador

Compreender os locais de fala parecem ser tão importantes quanto conhecer os conceitos que estão sendo trabalhados. Isso porque nem todos os processos de escolha são totalmente conscientes por quem é responsável pelas decisões. Portanto, para tentar preencher este *gap* explico de que maneira se deu a construção de meu lugar de fala na pesquisa.

Trago do meu histórico de leitor e jornalista, inicialmente em meios pré-digitais, o desconforto e a desconfiança de determinadas construções da realidade. Muito antes de me aventurar academicamente na graduação, sem ter concluído sequer o ensino médio, aprendi a programar/construir páginas *web*. O período era dos primórdios do processo de popularização da rede no Brasil, no final da década de 1990, cujos meus experimentos funcionavam em um ambiente *off-line*. Na época, a conexão era muito ruim, feita por *modems* de velocidade de 56kbps. Apesar das experiências serem simples e precárias, ter aprendido a desenvolver pequenos sites em linguagem HTML, nos idos dos anos 2000, foi fascinante. Meu primeiro estágio na área de Comunicação foi de *webwriter* na Agência Experimental de Comunicação da Unisinos – AgexCom, a partir de 2005. Já em 2010, dez anos após as primeiras experiências, com uma Internet que havia avançado exponencialmente tanto seus produtos quanto suas tecnologias, aprimorei minha formação profissional e me capacitei tecnicamente em *web design*, no período em que atuei como *webwriter* na Unidade de Comunicação Institucional e Marketing da Unisinos. Desde esta época me familiarizo mais profundamente com audiovisuais digitais, sendo que já pude experimentar diversos tipos de programas que instrumentalizam a produção e publicação de notícias *on-line*.

No que se refere à outra interface de meu trabalho no âmbito teórico – social e filosófico –, remeto ao meu atual trabalho como jornalista do Instituto Humanitas Unisinos – IHU, onde tenho contato com uma série de autores que, sem dúvida, impactam na produção textual que está sendo apresentada. Tais experiências transcendem a leitura dos textos e em

alguns casos o contato pessoal com os pesquisadores – entre eles uma entrevista de mais de uma hora realizada pessoalmente com Umberto Galimberti –, permitem com que tais dimensões sejam tensionadas não somente com o empírico, mas também com o próprio pesquisador.

Tais aspectos parecem ser pontos que não poderiam ser negligenciados aos avaliadores e que, em alguma medida, já adiantam fatores que explicam a escolha do objeto empírico, ponto que debateremos no próximo sub-capítulo.

1.2.2 Objeto e Problema de Pesquisa

O projeto de ingresso ao mestrado já previa o estudo de arranjos de interface, embora não estivesse colocado, exatamente, nestes termos, cujo observável era um *site* que fazia transposição de linguagens, traduzindo livros em produções audiovisuais para a Internet. Com o avanço das disciplinas do mestrado, a perspectiva de análise foi se transformando e, por meio de um longo processo, migrou mais às perspectivas que apresentamos agora, tendendo às condições de emergência da *técnica* na *Arquitetura de Informação*.

Assumindo a dimensão de que a realidade dada é sempre um atual de uma potência mais ampla, interessei-me pela forma de construção *técnica* de determinados produtos *web*, com intuito de tentar ampliar o entendimento sobre o processo *tecnocultural* em que estamos imersos. Para tanto, foram estabelecidos atravessamentos entre teoria, *técnica* e seus empíricos. Obviamente tal guinada resultou em uma maior complexificação da investigação, que tenta operar a partir de dois grandes pontos mobilizadores – *técnica* e *cultura* – em um trânsito constante, onde ora há uma aproximação maior em um ponto ora em outro. Tal procedimento metodológico de aproximação e desvio, por assim dizer, tenta se dar a ver ao longo de toda a escritura e está sintetizado na (i)lógica da construção dos *Eixos* da pesquisa. Em termos práticos, o processo ocorre no fluxo interno dos debates estabelecidos neste texto.

Esta dinâmica dá origem ao seguinte objeto de pesquisa: *A Arquitetura de Informação* como *regra* de construção de *arranjos audiovisuais em sites de notícias*, cujo misto é formado pelos seguintes itens: a *técnica* (virtual) e a *Arquitetura de Informação* (atual). Diante deste cenário, o problema de pesquisa formulado, que busca dar conta desta

reflexão, é o seguinte: *Como a técnica (como conceito) se atualiza na estética da Arquitetura de Informação da home page de ZH?*

O pano de fundo onde se desdobra a reflexão proposta à dissertação, tem, portanto, como observável as interfaces audiovisuais da *home page* do Jornal Zero Hora. O estudo em termos empíricos centra-se, portanto, às formas de produção audiovisual (às emergências técnicas). Aliás, cabe ressaltar, que a *técnica* para este estudo é pensada como uma manifestação estética, logo, ética e política. E é, justamente, sobre essa matriz que as reflexões se desenvolvem e, por isso, nos aproximamos de Benjamin (*A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, 1987; *O autor como produtor*, 1987; *Benjamin e a obra de arte. Técnica, imagem, percepção*, 2012), de Bergson (*A evolução criadora*, 2005; *Bergsionismo*, 2012, via Deleuze), de Foucault (*A ordem do discurso*, 1996; *História da sexualidade I: A vontade de saber; A arqueologia do saber*, 1972; *Microfísica do poder*, 1979), de Galimberti (*Psiche e Techne: o homem na idade da técnica*, 2006), Buck-Morss (*Benjamin e a obra de arte. Técnica, imagem, percepção*, 2012), Gagnebin (Walter Benjamin, 1982), de Flusser (*Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, 2011; *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*, 2007), de Morville e Rosenfeld (*Information Architecture for the World Wide Web, Third Edition*, 2006), de Manovich (*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, 2005), de Bolter e Grusin (*Remediation*, 2000), Deleuze (*Bergsionismo*, 2012; *Conversações*, 1992; *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia volumes 1 e 2*, 1995), entre outros.

Há um aspecto chave nisso tudo. Argumentamos que a *Arquitetura de Informação*, o atual que surge do virtual (*Técnica*) apresentado, é o que permite a ligação entre uma linguagem – o HTML – e o espaço – a *home page* de ZH. A partir da sustentação teórica de Foucault (arqueologia e genealogia), defendemos que um *objeto* se constitui por meio de um sistema de dispersão que diz respeito a várias coisas distintas e que opera como uma força de atração. Retomando nosso ponto em debate, a *Arquitetura de Informação*, sustentamos que além do elemento chave textual, o HTML, há outro ponto muito relevante na complexa engrenagem que hegemoniza determinados modos de ser/estar *on-line*, os mecanismos de busca. Dito de outra forma, a questão é a seguinte: há um modo de se construir/organizar os arranjos de interface que são regidos por um conjunto de regras em que

grande parte delas suscita a construção de audiovisuais digitais baseadas em uma linguagem textual. Isso se torna possível porque os mecanismos de busca dependem desta lógica para que possam funcionar e oferecer resultados de pesquisa mais precisos. Há, ainda, a dimensão de que estas dinâmicas se hegemonizam pela capacidade de oferecer uma série de relatórios e informações sobre o comportamento dos usuários. É nesse sentido que destacamos o *controle* como um elo importante na complexa engrenagem *tecnocultural*. Trazer luz a estes processos significa pensarmos sobre todas as estratégias que deslocam a atenção dos aspectos fundantes das sociedades tecnocientíficas, tais como o *controle*. Para tanto, faz-se uma reflexão sobre a *técnica* e seu papel histórico na cultura.

Antes de avançarmos, considero importante uma pequena e rápida apresentação do observável desta pesquisa, com o intuito de promover certa familiarização com o objeto empírico, de modo que tais fenômenos não estejam restritos ao *Eixo das Materialidades*.

Figura 1 – Topo da *home page* do site do Jornal Zero Hora. - 14-01-2014.



Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/> . Acesso em << 14 de janeiro de 2014, às 18h51>>.

Figura 2 – Topo da *home page* do site do Jornal Zero Hora – 01-05-2014.

clíc ABS Copa Todos Classificados hahah Busca: Em: Todo o clic OK

18°C Porto Alegre Previsão completa

ZH

Entrar Assine

Notícias Entretenimento Esportes Porto Alegre Vida e Estilo Outros [Leia a edição impressa](#)

Briga generalizada na Capital

Shopping fecha após confusão entre jovens

Porto Alegre

Licitação para instalar GPS nos táxis é suspensa

#ZH50ANOS

Um novo jornal
Veja o que muda

Download gratuito
Livro lembra fatos que foram notícia nos últimos 50 anos

Opine
O que você achou da #novaZH?

CleanMyMac 2

O utilitário de limpeza mais seguro para o seu Mac. Duas vezes mais rápido, duas vezes mais eficiente.

Baixe Grátis

DUPLA GRE-NAL

MP quer manter a prisão do pai

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/> . Acesso em << 01 de maio de 2014, às 19h37>>.

Figura 3 – Topo da *home page* do site do Jornal Zero Hora – 22-12-2014.

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/> . Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>>.

As versões da *home page* de ZH que apresentamos acima se dão pelas seguintes razões: a primeira imagem (Figura 1) foi trazida porque boa parte desta pesquisa se debruçou sobre as arquiteturas de interface do antigo projeto gráfico do site. Foram meses de investigação e provocação mútua – entre *problema de pesquisa*, *objeto de pesquisa* e *pesquisador*. Nesse sentido não era possível e, tampouco, prudente ignorar esse momento arqueológico do observável; a segunda (Figura 2) diz respeito ao novo projeto gráfico da publicação *on-line* e ocorre por motivos ainda mais óbvios, uma vez que o “novo” arranjo audiovisual da página tende a tensionar o antigo e registra, também, outro momento arqueológico do empírico; a terceira imagem (Figura 3) foi convocada à pesquisa para fazer as demonstrações empíricas que apresentaremos no *Eixo das Materialidades* e marcar as sutis mudanças que a *home* sofreu nos últimos meses.

Fora os pontos acima citados, que por si só fundamentam a escolha da *home* de ZH, há outros aspectos provocativos entre eles o fato de que, mesmo com a mudança visual, o

paradigma de construção dos arranjos de interface se manteve inalterável – tanto na dimensão da organização espacial dos arranjos quanto da *técnica* (mais adiante discutiremos prolongadamente sobre o porquê destas estratégias). Tal fato indicia que o problema de pesquisa posto está construído obedecendo às regras bergsonianas, uma vez que, apesar da mudança de *layout* do observável, mantém-se verdadeiro à proposta de investigação.

Superando estes pontos conjunturais, tentemos avançar em direção à *técnica*. Assim, a impressão que temos é que a *home page* do jornal Zero Hora é bastante tradicional, do ponto de vista da construção audiovisual dos arranjos de interface, pois mesmo no novo modelo organiza-se de forma vertical e parece buscar certo equilíbrio entre imagens e texto. Privilegia em sua parte mais importante, o topo, anúncios, fotos e pequenas chamadas em *hiperlinks* para as matérias jornalísticas. No aspecto técnico, usa uma linguagem predominantemente em HTML, ou seja, em texto. Embora haja um efeito de superfície com certo número de imagens, a opção pela construção *técnica* de suas páginas em linguagem textual, alinha-se à perspectiva mais hegemônica de construção de *sites*, permitindo, entre outras razões, uma melhor indexação do conteúdo produzido aos mecanismos de busca *on-line*. O que se poderia chamar de inovador é irrisório e parece manter os cacoetes oriundos da organização da informação de material impresso,¹ por exemplo, ao não privilegiar, em sua página principal, a exibição de vídeos, mantendo em destaque textos, fotos e propagandas.

O site de ZH torna-se importante para esta pesquisa porque pode ser considerado como uma espécie de síntese do modelo hegemônico de construção de *Arquitetura de Informação* (*New York Times*,² *Le Monde*,³ *El País*,⁴ etc., tendem a funcionar desde a mesma lógica). Ainda que pudéssemos escolher outros observáveis, a decisão pela *home page* de Zero Hora se deu, também, pela viabilidade geográfica de poder realizar certos movimentos científicos de investigação, como as entrevistas com os jornalistas que operam

1

No dia 4 de maio de 2014 a publicação celebrou 50 anos de sua fundação, não por acaso no ano que marca os 50 anos do golpe civil-militar no Brasil.

2 <http://www.nytimes.com>.

3 <http://www.lemonde.fr>.

4 <http://brasil.elpais.com>.

instrumentalmente e constroem as audiovisuais do objeto empírico. Há um ponto importante de ser ressaltado, o de que a escolha do empírico não foi mobilizada para dar conta de uma determinada teoria, mas, sim, o contrário, a teoria é que foi escolhida em função do observável. Dito isto, recuperamos o argumento das reflexões sobre a *Arquitetura de Informação* e buscamos entender por que mesmo com todos os esforços em mudar, a ZH continua parecendo aquele velho titio reacionário e careta, só que desta vez com uma roupa *fashion*, que sem dúvida é aparentemente mais moderna, elegante e bonita. Isso tudo em consonância com o próprio discurso e “auto-defesa” da publicação que se declara abertamente alinhada⁵ às novas tecnologias e às possibilidades de construção da notícia, que, positivamente, reconhece que está em permanente construção. Em resumo, reiteramos que o paradigma *estético* se mantém – ainda que atualizado – e é por isso que a compreensão da *técnica*, como ferramenta construtora das noções de ética e política, torna-se um elemento chave para superarmos os efeitos visuais e enxergarmos as arquiteturas de interface naquilo que a estrutura e lhe dá funcionamento.

1.2.3 Metodologia

A julgar pelo que foi construído ao longo do mestrado e tendo em vista o problema de pesquisa – *Como a técnica (como conceito) se atualiza na estética da Arquitetura de Informação da home page de ZH?* – apresentado neste texto, o que buscamos é o espectro de hospitalidade da investigação para atender às regras de formulação do problema, apresentada no *Bergsonismo* (2012). Deste modo, o que se objetiva com a questão é colocar os mistos mais em função do tempo – das *durações* – que do espaço. É nesse sentido, então, que se busca com a intuição “(...) ultrapassar o estado da experiência em direção às condições da experiência” (DELEUZE, 2012, p. 21). A mesma estratégia utilizada para a composição do problema de investigação foi apropriada para a formulação do *objeto de pesquisa*. Em ambos casos tentou-se atender às regras de Bergson para a formulação do misto, que restou composto pela *técnica (virtual)* e *as Arquiteturas de Informação (atual)*, como já explicado anteriormente. Quanto a justificativa à escolha do tema, recorre-se à Manovich (2005) quando sustenta que é preciso criar algo para que sejamos capazes de pensar naquilo que ele chama de

5 Nos anexos 4 e 5 podem ser lidos o editorial em que a ZH, por meio de sua chefe de redação à época, Marta Gleich, posiciona a política editorial do grupo de comunicação com relação às novas tecnologias.

“infoestética”. Embora, por razões claras, este estudo não se proponha a realizar este amplo trabalho teórico-conceitual proposto pelo autor, as intenções manifestas neste texto são, também, impulsionadas pela premissa apresentada por Manovich: “uma análise teórica da estética do acesso à informação, assim como da criação dos objetos dos novos meios que <<estetizam>> o processamento de informação”⁶ (MANOVICH, 2005, p. 282).

A ampliação do horizonte de visão, resultado das contribuições da disciplina Pesquisa de Audiovisual, permitiu à investigação uma melhor articulação entre *pesquisador*, *problema de pesquisa*, *objeto de pesquisa* e *metodologia*, que passam a operar de maneira mais integrada (não menos tensionada). Assim, levando-se em conta o problema e o objeto de pesquisa, pensamos conceitualmente, também, por meio da tétrede de McLuhan (*La aldea global*, 1993), que nos ajuda a compreender a justaposição de diferentes linguagens (visuais e de linguagem) em um mesmo espaço/tempo que interagem de maneira simultânea, como destaca o autor em seu livro a *La Aldea Global*:

Como a voz, a impressão, a imagem e os dados sensoriais procedem em forma simultânea, figura e fundo somente podem estar em justaposição em vez de estarem em uma relação sequencial. (...) A tecnologia destaca e enfatiza uma função dos sentidos do homem: ao mesmo tempo, os outros sentidos se amortecem ou caem em desuso temporário (MCLUHAN, 1993, p. 21).⁷

McLuhan, por entender que os meios de comunicação são extensões do homem, aborda na obra em discussão os “efeitos ocultos” dos meios e defende a tétrede como mecanismo para revelar os efeitos subliminares dos artefatos (MCLUHAN, 1993, p. 80).

As decisões metodológicas expostas até aqui são resultados de inúmeras horas de releituras, outras inúmeras horas de contato com os observáveis, outras inúmeras horas de conflito interno e intenso, entradas e saídas aleatórias à investigação propriamente dita. Isso tudo reflete um profundo processo de desconstrução dos quatro pilares da pesquisa, a começar pelo pesquisador, talvez, o mais afetado. A partir de Evando Nascimento (2013), foi possível compreender melhor a desconstrução que se inseriu neste trabalho, não de forma puramente

6 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *un análisis teórico de la estética del acceso a la información, así como de la creación de los objetos de los nuevos medios que <<estetizan>> el procesamiento de información* (MANOVICH, 2005, p. 282).

7 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *Como la voz, la impresión, la imagen y los datos sensoriales proceden en forma simultánea, figura y fondo suelen estar en yuxtaposición en lugar de estar en una relación secuencial. (...) La tecnología señala y enfatiza una función de los sentidos del hombre: al mismo tiempo, los otros sentidos se amortiguan o caen en desuso temporario* (MCLUHAN, 1993, p. 21).

deliberada, mas como um atravessamento ocasional, um acontecimento, rigorosamente nos termos de Jacques Derrida, cuja definição é citada por Nascimento. “Digo frequentemente que a desconstrução é o que acontece (*c`est ce qu`il arrive*), o que passa ou chega. O que acontece mesmo sem trazer esse nome: é o que acontece no mundo” (NASCIMENTO, 2013, p. 6). Dizer *oui a l`étranger* produziu efeitos muito produtivos à pesquisa, passando a operar como uma estratégia fundamental ao desenvolvimento desta investigação.

A dialética do olhar como modo de perceber as audiovisuais que impulsionam este trabalho é conduzida por Michel Foucault (*Microfísica do Poder*, 1979), que nos conduz à *Arqueologia e Genealogia*. O objetivo de usar essa ferramenta metodológica é *compreender as regras* da organização da dispersão dos discursos, cuja operacionalidade é feita pela *Arquitetura de Informação*, de modo que o imperativo se torna, justamente, articular tais dispersões. Aliás, Foucault é muito caro para pensarmos o conceito de acontecimento, o que acaba sendo uma contribuição muito particular às perspectivas de desconstrução de Derrida, conforme foi apontado anteriormente. Como bem lembra Cristiane Oliveira (2008), “A noção de acontecimento será recolocada na arqueologia como algo da ordem da irrupção, daquilo que rompe com a regularidade de uma dada formação discursiva” (OLIVEIRA, 2008, p. 172). Já no que se refere à Genealogia, Foucault a descreve como uma forma de

(...) demarcar os acidentes, os ínfimos desvios – ou ao contrário as inversões completas – os erros, as falhas na apreciação, os maus cálculos que deram nascimento ao que existe e tem valor para nós; é descobrir que na raiz daquilo que nós conhecemos e daquilo que nós somos – não existe a verdade e o ser, mas a exterioridade do acidente. (FOUCAULT, 1979, p. 21).

Suzana Kilpp, em seu livro *A traição das Imagens* (2010), apresenta outra importante ferramenta para o processo de dissecação de imagens. A abordagem daquilo que ela chama “eixo das molduras”, no livro em questão, oferece um modo de observar e refletir sobre as imagens. Desta forma, as molduras e moldurações funcionam aqui como modos de dar processualidade à pesquisa. As molduras, “(...) entendidas como aqueles quadros ou territórios de significação” (KILPP, 2010, p.18), serão aproximadas à realidade do objeto de pesquisa. Tal processo também será realizado com as moldurações, explicadas pela autora como “(...) procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras” (KILPP, 2010, p.18). Por fim recorro a Didi-Huberman (*O que vemos o que nos olha*, 2010). Tal autor passou a brilhar neste projeto de pesquisa a partir de McLuhan

(1993), sobretudo por refletir sobre o ver/enxergar, sobre o perto e o distante, aquilo que a inspira nossas reflexões sobre a dialética do olhar. “(...) *figura e fundo*”,⁸ diria McLuhan (1993, p. 21). Ao mesmo tempo, o autor aproxima-se da desconstrução, à medida que propõe um olhar para os objetos de maneira autêntica a partir do conceito de *imagem crítica*, definido por ele da seguinte forma:

(...) *imagem crítica*: uma imagem em crise, uma imagem que critica a imagem – capaz portanto de um efeito, de uma eficácia teóricos –, e por isso uma imagem que critica nossas maneiras de vê-la, na medida em que, ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la verdadeiramente. E nos obriga a escrever esse olhar, não para “transcrevê-lo”, mas para constituí-lo (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 172).

1.3 Justificativa

O argumento que, de alguma forma, tenta organizar toda a discussão proposta é de que há uma dimensão das audiovisualidades que não é visível, mas que é fundante de sua existência, a *técnica*. Esta não existe tão somente como elemento de realização visual de determinados objetos, mas como aspecto chave de uma engrenagem mais ampla. Ou seja, a *técnica* como elemento realizador de determinada *estética*. Então, o que se busca é abrir a “Caixa Preta” das arquiteturas de interface, como propõe Flusser:

(...) tal complexo “aparelho-operador” parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser canal que liga imagem e significado. Isto porque o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: *é caixa preta* e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento desta caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las (FLUSSER, 2011, p. 26).

Em linhas gerais, ao olhar para a *home page* de ZH, o que se busca não é propor uma espécie de pedagogia à análise dos arranjos de interface, mas sim fazer apontamentos sobre a emergência da *técnica* no contexto tecnocultural contemporâneo. Para tornar esse debate mais crível desde o ponto de vista que viemos argumentando, explicamos o que em todo esse trabalho é um ponto central: *o trabalho invisível*.

Compreender as dinâmicas das *Arquiteturas de Informação* requer levar em

8 Tradução nossa. Na versão em espanhol: (...) *figura y fondo* (1993, p. 21).

conta suas *técnicas*, mas também compreender, como sustenta Foucault, as positivities que a colocam em operação. Admitimos o *trabalho invisível* como um ponto central porque o esforço desta dissertação é jogar luz sobre as lógicas que colocam em funcionamento a *Arquitetura de Informação*, dinâmicas estas que correm no subsolo das audiovisualidades, no silêncio das práticas, na invisibilidade de sua linguagem estruturante. Portanto, ao nos referirmos ao *trabalho invisível* estamos fazendo menção aos mecanismos de busca e suas lógicas, mas também à prática de construção de audiovisualidades calcadas na linguagem HTML, o que alimenta e dá suporte aos sistemas de monitoramento e, conseqüentemente, de buscas. O posicionamento de Rosenfeld e Morville, no livro *Information Architecture* (2006), é muito claro com relação a importância deste trabalho invisível. “A invisibilidade é boa no que diz respeito aos usuários. Nós não queremos forçá-los a ver o nosso trabalho duro; queremos que eles encontrem informações e concluam tarefas na feliz ignorância sobre nossos trabalhos.” (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13).⁹

Ocorre que, apesar do *trabalho invisível* ser menos evidente, essa característica parece ser fundante de um tipo de construção audiovisual e ao descrever tais lógicas buscamos tirar tais aspectos das sombras. Assim, retomamos a questão da hegemonia da linguagem HTML na constituição das *Arquiteturas de Informação*. De forma muito comprometida e focada com a investigação, busca-se entender determinadas *regras* da *Arquitetura de Informação* em seu modo mais elementar de ser/estar, isto é, como um dispositivo de organização do espaço. Para compreendermos como isso funciona (a *técnica* da *Arquitetura de Informação*) precisamos ter em mente que existem basicamente dois aspectos elementares, que parecem totalmente alheios um ao outro, mas que são essenciais entre si: o texto (HTML) e o espaço (Audiovisualidades).

Para tentar clarear a problemática sugiro percorrermos o caminho do fim para o início: *quando digitamos determinado texto nos mecanismos de busca de conteúdo digitais é acionada uma série de algoritmos que mapeiam um conjunto incontável de sites e nos trazem uma lista de links com os resultados que os robôs consideram os mais adequados à nossa pesquisa; em linhas gerais, o que tais algoritmos informáticos fazem é rastrear o conteúdo (HTML) publicado nos sites e decidir, a partir de critérios bem específicos e normatizadores,*

9 Tradução nossa. No original: *The invisibility is fine with respect to users. We don't want to force users to see our hard work; we want them complete tasks and find information in blissful ignorance of our labors.* (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13)

qual deles é o mais importante; se os termos digitados encontram-se dentro de determinadas tags – por exemplo <Title> , <h1> ou <alt> – o conteúdo ganha maior relevância; os registros destas buscas ficam armazenados em diversos bancos de dados, inclusive do Google (se pensarmos no conceito de Searching Engine Optimization – SEO), que oferece por um lado serviços de análises de tráfego (Google Analytics) e por outro guardam a informação dos sites encontrados no próprio mecanismo de modo que se possa, futuramente, hierarquizar os resultados mais antigos, o que também é um critério de maior relevância; tais resultados são rastreados ou por usuário, quando se está logado às plataformas digitais, ou pelo Internet Protocol (IP), uma espécie de código de identificação dos aparelhos eletrônicos conectados à Internet.

Isto posto, vamos à *Arquitetura de Informação*, que nos parece funcionar como um sistema de organização de dispersões. Ou seja, há uma série de informações que estão dispersas na Internet e que, a partir do cruzamento de um conjunto de dados – por meio do algoritmo –, resultam em uma série de informações, que servem, inclusive, para a orientação da organização do espaço. Tal espaço, por sua vez, deverá ser construído a partir da mesma técnica que dá suporte de informação aos mecanismos de busca, com linguagem HTML, o que gera uma espécie de *looping* técnico-instrumental, garantindo que o site seja encontrado futuramente em um ciclo interminável de retroalimentação. É importante destacar que o modo hegemônico pelo qual tais informações são construídas – o HTML – segue as pré-determinações do algoritmo de busca, portanto tais audiovisualidades são construídas para serem monitoradas, o que garante, também, a vigilância dos usuários.

Em função destas características, ao realizarmos a pesquisa, podemos inferir que o controle/monitoramento permite construir audiovisualidades que têm como *regra* de sua fundamentação técnica os resultados de todo esse processo de controle digital. Isso porque tais regras estão imbricadas em uma lógica que se fundamenta na possibilidade de monitorar o comportamento dos usuários para compreendê-los melhor. Isso segue na contramão de um certo cinismo no argumento central do livro *Information Architecture* (2006) de que as dinâmicas apresentadas na obra servem, principalmente, para ajudar a experiência do usuário nos ambientes digitais. Não negamos a justificativa de Rosenfeld e Morville, autores do livro, apenas a colocamos em causa. Discutimos a tese não para destruí-la, mas sim para compreender aspectos do que é ser/estar humano no ambiente digital. Evitamos fazer juízos

de valor, papel este que cabe à reflexão crítica de cada leitor. Em síntese: *o que pretendemos é descrever como é o humano na tecnocultura, a partir dos tensionamentos teóricos e empíricos com o objeto de pesquisa* (Arquitetura de Informação).

Toda essa abordagem converge às proposições do professor Francisco Rüdiger, no livro *Teorias da Cibercultura* (2013), que faz provocativas e instigantes contribuições à esta pesquisa. Para o autor existe uma fantasiosa ideia que há, por parte dos humanos, um controle racional sobre a totalidade da própria existência. Assim, ele vai argumentar que “a capacidade tecnológica (...) é agenciada socialmente por empresas e instituições que oferecem 'em troca de nossa submissão voluntária ou involuntária às suas formas de colher informações de maneira cada vez mais detalhada e passível de exploração” (RÜDIGER, 2013, p. 45). Justificamos que a pesquisa sobre as Arquiteturas de Informação, nos termos em que estamos apresentando e a partir da aproximação teórica já apresentada, são importantes porque

Queiramos ou não, estamos nos tornando fornecedores de informação que podem ser coletadas, reunidas, analisadas, vendidas, e exploradas como propriedade de organizações e indivíduos sobre as quais temos muito pouco conhecimento e praticamente nenhuma autoridade. (RÜDIGER, 2013, p. 46)

A questão mercadológica que fica evidenciada na perspectiva de Rüdiger é apenas uma dimensão da razão pela qual somos monitorados, esta aparentemente mais evidenciável e objetiva (nem por isso menos antiética). Mas é preciso ter em conta que há uma infinidade de outros aspectos em jogo, que fazem emergir uma estética (talvez nova) da qual, como pesquisadores e viventes da aurora do século XXI, ainda temos muito o que discutir para tentarmos compreender que tipo de *humano* surge em nossas sociedades tecnocientíficas, ainda que o resultado final de nossos esforços pareçam precários frente a complexidade de nosso tempo.

2. EIXO DAS TÉCNICAS

A análise pretendida neste texto tem como foco principal a discussão da *técnica* no contexto audiovisual da *web*. As reflexões que serão apresentadas debruçam-se em dois âmbitos: 1) na forma como um conjunto de *regras* se legitima a partir de um argumento *técnico*, uma espécie de moral tecnocrata; e 2) no objeto empírico – a *home page* de ZH – onde realizamos os tensionamentos teóricos com o observável. O debate, porém, não busca se restringir ao objeto, podendo servir de tensionamento a outras pesquisas no âmbito das *Arquiteturas de Informação*. Pauta-se, inclusive, pela experiência prática de nossa contingente convivência com os arranjos arquitetônicos digitais. Nesse sentido, tenta-se percorrer os meandros dos aspectos tecnoculturais e técnicos que permitem o surgimento de produtos *web* capazes de caracterizar nosso tempo. Em última instância, trata-se de um estudo sobre de que maneira *homem e técnica* são elos de uma mesma corrente e como tal relação se dá a ver na experiência estética das interfaces digitais. Reconhecemos em tais objetos uma complexidade que, por prudência, não deve ser reduzida às materialidades, o que nos convida a pensá-los de forma mais ampla.

Para tanto, a fim de fazer as reflexões teóricas, amparamo-nos nas proposições de Walter Benjamin, tendo como obra central a segunda versão de seu célebre artigo *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (2012). O papel do homem na conjuntura tecnocultural é problematizado a partir do texto *O autor como produtor*, publicado na obra *Magia e Técnica, Arte e Política* (1985), que também é fundamental para este ponto do debate. Outra referência do mesmo livro é *Doutrina das semelhanças*, que lança luz sobre os processos de mimese. O texto de Susan Buck-Morss, *Estética e Anestésica: uma reconsideração de A Obra de Arte de Walter Benjamin* (2012), opera como mais uma fonte de tensionamento. Ainda com o modesto intuito de contribuir com a gama de autores estudados no grupo de pesquisa, apresento algumas reflexões de Umberto Galimberti, filósofo italiano, autor do livro *Psiche e Techne: o homem na era da técnica* (2006).

2.1 A estética da reprodutibilidade

Começamos, então, pelo princípio, pelos gregos. Na Grécia Antiga, *Técnica* estava relacionada a determinados tipos de saberes que permitiam ao homem produzir coisas

que não eram disponibilizadas pela natureza, como explica o professor Francisco Rüdiger, em *As teorias da cibercultura* (RÜDIGER, 2013, p. 76); e *Estética – Aisthisis* – se referia àquilo que era percebido sensorialmente, pertencia à ordem da experiência, isto é, não tinha relação direta e conclusiva à arte. Benjamin também analisa a estética a partir da experiência – percepção – alinhado ao modo grego de pensar a problemática, como bem lembra Susan Buck-Morss. “*Aisthisis* é a experiência sensorial da percepção. O campo original da estética não é a arte, mas a realidade – a natureza material, corpórea. Como escreve Terry Eagleton, 'a estética nasce como um discurso do corpo'” (BUCK-MORSS, 2012, p. 157). Discutimos a segunda versão do texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, escrita em 1936, publicada no livro *Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção* (2012).

Sob certa influência marxista e freudista, Benjamin considerava que as mudanças macroestruturais ocorriam de maneira muito mais lenta que as infraestruturais o que, portanto, justificaria a “demora” da percepção da forma pela qual a racionalidade oriunda dos modos de produção chegava no âmbito da cultura, referindo-se, claramente, à segunda revolução industrial¹⁰ que havia se legitimado desde a última metade do século XIX. Ao nos depararmos com nosso tempo, o século XXI, e com as constantes mudanças em que nossos observáveis estão submetidos, é possível discordar do pensador alemão, isso porque até mesmos as fronteiras entre trabalho e diversão são cada vez menos claras. Entretanto, é necessário fazer a ressalva que talvez necessitemos de mais tempo e afastamento do fluxo das ações cotidianas para que possamos entender de maneira mais clara o processo em que estamos inseridos.

As diferenças entre as formações frasais “*técnica da reprodutibilidade*” e “*reprodutibilidade como técnica*” vão para muito além da questão semântica. Embora estejam interligadas, estão longe de significarem a mesma coisa. Isso porque a primeira está mais relacionada com o modo operativo do processo (instrumental) e a segunda com o modo

10 Durante a Revolução Industrial (1750-1820), começou o primeiro estágio do expansionismo tecnológico, que coincide com o emprego da máquina para exploração dos recursos naturais, embora ainda de acordo com um modelo pautado pelo conceito de instrumento (cf. Landes, 1994). O segundo veio mais ou menos um século e meio após e se caracterizou pelo aumento da eletricidade e de sistemas fabris em que o trabalho manual já não está mais em questão (cf. Beninger, 1986). O terceiro vem de poucos anos e é marcado não apenas pela crescente automação desses sistemas mas, mais fundamentalmente, pelo surgimento de tecnologias capazes de não apenas programá-los mediante a criação de linguagens artificiais (cf. Lojkine, 1990), mas, em princípio, assim também codificar e manejar o próprio ser humano (cf. Hayles, 1999; Sibilia, 2002). (RÜDIGER, 2013, p. 89)

político, como a emergência de um modo de agir em determinado contexto. Assim, filio-me a Benjamin que diz: “No decorrer de longos períodos históricos, modifica-se não só o modo de existência das coletividades humanas, mas também a sua forma de percepção” (BENJAMIN, 2012, p. 13). Ao abordar tal aspecto, o autor leva em conta como a percepção humana é impactada não somente pelos meios com os quais acessa o mundo, mas também com seu contexto histórico. Benjamin intuía de maneira muito perspicaz uma característica marcante nas populações do século XXI, afinal, somos, a sociedade das imagens técnicas, uma vez que a experiência “aurática” da presença deixou de ser, em alguma medida, insubstituível. No longínquo 1936, dizia ele:

“Aproximar” as coisas, espacial e humanamente, é um desejo tão intenso das massas contemporâneas quanto sua tendência a superar o caráter único das coisas, graças à reprodução. A cada dia torna-se mais irrecusável a necessidade de chegar o mais perto possível do objeto por meio de sua imagem, ou melhor ainda, por meio de sua cópia ou reprodução. E as reproduções publicadas nas revistas ilustradas e nos semanários se distinguem inconfundivelmente das imagens, pois a singularidade e a permanência estão tão estreitamente associadas a essas últimas quanto a fluidez e a repetição das primeiras (BENJAMIN, 2012, p. 15-16).

Perceba quatro termos da citação acima que, transpostos às sociedades atuais, são caros à compreensão de nosso tempo: *espaço*, *humanamente*, *reprodução* e *fluidez*. As palavras reúnem uma série de elementos que compõem o cenário tecnocultural¹¹ onde estamos inseridos, uma vez que os arranjos de interface como *espaço* de manifestação *humana* exigem capacidade de *reprodução* e *fluidez* ao trânsito e à composição de imagens. Ainda que Benjamin tenha dedicado suas reflexões à obra de arte e aqui estejamos fazendo referência às *Arquiteturas de Informação*, continuamos sob o guarda-chuva da *Técnica*. Trocando em miúdos, enquanto a arte do período pré-reprodutibilidade tinha como paradigma existencial e aurático um ritual muito particular de sua construção, em certa medida uma autenticidade mais “tátil”, a reprodutibilidade parece conferir à arte um *status* mais político, um *ritual* reproduzível e programável (logo um conjunto de *regras*) que se dá na *polis*. Ao nos referirmos ao político, não apontamos o caráter publicitário/panfletário do termo, mas, sim, um modo de dar a ver um sistema sócio-econômico-político. Vale lembrar que enquanto

11 Para efeitos de compreensão do termo *tecnocultura* o consideramos como um espaço de hibridização entre o que é tecnológico e cultural, mas sem a perspectiva de que a cultura deriva necessariamente da tecnologia. Trata-se de uma relação não linear, em espiral, que imprime à tecnologia aspectos culturais que por sua vez são impactados pelos desenvolvimentos tecnológicos em um ciclo constante. Adiante abordaremos o tema com mais ênfase.

Benjamin escrevia *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Adolf Hitler, há dois anos no comando da Alemanha, dava mostras de como seria seu Estado e já se valia da estética epocal de seu tempo, como aparato de guerra, para legitimar seu comando. Três anos mais tarde eclodiria a Segunda Guerra Mundial que, conforme antecipou Benjamin em uma nota de rodapé do texto em questão, é, a exemplo da arte que começava a emergir, resultado daquilo que poderia ser classificado como a “estética da reprodutibilidade”.

Aqui é muito importante uma circunstância técnica, em especial quando consideramos os noticiários cinematográficos semanais, cuja importância não deve ser subestimada. A reprodução ampla vem diretamente ao encontro da reprodução das massas. Nos grandes desfiles, nos comícios gigantescos, nos espetáculos esportivos e na guerra, todos transmitidos pelas câmeras, a massa vê seu próprio rosto. Esse processo, cujo alcance não precisa ser enfatizado, relaciona-se estreitamente com o desenvolvimento da técnica de reprodução e gravação. De modo geral, a máquina capta os movimentos de massa melhor que o olho humano. Tomadas panorâmicas capturam melhor a imagem de visão panorâmica, ele não é capaz de ampliar a imagem capturada, como faz a câmera. *Ou seja, os movimentos de massa e a guerra apresentam formas de comportamento humanos particularmente adaptados à máquina.* [grifo nosso] (BENJAMIN, 2012, p. 40).

Para o autor, o fascismo e o nazismo legitimaram-se com a estetização da política por meio da *técnica*. Desta forma, tornar tais estratégias *técnicas* visíveis significa dar a ver a que e a quem ela serve. Não se trata de reduzir a multiplicidade potencial da estética, mas de entender seus modos de emergência, justamente, para desestabilizar, romper, subverter, inventar. É sob o prisma do fascismo que Susan Buck-Morss é convocada ao debate quando sustenta: “O fascismo é uma violação do aparato técnico” (BUCK-MORRS, 2012, p. 155). Apesar do tom apocalíptico em que a autora apresenta seus argumentos, ela justifica que devemos desfazer um estado comportamental de “alienação sensorial corporal”, defendendo que é preciso destruir o modo de ser sinestésico de nossa estética não evitando a tecnologia, mas atravessando-a e superando-a. Perceba, a discussão colocada por Benjamin ao analisar o “comportamento humano adaptado à máquina” (BENJAMIN, p. 40, 2012), tema em que Buck-Morrs avança, refere-se a um tipo de envolvimento político presente no fascismo por meio da espetacularização. Na *Arquitetura de Informação*, isso volta com a possibilidade de monitoramento/controlado. Ambos estão presentes como possibilidades da *técnica*, no primeiro, pela sensação de fantasmagoria¹² contida no olho sem corpo que observa as massas em

12 Marx tornou famoso o termo “fantasmagoria” ao usá-lo para descrever o mundo das mercadorias, as quais,

movimento, por exemplo; no segundo, pelos sistemas de monitoramento (a engrenagem HTML-Mecanismos de Busca), onde se tem um “observador” que é uma espécie de corpo sem olhos, perscrutando tudo e todos. Assim emerge o fascínio humano da autocriação, a partir do paradigma do controle, que parece ser resultado de uma apropriação da estética sem uma perspectiva crítica, o que, na opinião de Buck-Morss, tem reforçado uma ideia vulgar de liberdade no Ocidente. O paradigma do controle é o tema em que ampliaremos o debate ao longo da dissertação, mas de modo breve e objetivo podemos compreendê-lo como a forma de construir audiovisuais a partir de técnicas que permitem um maior monitoramento/controlado dos usuários. Tecnicamente isso ocorre da seguinte maneira: há uma linguagem – nesse caso HTML – que organiza o espaço a partir da possibilidade de levantamento de informações sobre o comportamento dos usuários. Nesse sentido é a *Arquitetura de Informação* que realiza o, até então, improvável casamento entre linguagem textual e a organização do espaço. Trata-se de um tipo de “panóptico”¹³ digital”.

As disciplinas reais e corporais constituíram o subsolo das liberdades formais e jurídicas. O contrato poderia perfeitamente ser imaginado como fundamento ideal do direito e do poder político; o panoptismo constituía o procedimento técnico, universalmente difundido, da coerção. (DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 180).

Considerando o nível de especificidade que propomos nesta análise, não é necessário recorrer a uma pesquisa científica para concluirmos que as pessoas se diferenciam entre si, uma vez que a realidade empírica é suficiente para inferirmos tal característica. Em contrapartida, ao observarmos as *audiovisualidades*, somos capazes de perceber certa padronização na organização – *modos de agir* – das interfaces digitais, o que parece ser, ao mesmo tempo, causa e consequência de uma estética também baseada na reprodutibilidade.

em sua mera presença visível, ocultam todos os vestígios do trabalho que as produziu (Buck-Morss, 2012, p. 178).

13 Para tornar claro do que estamos falando, apresentamos a explicação de Dreyfus e Rabinow sobre o *panóptico* e seu funcionamento: “Façamos uma breve revisão do funcionamento arquitetônico do *Panopticon*. Ele consiste em um amplo terreno com uma torre no centro e, em sua periferia, uma construção dividida em níveis e celas. As celas são como “pequenos teatros, onde cada ator está sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível. O detento, desse modo, torna-se visível ao supervisor, porém apenas a este; ele é privado de qualquer contato com as celas contíguas. Ele é “objeto de uma informação, jamais um sujeito em uma comunicação”. a maior vantagem que Bentham afirma ser oferecida pelo seu *Panopticon* é uma organização de máxima eficácia. Foucault ressalta que isso se dava através da indução do detento a um estado de objetividade, de permanente visibilidade. O detento não pode ver se o guarda está ou não na torre, portanto, deve se comportar como se a vigilância fosse constante, infinita e absoluta. A perfeição arquitetônica é tal que mesmo que o guarda não esteja presente, o aparelho de poder continua a funcionar. (DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 248).

Nesse sentido, ao olharmos para nosso objeto empírico – a *home page* de ZH – não notamos movimentos de rupturas, do ponto de vista técnico, na formação de seus arranjos em relação a outros tantos sites de jornais – seja o cosmopolita *The New York Times*,¹⁴ seja o jornal de interior *NH*.¹⁵ Há, ao contrário, a legitimação de uma forma hegemônica de programação, que não por acaso é a que permite um maior controle. Bem, é importante ressaltar que, ao chamarmos atenção para estes aspectos, não estamos dizendo que o problema do mundo é a padronização da *home page* de ZH, ao contrário, trazemos este exemplo de construção audiovisual como exemplo para pensarmos uma manifestação tecnocultural muito específica, mas que se repete em âmbito global. Todo esse debate nos conduz a uma espécie de fronteira ética, em que a tecnologia transforma-se em um modelo político tecnocrático.

A concepção humanista da técnica como meio de progresso em direção a uma sociedade mais justa e a uma vida mais harmoniosa gradativamente foi eclipsada pelo projeto tecnocrático, politicamente neutro, de fazer progredir as condições materiais de existência, gerar mais poder humano sobre a vida e manter a ordem social vigente. (RÜDIGER, 2013, p. 91)

Ao colocarmos todos estes pontos na balança, também postulamos uma certa “crise” àquilo que comumente chamamos de novidade ou criação. Quando levamos em conta os padrões dominantes, um problema que parece surgir é que tais criações parecem representar menos quem desenvolve os produtos audiovisuais e mais a sociedade (modelo político) em que tais experiências emergem. O desconforto da perspectiva que sugere certa inanição (no sentido de criação), só pode ser alcançado quando se admite que a análise deve levar em conta o comportamento humano e não somente os impulsos cerebrais das sinapses neurológicas. Isto significa assumir uma postura mais alinhada à filosofia que às ciências naturais, pois, como coloca Buck-Morrs, a questão neurológica está para além da fronteira física do corpo, cuja “percepção sensorial à reação motora, começa e termina no mundo” (BUCK-MORSS, 2012, p. 164).

Benjamin denunciava a naturalização, embora não exatamente com essas palavras, de procedimentos sociais totalitários que foram absorvidos culturalmente, migrando de uma categoria experiencial do choque para uma categoria normativa, cotidiana. É sob tal esteira que Susan Buck-Morss é mais contundente em sua crítica à *técnica* a serviço da

14 O site está disponível no link: <http://www.nytimes.com>.

15 O site está disponível no link: <http://jornalnh.com.br>. Ainda que o Jornal NH seja considerado de interior, ele fica geograficamente na região metropolitana de Porto Alegre, no RS.

estética, pois ela aponta que a exploração não se apresenta somente no âmbito econômico, mas como uma matriz cognitiva. Em larga medida, significa dizer que não há invenção, criação, quando o que criamos (no caso específico desta pesquisa os produtos audiovisuais) resulta de marcos conceituais de um tipo de estética dominante. É como pensarmos numa espécie de “tecnocratismo cognitivo” que assume uma forma ritualística,¹⁶ quase religiosa, que pretende criar protocolos para todo o tipo de ação humana. O que buscamos, repetimos, não é negar um determinado tipo de *técnica*, mas, sim, compreendê-la. O tecnocratismo cognitivo a que nos referimos diz respeito à racionalização extremada de uma *técnica* – a incorporação dela como um dever ser – que parece perder a razão à medida que não nos resta nenhuma alternativa a não ser cumprir suas *regras*. Resumindo, o “tecnocratismo cognitivo” é um modo de ser/estar que nos leva a crer que não resta nada a não ser a “obrigação” de monitorar o expectador, mesmo que ninguém saiba exatamente a razão pela qual isso é considerado importante.

Se pensarmos em termos estéticos, isso, na prática, gera uma espécie de racionalidade dependente, viciada na *técnica* que aparece como panaceia, gerando como efeito colateral (ou previsto) um estado sinestésico capaz de entorpecer os sentidos e reprimir a experiência. O “antídoto” parece sempre ser o desvio, recuperar um modo de estar no mundo que é calcado menos na hegemonia do olhar e mais focado na relação sensorial entre corpo e espaço/tempo, argumento que se soma à tese de McLuhan, em *Aldeia Global* (1993).

(...) o sistema cognitivo da sinestesia torna-se, antes, de anestesia. Nessa situação de “crise da percepção”, a questão já não é educar o ouvido rude para ouvir música, mas devolver a audição. Já não se trata de treinar o olho para ver a beleza, mas de reestabelecer a “perceptibilidade” (BUCK-MORSS, 2012, p. 169).

Ao colocarmos as interfaces digitais de sites noticiosos como objeto de pesquisa, dentro do contexto explicado anteriormente, vemos claramente o esforço técnico de torná-las, nos termos de Marx, uma mercadoria de caráter fetichista.

Aliás, o objeto de pesquisa que dá luz a este estudo – *home page* de ZH – é exemplar para pensarmos o conceito de fetichismo¹⁷ nos arranjos de interface, pois são, antes

16 O exercício do poder se dá na produção de procedimentos disciplinadores, gera positivities, estabelece determinados tipos de rituais estéticos (técnicos-éticos-políticos). Adiante tratamos mais longamente do assunto.

17 “O mistério da forma mercadoria consiste simplesmente no seguinte: ela devolve aos homens, como um

de qualquer coisa, pensados e desenvolvidos como mercadorias para serem consumidas.¹⁸ Para Susan Buck-Morss, a tecnologia passa a funcionar no contexto tecnocultural, ao mesmo tempo como “espada” e “escudo”, conferindo aos meios de comunicação o *status* de extensões humanas, conforme a célebre tese de McLuhan. *A Arquitetura de Informação* se vale de preceitos técnicos de *navegabilidade*¹⁹ e *user experience-UX*,²⁰ entre outros, para construir arranjos audiovisuais que se postulam como modos de organização mais adequados à leitura do internauta. Entretanto há a primazia da *invisibilidade*,²¹ isto é, é preciso garantir a maior invisibilidade *técnica* possível que só é “revelada” (torna-se visível) ao usuário médio quando há um erro de programação – quando em vez de aparecer na tela do computador a tradicional imagem com suas informações organizadas, surge, por exemplo, um código de programação ou uma série de códigos de linguagem HTML.

Ao tentar compreender fatores que sejam capazes de explicar a legitimação deste modelo *técnico-estético* podemos inferir que de fato há um esforço muito grande no apagamento dos vestígios que possam ensejar quaisquer questionamentos da linguagem dominante, o HTML. Os sites em linguagens de programação que não sejam textuais, tais como em *flash*, são cada vez mais raros e têm operado em versões experimentais e Beta, como o caso dos exemplos de estranhamento que traremos a seguir. De tudo isso podemos evidenciar uma série de questões, entre elas a de que há um determinado comportamento social que nos indicia uma certa sinestesia. Tal postura, decorre, em parte, de nossa incapacidade de análise dos fenômenos quando estamos no fluxo dos acontecimentos, como aponta Ernst Jünger.

Mas nós estamos muito profundamente inseridos no processo para ver isso [...] Isto se dá ainda mais na medida em que o caráter de consolo [leia-se função fantasmagórica] de nossa tecnologia funde-se, de maneira cada vez

espelho, os caracteres sociais do seu próprio trabalho como caracteres dos próprios produtos do trabalho, como propriedades naturais e sociais dessas coisas; em conseqüência, a forma mercadoria reflete também a relação social dos produtores com o trabalho global como uma relação social de objetos existentes fora deles.” (MARX Apud. ADORNO, 1996, p. 77-78)

18 Nos furtamos aos juízos de valores, apenas frisamos a finalidade pela qual as informações são noticiadas na *home page*.

19 Em linhas gerais, navegabilidade se refere à organização da informação para que o usuário navegue da forma mais intuitiva possível, sabendo onde está, de onde veio e quais são as possibilidades futuras de acesso.

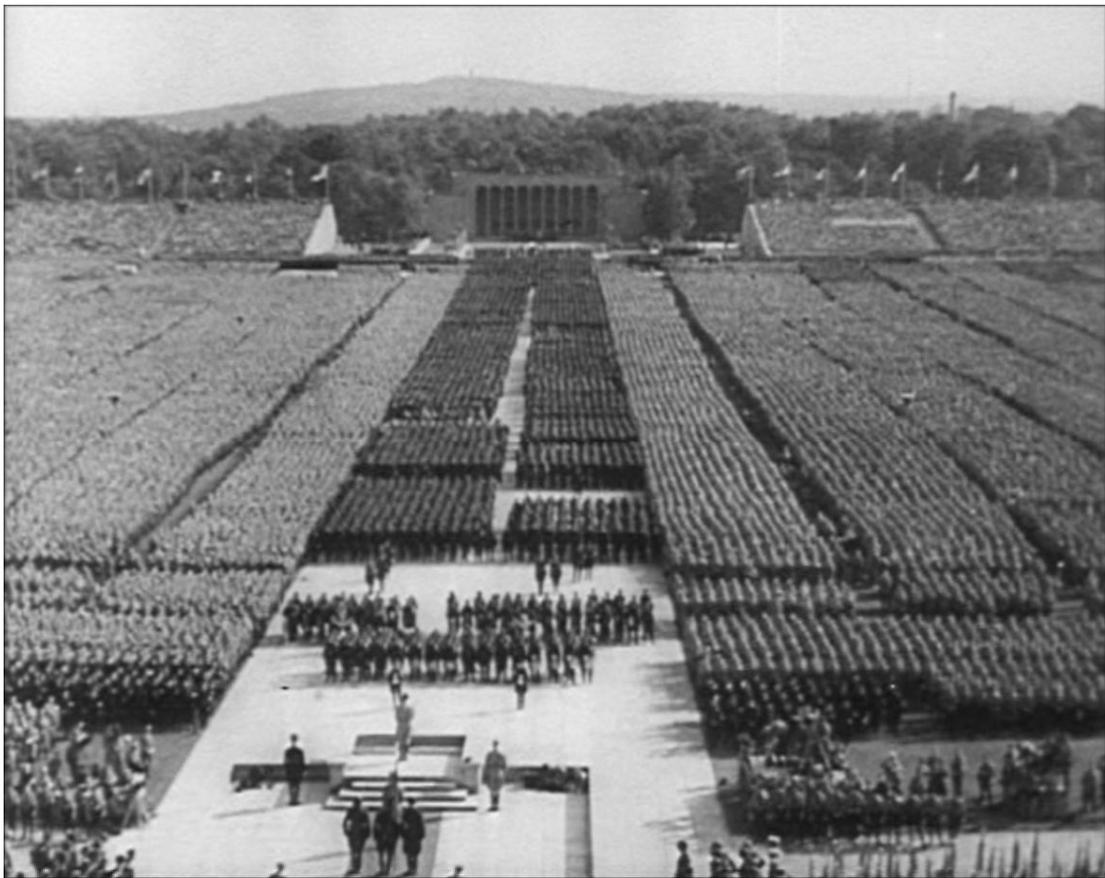
20 User Experience se refere, literalmente, à Experiência do Usuário. De maneira ampla, significa adequar os sites conforme os modos de navegação dos públicos-alvos. Nesse sentido, não existe um modo único de adequar as metodologias às interfaces digitais, mas, justamente (re)adequá-las aos modos de agir dos internautas.

21 Sobre a *invisibilidade* debateremos mais longamente o tema no *Eixo das Materialidades*.

mais inequívoca, com sua característica de poder instrumental. (JÜNGER Apud BUCK-MORSS 2012, p. 185)

Voltando à questão das audiovisualidades, Susan Buck-Morss considera que as imagens em superfície são capazes de retratar o corpo social de onde surgem. Assim foi com as projeções de imensos exércitos nazistas, ordenados milimetricamente em reproduções panorâmicas fotográficas e cinematográficas, que apresentavam o indivíduo como elemento de uma grande massa, sendo incorporado ao padrão único. As individualidades e, portanto, as multiplicidades, são domesticadas em nome de uma pretensa ordem e uniformização.

Figura 4 – Frame do filme *Triumph des Willens* (Triunfo da Vontade) gravado por ordem de Adolf Hitler.



Fonte: RIENFENSTAHL, Leni. *Triumph des Willens* (Triunfo da Vontade) [Filme]. Leni Riefenstahl. Alemanha, 1935. AVI, 1h46min.

Ao olharmos para os arranjos de *home pages* de *sites* de notícias – do cosmopolita *The New York Times* à *Zero Hora*, passando por jornais do interior do Rio Grande do Sul, como o *Jornal NH* – também percebemos indícios desta tendência à padronização,

como, por exemplo, 1) o fato dos logotipos dos veículos ficarem no topo da página; 2) os anúncios ficarem à direita no topo da página; 3) a manchete vir acompanhada de uma foto e com a chamada em texto maior que as demais notícias; 4) as chamadas para as demais notícias em um nível de hierarquização menor (os títulos são menores que os da manchete). As empresas jornalísticas são, via de regra, quem elegem qual a notícia mais importante, colocando no topo as informações/notícias que são de seu maior interesse; parece haver certo padrão na disposição das imagens, que cada vez mais ganham espaço na produção de conteúdo, o que decorre, também, da viabilidade técnica de tráfego de dados, por isso a necessidade de fluidez visual.

Figura 5 – New York Times, Zero Hora e Jornal NH



Fonte: <http://www.nytimes.com/>. Acesso em << 26 de janeiro de 2015, às 20h41>> | <http://zh.clicrbs.com.br/rs/> Acesso em << 26 de janeiro de 2015, às 20h40>> | <http://www.jornalnh.com.br/> Acesso em << 26 de janeiro de 2015, às 20h42>>

Para tentar fugir do costume, ou do que podemos chamar de “modo do ver”, é que tentamos desnaturalizar a visada, aproximamo-nos e distanciamo-nos do observável e do fluxo, olhando para outros espaços tentando realizar os atravessamentos com as provocações de Susan Buck-Morss: “Ao mesmo tempo, o padrão superficial, como representação abstrata da razão, da coerência e da ordem, tornou-se a forma dominante de retratar o corpo *social* criado pela tecnologia” (BUCK-MORSS, 2012, p.186). Ao retomar a discussão com Benjamin, a autora relembra que a crise da experiência humana com relação à arte em seu modo de reprodutibilidade é o que permite a visualização do fim da humanidade com certo regozijo de prazer. Lembremos que a crise a que se refere Susan corresponde à falta de

percepção humana. Uma das alternativas é o que Didi-Huberman classifica como uma espécie de dialética do olhar. Nesse “duplo ver”, composto por aquilo que nosso *sistema nervoso ocular* capta e por aquilo que nosso *sistema nervoso memorial* constrói, há sempre um jogo que constitui nossa interpretação. De fato, estamos ao olhar para uma imagem, qualquer seja ela, diante de uma distância dupla, como sustenta Didi-Huberman

(...) a distância é sempre dupla e sempre virtual, já que o “espaço deve sempre ser conquistado de novo e a fronteira que separa o espaço do próximo espaço afastado é um limite variável. A distância é sempre dupla – isto quer dizer, enfim, que *a dupla distância é a distância mesma*, na unidade dialética de seu batimento rítmico, temporal. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 162)

Em *Estética e Anestésica: uma reconsideração de A Obra de Arte de Walter Benjamin* (2012) Susan faz a seguinte consideração sobre o tema:

A estética permite uma *anestesia* da recepção, uma visão da “cena” com prazer desinteressado, ainda que essa cena seja a preparação de toda uma sociedade, por meio de um ritual, para o sacrifício sem questionamento e, em última instância, a destruição, o assassinato e a morte. (...) Mas, se virarmos a câmera para Hitler de maneira não aurática, isto é, se usarmos esse aparato tecnológico como um auxiliar da compreensão sensorial do mundo externo, não como uma *fuga* fantasmagórica ou narcísica *dele*, veremos algo muito diferente. (BUCK-MORSS, 2012, p. 191)

A questão parece ser sempre sair do fluxo. Desnaturalizar. Colocar o olhar em crise e desentorpecer. O modelo dominante certamente não é o único possível, mas resulta de uma espécie de acomodamento estético (no sentido de se moldar a determinados modelos) que é justamente aceito por admitir, em linhas gerais, a racionalidade hegemônica. Quando agimos como o soldado que marcha descompassado, somos capazes de ocupar o desvio como local de *habitat* e reorganizamos novamente a experiência, em uma outra ordem, menos hegemônica e mais potencialmente plural.

2.2 A reviravolta da experiência, a técnica como *sujeito*

Operamos por mimese desde a tenra infância. Assim aprendemos a falar, andar, comer, aprimoramos a atenção auditiva e visual. Enfim, aprendemos a apreender o mundo. É uma questão de sobrevivência. Isso tudo para dizer que a mimese não é, por princípio, algo ruim. Ao contrário, resta-nos recuperar essa capacidade multisensorial de percebermos o

mundo. Benjamin, em *A doutrina da semelhança* (1985), aponta que a natureza é capaz de articular similitudes que são atualizadas ao longo do tempo, mas que nossa capacidade de reconhecê-las é mínima ao se levar em consideração a multiplicidade mimética. “Mesmo para os homens dos nossos dias pode-se afirmar que os episódios cotidianos em que eles percebem conscientemente as semelhanças são apenas uma pequena fração dos inúmeros casos em que a semelhança os determina, sem que eles tenham disso, consciência” (BENJAMIN, 1985, p. 109). Isso indica certa naturalização dos processos miméticos, cuja linguagem é uma das manifestações mais aprimoradas desta capacidade. A questão que emerge nesse debate diz respeito a práticas cotidianas que evidenciam uma certa inconsciência diante da submissão a que nos oferecemos. Dois dos mais atentos leitores de Foucault, Dreyfus e Rabinow, debatem essa questão no livro *Michel Foucault. Uma trajetória filosófica* (2010), considerando que

(...) se a verdade e o poder não são externos um ao outro, conforme afirma Foucault, então o benefício do locutor está entre os modos essenciais pelos quais o poder moderno funciona. Ele se mascara produzindo um discurso aparentemente oposto de si mesmo, mas que é, na realidade, parte de um desdobramento do poder moderno. Foucault argumenta: “O poder, como puro limite traçado para a liberdade, é, pelo menos em nossa sociedade, a forma geral de sua sociabilidade”. (DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 172)

Assim a comunicação humana se constitui, valendo-se da linguagem como meio de existência e como uma forma de estabelecer a relação não só entre humanos, mas entre humanos e máquinas. Diante de tal circunstância, as linguagens (textual, visual, audiovisual, entre tantas) passaram a ser não apenas ferramentas para se comunicar, mas também para construir determinadas ethidades, modos de estar no mundo. Isso nos levou à hegemonização de alguns tipos de linguagens, como a escrita, que perdurou hegemonicamente durante séculos²² e só passou a ser tensionada com o desenvolvimento tecnológico de (re)produção de imagens. Tal característica foi alvo de críticas de Benjamin, quando afirmou: “Em outras palavras: a clarividência confiou à escrita e à linguagem as suas antigas forças, no correr da história” (BENJAMIN, 1985, p. 112). Mais tarde, porém, outro alemão, Vilém Flusser, a partir de seus estudos dos meios de comunicação de massa, também

22 Obviamente a maior parte do período ocidental, pelo menos até a modernidade, foi marcada por pequenos grupos que dominavam a escrita e a leitura, sobretudo os ligados às religiões. Daí que podemos classificar as catedrais góticas como bons exemplos de “colagem” e de “pensamento em superfície” (tratemos disto adiante), que serviram pedagogicamente ao projeto político cristão-católico. O que nos referimos é a um determinado tipo de uso político da linguagem escrita, ou seja, como uma espécie de produtor da verdade no sentido de que “está escrito, é verdade”, típico e ainda hoje usual argumento político-normativo-religioso.

colocou em crise o modelo de racionalidade baseado na escrita, o qual chamou de “Pensamento em linha”,²³ passando a considerar uma outra forma epistemológica, o “Pensamento em superfície”, que surge de uma sociedade cuja multiplicação das imagens técnicas estava em franco crescimento.

Não negamos as especificidades das linguagens desenvolvidas ao longo da história, porém o que é colocado para dissecação é a reflexividade humana acerca de seus processos de produção *técnica*. A convocação de Flusser serve tão somente para marcarmos a transição da análise do contexto linear da escrita para as superfícies, as imagens, estas entendidas no âmbito audiovisual. Retomamos Benjamin para pensarmos nas emergências técnicas, no texto *O autor como produtor* (1985), propondo um deslocamento na visada. Ao olhar para uma obra de arte, Benjamin parecia se interessar pelas condições sociais em que os trabalhos surgiam e colocava em discussão as relações de produção, o que para ele conduziria “imediatamente a função exercida pela obra no interior das relações literárias de uma época” (BENJAMIN, 1985, p. 122). A problemática colocada pelo alemão é muito frutífera para o debate, pois desloca os níveis de percepção, uma vez que, ao analisar dois movimentos literários alemães do início do século XX – Ativismo e Nova Objetividade –, ele sustenta que por mais política que uma tendência seja, “por mais revolucionária que pareça, está condenada a funcionar de modo contra-revolucionário enquanto o escritor permanecer solidário com o proletariado somente ao nível de suas convicções, e não na qualidade de produtor” (BENJAMIN, 1985, p. 125-126).

Em outras palavras, implica compreender que a *estética* (política e ética) não está relegada somente à forma e ao conteúdo (muito menos ao conteúdo), mas, também, aos modos sócio-políticos de seu tempo. Atravessar a *técnica* para alcançar as emergências estéticas, é um movimento fundamental quando temos em conta o desvio como forma de resgate à multiplicidade, à percepção, para que consigamos olhar para as “causas” e não somente para as consequências dos arranjos audiovisuais. Isso é importante porque o aparelho de produção hegemônico permite que temas potencialmente revolucionários sejam difundidos, sem que se coloque em risco o modo hegemônico de se operar. O que estamos

23 Em síntese, trata-se do modo mais tradicional e mais cartesiano de se experienciar com o mundo. Opera desde uma lógica newtoniana – para toda a ação existe UMA reação. Claro que dentro de seu contexto histórico a escrita foi e é importante, mas desde algumas décadas passa a conviver com outros tipos de racionalidade. Adiante debateremos o tema mais amplamente.

tentando demonstrar são as forças não-tecnológicas que constituem os ambientes. “O princípio do determinismo tecnológico que lhe é subjacente deve dar lugar a uma 'cuidadosa análise das forças não tecnológicas que constituem os ambientes que desejamos compreender ou transformar” (MOZOROV Apud RÜDIGER, 2013, p.37).

A diferença histórica que separa os modos produtivos referentes ao período benjaminiano e os do século XXI conduziu as sociedades contemporâneas a uma posição revolucionária muito mais promissora que a Alemanha pré-nazista, que por sua vez “permitiu” um dos principais regimes totalitários da história humana. Os computadores, estas máquinas onde produzimos e consumimos audiovisuais, chamados de *meta-meio* por Manovich,²⁴ permitiram-nos potencialmente uma capacidade de auto-transformação infinita. Em linhas gerais, o que Benjamin sustenta, e o que tentamos tornar claro nas reflexões desenvolvidas até aqui é que o produtor – no caso benjaminiano, o escritor; no caso desta análise, o arquiteto de informação, o jornalista, o *webdesigner*, etc – reflitam sobre suas práticas. Os apontamentos críticos que se fazem em torno da problemática discutida não se referem, em nenhuma medida aos aparatos técnicos em si – a perspectiva trazida à discussão reside muito longe das proposições dos teóricos alemães da modernidade –, o foco sempre é levado à *técnica*.

O filósofo italiano Umberto Galimberti, autor de *Psiche e Techne: o homem na idade da técnica* (2006), é convocado para o debate devido a sua posição crítica com relação a *técnica*, cuja tese sustenta que o homem deixa de ser o senhor da cultura e cede seu lugar a ela. Uma olhada menos atenta a Galimberti conduz a apropriações apressadas e equivocadas às suas ideias, talvez até preconceituosas. Destacamos, porém, que sua contribuição à discussão é pertinente, pois se dedica a pensar a *técnica* para além de seu caráter instrumental, pensando-a como uma espécie de paradigma existencial contemporâneo. Nesse sentido, o pensador considera a *técnica* como a essência do homem.

Estamos todos convencidos de que vivemos na idade da técnica, de cujos benefícios usufruímos em termos de bens e espaços de liberdades. Somos mais livres do que os homens primitivos porque dispomos de mais campos de atuação. Os lamentos e desafeitos em relação ao nosso tempo têm algo de patético. Mas, na facilidade com que utilizamos os instrumentos e serviços que encurtam o espaço e o tempo, amenizam a dor, tornam ineficazes as normas sobre as quais se assentam todas as morais, essa *facilidade leva-nos ao risco de não nos questionarmos se o nosso modo de ser homens não é por*

24 “Hoy asistimos al surgimiento de un nuevo medio, que es el meta-medio del ordenador digital.” (MANOVICH, 2001, p. 49). Adiante recuperaremos este debate de modo mais profundo.

demais antigo para viver na idade da técnica [grifo nosso], que não nós mas a abstração da nossa mente criou, obrigando-nos – com uma obrigação mais forte do que aquela imposta por todas as morais que já foram escritas durante a história – a entrar nessa idade e participar (GALIMBERTI, 2006, p. 7).

É inegável certo choque ao se deparar pela primeira vez com a perspectiva do italiano, mas avancemos, pois tal ponto de vista não parece se distanciar de Benjamin quando ele defendia – e discutimos isso anteriormente – que precisávamos recuperar a dimensão da experiência. Retomando Galimberti, em linhas gerais, o cenário em que o italiano se debruça para estabelecer seus atravessamentos teóricos tem semelhanças com o contexto social que Benjamin intuía estar surgindo quando pensava, justamente, a produção artística pautada pela capacidade de ser reproduzível. Tanto é que, ao sugerir que estamos na *idade da técnica*, o autor defende que há uma revisão no cenário histórico, cujo *sujeito* deixa de ser o humano e o “horizonte último a partir do qual se desvelam todos os campos da experiência (...) é a *técnica* [grifo nosso] que se coloca como condição a decidir o modo de se fazer experiência” (GALIMBERTI, 2006, p. 13). A sofisticação de tal pensamento reside no modo como Galimberti olha para a realidade. Ele parece abandonar categorias dos séculos XIX e XX, uma vez que considera que modelos políticos como *capitalismo* e *comunismo*, apesar de opostos, se inscrevem em um período pré-tecnológico e têm como eixo o *humanismo*. Isto é, o homem ainda é a medida e o sujeito em questão. Já na *idade da técnica*, “o homem não é mais um sujeito que a produção capitalista aliena e reifica, mas um produto da alienação tecnológica” (GALIMBERTI, 2006, p. 17). O homem, como partícula social, sobrevive, como sujeito da história sucumbe.

Buscando aproximar este debate teórico ao objeto de pesquisa, *home pages* de sites noticiosos, especialmente o empírico, neste caso a *home page* de ZH, percebemos que os meios de comunicação dos quais dispomos – como produtores de imagens representativas da realidade – e as *Arquiteturas de Informação* ao operarem suas lógicas, são, talvez, o resultado atual contemporâneo da dinâmica da *arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Parece haver nisto um devir estético do *controle* que se atualiza em toda a complexa *técnica* que alça a linguagem HTML a um estado hegemônico. Isso não deixa de ser interessante, também, pelo fato de que o HTML foi, inicialmente, um modo de comunicação de *browsers*, mas se

configurou, também, como o elemento chave para a constituição de sistemas de busca,²⁵ tais como o SEO.

Toda essa engrenagem gera não somente imagens técnicas – audiovisuais – mas, também, modos de ser de quem convive e opera tais sistemas porque cria certos tipos de valores sociais. Mas não somente isso, pois à medida que o mundo mediado tecnologicamente passa a ser o referente sobre o qual assentamos nossas proposições, nossa experiência é profundamente modificada. Em outras palavras, em uma perspectiva mais positiva, nossa experiência é ampliada.

Para a ratificação social contribuem de modo exponencial os meios de comunicação, que a técnica potencializou modificando o nosso *modo de fazer experiência*: não mais em um contato com o mundo, mas com a representação midiática do mundo, que torna próximo o longínquo, presente o ausente, disponível aquilo que, de outra forma, estaria indisponível. Libertando-nos da experiência direta e colocando-nos em relação, não com os eventos, mas com a sua representação, os meios de comunicação não precisam falsificar ou esconder a realidade, porque justamente a própria informação codifica, e o efeito de código torna-se não só critério interpretativo da realidade, mas também modelo indutor dos nossos juízos, que, por sua vez, geram comportamentos no mundo real conforme o que foi apreendido a partir do modelo indutor. (GALIMBERTI, 2006, p. 21)

Não se trata de pensar a questão de modo alarmista ou tecnofóbico,²⁶ pois por meio das tecnologias a humanidade se desenvolveu e passou a interpretar o mundo, permitindo que chegássemos ao século XXI em condições relativamente melhores de existência. Afinal, em última medida, a despeito dos casos de violações aos direitos humanos e radicalismos extremistas, vivemos mais e melhor. No entanto, tensionar a técnica busca, antes de tudo, tentar compreender *o ser humano* em nossas sociedades. Compartilhamos a ideia de que ciência e técnica, em termos gerais, são conhecimentos coletivos, enquanto a *experiência* pertence (ou deveria pertencer) à ordem do pessoal, do indivíduo; embora a memória coletiva faça parte de nossa experiência singular. De fato é razoável pensarmos que o mundo em si é algo cujo o todo é, e sempre foi, indecifrável. O que acessamos dele é o que

25 Sobre o funcionamento de tais mecanismos explicaremos com maior esforço no Eixo das Materialidades. Em linhas gerais podemos compreendê-los como um sistema que cataloga e hierarquiza uma série de *tags html* e busca dentro delas as palavras pesquisadas, apontando determinados resultados de busca, como já evidenciamos na Introdução.

26 A propósito, apesar de trazer o termo à baila, procuramos não estabelecer classificações *tecnofóbicas* ou *tecnófilas* nesta pesquisa, pois consideramos que há uma falsa oposição entre as duas perspectivas, justamente, por se diferenciam de grau e não de natureza.

conseguimos, ao menos, verbalizar, transformar em signos, de modos distintos, ao longo da história humana. As diferentes interpretações – do homem e do mundo – decorrem de distintas técnicas, aprimoradas ao longo do tempo, cuja *tecnocultura* parece ser o estágio atual de nosso desenvolvimento tecnológico. Isto é, desde o *homo sapiens* convivemos com as *técnicas* de modo mais ou menos harmônico, mas sempre a desconstruindo ao passo que ela parece sempre provocar o mesmo efeito em nós mesmos.

A *idade da técnica* inaugura um novo marco para o que pensamos como verdade, que, segundo Galimberti, estaria relacionada à eficiência. Ou seja, algo é tão mais “verdadeiro” quanto mais é eficiente em termos de produtividade. O autor recorre a Platão para tentar explicar os objetivos da técnica e aponta que em uma sociedade regulada pela economia da subsistência – as mais miseráveis, portanto – “o objetivo da técnica é a satisfação das *necessidades elementares*” (GALIMBERTI, 2006, p. 292), enquanto em sociedades mais avançadas, *opulenta* nos termos platônicos, “as técnicas deverão satisfazer os *prazeres*” (GALIMBERTI, 2006, p. 292). Tal análise parece retomar a abordagem sobre a sinestesia de Susan Buck-Morss, cujos “avanços” técnicos permitiram nos livrarmos da dor. Na medicina, por exemplo, livramo-nos da experiência da dor, por meio da anestesia; a terapia tenta nos libertar da angústia, quando não é o bastante, a indústria químico-farmacêutica tenta resolver; nas redes sociais da Internet, livramo-nos da solidão sozinhos dentro de um quarto à frente do computador. Relacionar essas informações nos permite vislumbrar, ainda que precariamente, a complexidade de nosso tempo e podemos intuir de maneira mais clara o que Galimberti propunha quando defendia que “A técnica que, em sua versão antiga, era *mediador* da relação homem-natureza, na sua versão moderna torna-se o *horizonte* dentro do qual homem e natureza estão dispostos pelas demandas que as possibilidades técnicas promovem” (GALIMBERTI, 2006, p. 389).

Ao assumirmos que experimentamos o mundo de maneiras distintas ao longo do tempo – a prova disso são as sucessões de “épocas”, que se distinguem pela forma como a sociedade interpreta a realidade à sua volta –, consideramos que existiram procedimentos técnicos que permitiram aos humanos relacionarem-se com o mundo concreto, sendo o *sujeito humano* seu paradigma. Os regimes totalitários do século XX, em especial o nazismo (mas também o fascismo e o comunismo, entre outros), cujos generais “justificaram” o horror do holocausto – nos julgamentos após a Segunda Guerra – como procedimentos “técnicos”, são

responsáveis por inaugurar o período em que a prevalência da *técnica* passa a ser a força motriz de ação humana. A reflexão, porém, não é nada nova. Entre outros, Benjamin foi um dos primeiros a diagnosticar o que nos tornáramos. Desde então os avanços tecnológicos nos conduzem à nossa realidade atual, cujas diferenças incluem um componente totalmente novo nesse modo de ser, que não decorre da relação (*experiência*) homem-mundo concreto. Trata-se do ser que é totalmente constituído a partir da técnica, cujo banco de dados parece ser exemplar para pensarmos a questão. “Quando, no mundo antigo, o mundo era descrito pelo mito; quando, na idade média, era descrito pela religião; quando, na idade moderna, era descrito pela ciência e, hoje, pela técnica: os homens jamais habitaram o mundo, mas sua interpretação” (GALIMBERTI, 2006, p. 391).

Estamos, sem dúvida, diante de uma nova ecologia, quiçá, pós-humana. Há como alertou Galimberti uma espécie de epílogo do humanismo moderno ocidental – este fortemente influenciado pelo renascentismo e toda a sua bagagem judaico-cristã. Dito isto, frente nosso contexto atual, parece óbvia a necessidade de “ser/estar” tecnicamente e aprender a operar os dispositivos audiovisuais de nosso tempo. A julgar pela perspectiva de Galimberti, a existência tecnocultural parece advir menos de uma *característica cultural* de nossas sociedades e mais do *instinto humano* de vontade de pertencimento ao mundo, de multiplicação e invenção de si. Em última medida, trata-se de tentar ampliar a própria ecologia humana, técnica e daquilo que emerge dessa relação, os aparatos tecnoculturais.

2.3 Limiar

A discussão estabelecida nesta etapa da pesquisa tentou compreender um pouco mais sobre a dimensão da *técnica* e de que maneira ela pode ajudar a nos compreendermos enquanto sujeitos humanos. A questão central, como não poderia ser diferente, diz respeito, justamente, à *técnica*, e como uma certa dinâmica da reprodutibilidade se atualiza nas manifestações tecnoculturais do século XXI, o que nos ajuda no trabalho de compreendermos a nós mesmos enquanto humanos. Isso tudo faz emergir uma estética baseada no uso político da *técnica* – uma espécie de projeto estético tecnocrático –, que culmina, entre outras coisas, em administração dos sujeitos. É interessante porque há, no projeto técnico-político que apresentamos, um processo muito sofisticado de obscurecer alguns de seus aspectos fundantes, tais como o controle. Temos aí pontos muito sensíveis e difíceis de serem

debatidos, mas que, mesmo assim, fazem emergir aspectos evidenciáveis, como viemos demonstrando.

Ao nos depararmos com o observável – *home page* de ZH, somos tensionados pela forma de construção audiovisual. Pareceu muito sintomático, como mencionei anteriormente, que mesmo com a reformulação visual da página de abertura no site da ZH tenha se mantido a dinâmica de construção da interface (leia-se a linguagem HTML que a constitui). As mudanças parecem ser sempre muito mais “efeitos de novidade”, que novidades propriamente ditas. Isso porque o paradigma técnico se mantém, embora haja um efeito discursivo de novidade muito sofisticado.²⁷

Ora, podemos assumir o discurso feito pela própria publicação que divulgou o slogan “*Digital. Papel. O que vier*”, mas basta que se faça um olhar minimamente crítico com relação ao observável para que se reconheça ao menos dois níveis de complexificação da proposição que apresenta os arranjos de interface de Zero Hora como “novos”: o *discursivo* e o *prático*. O primeiro torna-se visível quando a diretora de redação Marta Gleich, publica o editorial *ZH virou beta*, afirmando: “Nesta edição, completamos um primeiro ciclo de transformação de Zero Hora. Mudamos radicalmente o jornal na quinta-feira e agora você recebe a dominical igualmente renovada. (...) Relançamos site, aplicativos e mobile site.” (Zero Hora, 2014, <<Acesso em 03 de maio de 2014, às 20h32 >>). O segundo ponto, que contradiz o primeiro, evidencia-se na forma de construção *técnica* do site, que mantém a dinâmica do anterior. Tentemos compreender tais práticas e de onde se origina esse discurso de novidade desde o conceito de ruínas de Benjamin, a partir de Jeanne Marie Gagnebin, em seu livro *Walter Benjamin* (1982). A ruína, durante o período Barroco havia sido importante pela forma como, em um momento de crise como aquele, parecia aos homens impossível ler o “grande livro da natureza”. Tudo parecia esfacelado, sem a possibilidade de recorrer à “feliz” identidade entre símbolo e ideia. A modernidade experimenta algo parecido, mas diferente. Nossa interminável sensação de que algo está para mudar nos faz viver em um mundo em constante dissolução. Talvez esteja aí o devir de nossas “*sociedades betas*”, chamadas também de “*pós-modernas*”. O curioso em todo esse processo é que o *anjo alegórico do passado* se atualiza no processo que constitui o que chamamos de “novidade”, mas,

27 Basta, por exemplo, lermos o editorial da publicação veiculado no site e na versão impressa do periódico, cujo texto está disponível nas seções *Anexo 4 – ZH Virou Beta – Versão PNG* e *Anexo 5 – ZH Virou Beta – Reprodução do texto*.

contraditoriamente, parece estar irremediavelmente de costas para o futuro, mirando à sua frente o horizonte do passado.

Existe um quadro de Klee intitulado *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece estar na iminência de afastar-se de algo em que crava o seu olhar. Seus olhos estão arregalados, sua boca está aberta e suas asas estão estendidas. O anjo da história deve ter essa aparência. Ele tem o rosto voltado para o passado. Onde, diante de nós aparece uma cadeia de acontecimentos, ele enxerga uma única catástrofe que incessantemente amontoa ruínas sobre ruínas e as lança a seus pés. Ele gostaria de demorar-se um pouco, acordar os mortos e juntar novamente os cacos. Mas do paraíso sopra uma tempestade que se prende em suas asas e é tão forte, que o anjo não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impele irresistivelmente para o futuro, ao qual ele volta as costas, enquanto o amontoado de ruínas à sua frente cresce até o céu. O que chamamos de progresso é essa tempestade. (BENJAMIN Apud GAGNEBIN, 1982, p. 80-81)

Retomamos a questão central, a *técnica*. Neste sentido, em hipótese alguma se pretende fechar o debate em torno de uma única resposta, que jamais teria a capacidade de dar conta da complexidade do tema. Fazer isso, seria, antes, servir à questão de fundo da discussão, ou seja, a violência da *antropotécnica*. Este texto não busca recolocar o homem como o *sujeito* de nossa época, ignorar a importância da *técnica* no contexto atual. Pelo menos não de forma autoritária, deliberada, pois seria incorrer no fascismo amplamente criticado nesta reflexão. Trata-se, primeiro, de “estranhar” a técnica, não para destruí-la, mas para compreendê-la, superá-la se formos capazes. Ao propor um estranhamento, buscamos, como defendemos no início do capítulo, restaurar a percepção como condição de estar no mundo. Não se trata, de forma alguma, de ensinar a ver, mas, sim, de tentar provocar uma desconstrução ao olhar. Assim, assumimos a desconstrução desde a perspectiva de Jacques Derrida, mas nos valemos das aproximações de Evando Nascimento (2013) para explicá-la. “Digo frequentemente que a desconstrução é o que acontece (c`est ce qu`il arrive), o que passa ou chega. O que acontece mesmo sem trazer esse nome: é o que acontece no mundo” (NASCIMENTO, 2013, p. 6). Parece ser importante fugir da resposta fácil e cômoda, que tornou-se lugar comum ao tratar as tecnologias, cujos malefícios derivariam somente do uso humano.

No entusiasmo que sempre acompanha a potencialização dos meios de comunicação e na literatura que o antecipa, quase sempre se evita considerar que o homem é obrigado a se transformar por efeito dessa potencialização. Isso depende daquele lugar comum – para não dizer daquela ideia atrasada – segundo o qual o homem pode usar a técnica como algo *neutro* em relação à

sua natureza, sem sequer a suspeita de que a natureza humana se modifica a partir da modalidade em que se declina tecnicamente. (...) como escreve McLuhan, não são só os meios de comunicação que se transformam, mas o próprio homem, e isso independente do uso que ele faz desses meios e dos objetivos que se propõe quando os usa. (GALIMBERTI, 2006, p. 736)

Feitas estas considerações, pensemos nas *Arquiteturas de Informação*. Se considerarmos como válidas as proposições debatidas ao longo deste texto, em que começamos abordando a *estética* e percorremos o caminho até a *técnica*, sempre colocando em causa o modo de ver e estar no mundo, conseguimos dimensionar, minimamente, a importância da *técnica* na discussão e a razão de integrar esta pesquisa. Compreender as dinâmicas da organização dos arranjos audiovisuais busca compreender como o *ser humano* funciona dentro deste contexto, que embora não seja o mundo concreto em que assentamos os pés, é também o local onde nos fazemos existir socialmente na *idade da técnica*. Dito isto, avancemos à próxima discussão no *Eixo das Audiovisualidades*.

3 EIXO DAS AUDIOVISUALIDADES

Propomos na escritura deste trabalho seguir a lógica de visada da pesquisa, neste caso uma espécie de dialética do olhar. Assim transitamos entre o específico e o mais amplo. Começamos pela Introdução, fizemos um desvio em direção à *técnica* para pensar em um sentido mais amplo, e agora retomamos o âmbito mais restrito discutindo as audiovisualidades. Assim, sugerimos pensar, inicialmente, os arranjos de interface audiovisuais simplesmente como imagens. A partir disso nos filiamos a Peixoto ao olharmos para tais objetos, buscando, desta vez, o “visível”, que conforme ele explica, “é uma qualidade de uma textura, a superfície de uma profundidade” (PEIXOTO, 1993, p. 238). As interfaces a que este estudo se refere são as digitais, como viemos destacando desde o princípio, e, mais especificamente, as *Arquiteturas de Informação* da *home page* de ZH. Assim, justificamos a inscrição desta pesquisa dentro dos Fundamentos do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design – Tcav, conforme segue a descrição abaixo:

(Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design) – O diretório 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. As pesquisas autenticam e analisam audiovisuais em contextos midiáticos e em contextos não reconhecidamente midiáticos ou audiovisuais; reconhecem a historicidade e especificidade do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais, e as investigam na perspectiva mais geral de um aparelho e de uma ecologia audiovisual; emergentes da cena contemporânea, tais usuários são desafiados e seduzidos a também agirem – até mesmo de forma projetual – em larga escala, como as mídias, na medida em que se disponibilizam a eles mais e melhores ferramentas de realização audiovisual, mais ou menos dissemináveis na rede comunicacional expandida pela Internet. Tais práticas das mídias e dos usuários inscrevem as audiovisualidades como substâncias da cultura, impactada pela importância crescente do design em seu devir. (Fundamentos do Grupo, 2013).

Pensar os produtos audiovisuais e suas dinâmicas – *Audiovisualidades* – para além do caráter visual é um dos grandes desafios desta pesquisa e o fazemos buscando as relações das imagens do empírico com aquilo que é essencial à tecnocultura – a *Técnica*.²⁸ Frente a tal contexto,

consideramos relevante uma postura mais complexa diante de fenômenos culturais igualmente complexos. Daí que recorremos ao paradigma da física quântica, que embora não pareça ter relação direta com a comunicação, está diretamente relacionado a uma mudança de paradigma social que marcou muitas transformações na forma de interpretar o mundo, substituindo (embora não rompendo totalmente) uma perspectiva típica da era moderna, superando o modelo interpretativo newtoniano. Como propôs, e provou cientificamente, Stephen Hawking, entre outros, o universo se mantém em constante expansão. Isso significa que, ainda que estejamos no campo das ciências exatas – por isso recorro à Física –, a hipótese indutiva do “ou... ou...” é ultrapassada, dando lugar a um pensamento que opera pela lógica do “e... e...”. Em outras palavras significa dizer que a busca pela compreensão de nosso espaço/tempo apresenta resultados mais fiéis à realidade observada quando se pensa os objetos em termos relativos (e... e...) e não opositivos (ou... ou...). Essa mudança paradigmática na forma de perceber o mundo nos conduz a uma postura ética mais compatível com os desafios do século XXI, uma vez que rompemos com a perspectiva tipicamente moderna de identidade, que buscava apresentar a cultura e seus sujeitos como um cálculo aritmético de soma simples, onde para cada ação há uma reação. Feita a justificativa de visada desde o campo das ciências exatas, retomamos o argumento no nível das ciências humanas. Por isso, vale lembrar que, muito antes da física quântica se consolidar, a pintura no século XVII, segundo Peixoto, já ensaiava, justamente, a superação de um modelo baseado em uma racionalidade linear, migrando para uma perspectiva de conexão.

Uma linguagem de relações: a conexão de planos substitui a perspectiva: a modulação de cor suprime o contraste de luz e sombra e a massa destitui a relação entre forma e fundo. Um espaço feito de junções – “e... e...”. A modulação de cor – justaposição de tons puros – engendra um espaço tátil, em que a planaridade da superfície só engendra volume pelas diferentes cores sobrepostas. (PEIXOTO, 1993, p. 248).

O fato é que os séculos posteriores a tais experimentações artísticas multiplicaram as experiências de produção de imagens, inclusive das imagens sobrepostas. Depois disso a pintura passou a conviver com a fotografia, logo em seguida com o cinema, depois com a reprodutibilidade técnica da arte, depois com a arte de massa, depois com a Pop Art, depois com a produção e consumo de imagens digitais, estas últimas mediadas por computadores ou similares. Até mesmo as telas já foram superadas, como podemos perceber em alguns casos, como, por exemplo, as experiências audiovisuais de mídias locativas.

De modo geral, os poucos exemplos trazidos até aqui parecem ser sintomas de uma

sociedade em que as imagens e seus modos de construção multiplicam-se exponencialmente. Felizmente não somos capazes de arbitrariamente conceituar em definitivo o que são e para onde vão as imagens, embora tenhamos potencialmente competência para perceber seus rastros. Estes são sinais dos tempos, em que o universo, o da física e o do audiovisual, segue em permanente expansão. Nesse sentido, olhamos para as *audiovisualidades* tendo como eixo de visada a *técnica* e a *cultura*, com o intuito de (tentar) compreender o processo de emergência das *Arquiteturas de Informação*, que em última instância são imagens. Afinal, compreender os processos de construção de imagens nos ajuda a compreender como o ser humano funciona. Compreender o que produzimos é, em última instância, compreender a nós mesmos.

3.1 Tecnocultura: a emergência audiovisual na era da técnica

Falemos, então, de tecnocultura. Embora o termo já tenha sido mencionado anteriormente, retomemos a discussão de maneira mais aprofundada, pensando-a na perspectiva que este trabalho se inscreve. Me parece importante a reflexão de que sistematicamente, sobretudo no século XX e a partir da expansão e popularização dos meios de comunicação de massa, a cultura perde a natureza – o mundo concreto – como único referente, passando a se referenciar, também, em si própria. Isto é, a cultura passa a ser resultado, enquanto produto, da própria cultura. Dentre outros fatores, esse processo de osmose permite o surgimento daquilo que chamamos neste trabalho de *tecnocultura*. É nesse sentido, e tendo em conta as experiências predecessoras dos meios de comunicação de que dispomos atualmente, que a tecnocultura como nova mídia se desenvolve na reapropriação, reorganização e reutilização de mídias que deram origem a ela. Façamos, então, uma pequena pausa no fluxo do raciocínio para expor como pensamos a tecnocultura neste trabalho, embora o conceito não esteja restrito a esta única perspectiva.

A visada tecnocultural aqui teria o papel de reforçar esse processo de desnaturalização, ao convocar a exploração dos sentidos produzidos pelas entranhas dos aparatos como essenciais para a compreensão deste *contemporâneo*, certamente aí demandando outras formas de instrumentalizar esse movimento. (FISCHER, 2013, p. 51)

Uma diferença que parece apenas o efeito “natural” do desenvolvimento tecnológico é, ao contrário, uma marca importante das novas mídias contemporâneas: a intermediação – entre homens e/ou entre homens e máquinas – na tecnocultura é feita pelo computador, que permite produzir e consumir arquivos digitais (eis o *meta-meio* mencionado anteriormente). Embora tais

aparelhos de porte doméstico existam em uma escala maior desde as últimas décadas do século XX, é importante ressaltar que eles só passaram a ter esse caráter de *meta-meio* no final da década de 1980, início dos anos 1990. A transcendência – se é que este termo é o mais adequado – dos computadores “máquinas de calcular e tabular” para *meta-meio* se deu à medida que as pessoas podiam operá-los a partir de interfaces amigáveis (leia-se, por meio de imagens) no sentido de produzir e estabelecer uma nova cultura audiovisual, em última instância de interfaces.

Dentro desta lógica se inserem em um mesmo espaço aspectos maquínicos – os bancos de dados destacados por Manovich, por exemplo –, portanto, objetivos; e aspectos culturais – os usos das pessoas –, mais subjetivos. Sobre este último item, Arlindo Machado (2007) chama atenção para a nova condição dos sujeitos no ciberespaço. Para tanto, o autor, nos termos de Edmond Couchot, considera que a participação das pessoas nas mídias digitais opera na lógica do *sujeito-se* – uma tradução do conceito em francês *sujet-on* – configurando uma “outra experiência de subjetividade, aquela que deriva não de uma vontade, de um desejo, de uma iniciativa, de um lapso de um sujeito constituído (ainda que ausente), mas dos automatismos do dispositivo técnico” (MACHADO, 2007, p. 136). Daí decorre a necessidade de compreendermos e termos consciência da *técnica* nas interfaces audiovisuais. Entender tais processos permite menos compreender os aparatos tecnológicos, cada dia mais sofisticados, e mais a nós mesmos enquanto sujeitos sociais.

Isto posto, sustentamos, a partir das análises realizadas, que a *tecnocultura* opera como um espaço de hibridização entre o que é tecnológico e cultural, mas sem a perspectiva de que a cultura deriva necessariamente da tecnologia. Pensar tais procedimentos em um sentido mais amplo torna-se essencial, entre outras razões para que não sejamos facilmente seduzidos por “novidades” existentes há séculos. Parece mais produtivo pensarmos a relação entre *cultura* e *tecnologia*, não a partir de uma relação linear, mas, sim, como uma espécie de cadeia infinita de DNA, em que ambos aspectos se constituem em uma espiral que se cruzam o tempo todo. Assim a tecnologia é permeada por aspectos culturais; estes, por sua vez, são impactados pelos desenvolvimentos tecnológicos. De forma contínua esses processos se repetem.

A ideia da comunicação humana como um processo artificial, cultural portanto, ganha força no pensamento do filósofo Vilém Flusser, que defende que as formas de comunicação são influenciadas pela cultura. Entretanto, lembra o autor, tal noção de artificialidade nem sempre é totalmente consciente. Para o teórico, a comunicação tenta negar a natureza, ou seja, negar a morte. Nesse sentido, reiteramos, o referencial da cultura deixa de ser o mundo concreto e passa a ser a

própria cultura. Desta forma, estabelece-se um diálogo possível entre Benjamin (aura) com outros dois teóricos Bolter e Grusin (*Remediation*), à medida que o posicionamento dos estadunidenses sustenta que as mídias digitais não destruíram a dimensão aurática da obra de arte, mas, sim, a refazem em uma outra mídia.²⁹

É claro que as relações não são e não devem ser reduzidas a uma dialética empobrecedora, pois agem de maneira mais complexa. Tal explicação, porém, serve apenas para tentar elucidar o pensamento. Essa característica faz com que a comunicação, ao contrário da natureza, torne-se uma espécie de ente imortal. É interessante ter tais reflexões em conta à medida que pensamos, por exemplo, no papel dos bancos de dados na tecnocultura, uma vez que eles permitem recuperar aspectos passados da cultura e reapropriá-los em outro contexto. O resultado desta múltipla relação diz respeito àquilo que Flusser chama de “Mundo Codificado”.

Embora Flusser não tenha convivido com as imagens computacionais em ampla escala, suas análises partiam de sua experiência com a televisão, cinema, cartazes e páginas de revistas e foi da convivência com esses meios que o filósofo propôs o pensamento em superfície em contrapartida ao pensamento em linha. Grande parte da história da humanidade é marcada pelo pensamento em linha, sobretudo por conta do triunfo da escrita como forma de racionalização da vida e, conseqüentemente, da cultura. Tal experiência civilizacional foi marcada pela representação do mundo por meio do pensamento linear, por meio das palavras, mas agora este modelo coabita com outro tipo de representação, o das imagens. Apesar de todas as dificuldades que a compreensão do pensamento em superfície pode suscitar, entre elas a invisibilidade de sua estrutura lógica quando comparada à da escrita, muito mais clara, creio que um bom começo pode estar relacionado a compreendermos as diferenças entre ambos modos de pensamento, que nos termos de Flusser funcionam da seguinte maneira:

O que significa a diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Essa é, então, a diferença entre a linha de uma só dimensão e a superfície de duas dimensões: uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá, mas pode mostrar como chegou. A diferença é de tempo, e envolve o presente, o passado e o futuro (FLUSSER, 2007, p. 105).

Sua proposta, no entanto, força a inauguração de uma nova forma não só de relação

29 Tradução nossa. No original: *Thus remediation does not destroy theam of a work of art; instead digital ways refashions that aura in another media form.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 75)

entre sociedade e mídia, mas de reestruturação do pensamento ocidental, fortemente marcado pelo cartesianismo do raciocínio em linha. É por isso que o autor descreve que a televisão e o cinema desenvolvem “um estar-no-mundo pós-histórico para aqueles que produzem e usufruem desses novos meios” (FLUSSER, 2007, p. 110), à medida que os produtos audiovisuais elevam o tempo histórico – linear por tradição – ao nível da superfície. Para ele, inclusive, essas transformações explicam um fator relevante à atual crise do pensamento.

O argumento de que a cultura audiovisual, e por conseguinte a tecnocultura, é autorreferenciada encontra amparo na reflexão que Flusser faz sobre a “realidade” e/ou a “falsidade” da representação das coisas do mundo. Ele destaca que, fora poucas exceções, não podemos interagir diretamente com os fatos, mas mesmo assim estamos relacionados a eles. Trocando em miúdos, isso significa que ao ler um *site* de notícias, no nosso caso específico a *home* de ZH, não é razoável que questionemos se o que está sendo posto corresponde rigorosamente ao fato ocorrido, porque, na maioria dos casos, nossa única experiência com o que ocorre é a própria notícia, ou seja, ela torna-se o próprio fato. Nesse sentido, o autor defende que aquilo que precisamos “Saber’ é aprender a ler a mídia nesses casos” (FLUSSER, 2007, p. 112). Tal consciência dos diferentes níveis de leituras permite ampliar a produção de sentidos das mensagens. Flusser distingue os códigos em duas ordens: os imagéticos que correspondem à subjetividade; e os conceituais relacionados à objetividade.

Códigos imagéticos (como filmes) dependem de pontos de vista predeterminados: são subjetivos. São baseados em convenções que não precisam ser aprendidas conscientemente: elas são inconscientes. Códigos conceituais (como alfabetos) independem de um ponto de vista predeterminado: são objetivos. São baseados em convenções que precisam ser aprendidas e aceitas conscientemente: são conscientes (FLUSSER, 2007, p. 114).

Há sintomas da sociedade das imagens técnicas que foram diagnosticados preliminarmente por Flusser, como, por exemplo, *a invisibilidade do caráter fictício das imagens* no consumo de massa. Um dos grandes paradoxos que surgem é o fato de, por um lado, as audiovisualidades alcançarem cada vez mais uma característica hiperreal, portanto se tornam mais ricas e densas; e, por outro, a realidade externa se distanciar do mundo das imagens. Essa característica permite, por exemplo, que algumas pessoas retratadas em produtos audiovisuais sejam mais belas que no contexto do mundo concreto. “Para os ocidentais, fotografia e desenho em perspectiva linear são meios construídos como transparentes. As imagens são transparentes (...) só porque os ocidentais já *aprenderam* [grifo nosso] a ignorar, ou 'olhar através', as convenções em que

são apresentados” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 72).³⁰ Diante deste desejo e efeito de transparência, Flusser faz uma dura crítica à filosofia e propõe o pensamento imagético como uma “nova” referência da racionalidade contemporânea, em que os conceitos passam a aparecer não simplesmente de forma linear – *escrito* –, mas também por “modelos de superfície” (FLUSSER, 2007, p. 118).

Após apresentar todas estas perspectivas, Flusser sustenta que é preciso reconsiderarmos as definições de nossa civilização, pois não acredita que nossa experiência humana funcione a partir de uma lógica linear que se origina nas imagens e migra às palavras. Para ele, nossa concepção de sociedade “(...) parece mais o resultado de um tipo de espiral que vai da imagem, passando pelo conceito, à imagem” (FLUSSER, 2007, p. 122). É, justamente, nesse ponto que estabelecemos o diálogo entre Flusser e Manovich, ligando tal proposição à ideia de *looping*.

O pensamento de Lev Manovich sobre as novas mídias pode ser considerado canônico, não no sentido conservador do termo, ao contrário, mas de ter estabelecido um importante marco conceitual para pensar as questões da comunicação digital. Em seu livro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2005) o teórico traça um paralelo entre o cinema e as produções contemporâneas de imagens em computador. O movimento de investigação e prospecção que Manovich faz se assemelha ao de Flusser quando ambos se propõem a olhar ao cinema para pensar a comunicação, com a diferença de que o russo radicado nos EUA tem como observável também a experimentação, consumo e produção de imagens nos computadores. Outro aspecto convergente nesse “diálogo” possível, é que ambos pensam as interfaces – nos termos de Flusser *superfícies* – como expressões culturais. A propósito, Manovich ressalta que esta última experiência é modelada por três tradicionais expressões sociais, a saber: a imprensa, o cinema e a comunicação entre homem e computador.³¹

No que se refere ao debate sobre a tecnocultura, Manovich, logo no primeiro capítulo da referida obra, reforça ainda mais a ideia de que nossa atual experiência cultural se referencia em si própria e que as tecnologias de representação dos novos meios, sobretudo as audiovisuais, nos levam a reconsiderar a ideia de que a cultura e a representação necessariamente estão ligadas aos

30 Tradução nossa. No original: *For the Westerners, photography and linear-perspective drawing are media that are constructed as transparent. The images are transparent, however, only because Westerners have already learned to overlook, or "look through," the conventions that they appear.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 72)

31 “(...) *las interfaces de los objetos de los nuevos medios están siendo moldeador por tres tradiciones culturales, las de prensa, el cine y la comunicación entre el hombre y el ordenador.*” (MANOVICH, 2005, p. 53).

objetos. Para efeito de compreensão e foco da discussão em tela, façamos um salto ao último capítulo do livro em que o autor faz, de forma ampla, um paralelo entre os novos meios e o cinema.

O computador como *meta-meio*, conforme já abordado, não garantiu apenas ser um veículo de consumo e produção de audiovisuais, permitiu, entre tantas coisas, a reconciliação entre o fotográfico e o gráfico (cinema e animação), quando se reencontraram nas telas dos PCs. É interessante como tais processos cíclicos – *loopings* – são traços marcantes de nossa cultura. Manovich nos lembra que as primeiras experiências cinematográficas, ainda na década de 1890, tratavam-se de pequenas apresentações com poucas fotos sendo reproduzidas, em *looping*, por um pequeno cinetoscópio. Casualmente as primeiras experiências “cinematográficas” nos computadores são uma espécie de atualização destas mesmas práticas, com os conhecidos “*gifs*” animados. Tratados inicialmente como limitações técnicas, os *gifs* podem ser considerados, atualmente, expressões da cultura digitalizada e atualizada como uma experiência audiovisual cujos sentidos também são atualizados.

Um parêntese importante diz respeito a um de nossos pontos centrais, a *técnica*, pois a ideia de *looping* é fundamental, também, para a programação informática, que, *a priori*, não consideramos como manifestação cultural. O *looping* na programação de sistemas informáticos ou mesmo em linguagens de indexação, como o HTML, ocorre da seguinte forma: na estrutura da programação ou da linguagem HTML, dados que resultam em uma mesma informação/imagem não são transcritos a cada vez que seus efeitos audiovisuais precisam ser vistos, mas entram em *looping*. Instrumentalmente falando, isso significa “limpar o código”. Tentado ser o mais claro e objetivo possível, recorro ao seguinte exemplo baseado no observável de pesquisa: *as configurações que permitem aos títulos – ou seja, o conteúdo que está dentro da tag <Title> – das chamadas de capa da home page da ZH terem sempre efeitos visuais indênticos passa por um processo de catalogação de determinadas configurações no CSS – uma espécie de manual de estilos – que servem à formatação do HTML na página. Com isso, não precisa se repetir toda a gama de informações que correspondem àquela formatação cada vez que uma palavra ou imagem precisa apresentar um determinado efeito padrão. Cria-se uma página de programação baseada nessas informações de estilo e cada vez que se pretende usar um mesmo efeito imagético, atribui-se, por relação feita na programação da interface, determinada “forma”. Em síntese, é disso que me refiro ao descrever o efeito de *looping* na *técnica*. Feito o parêntese, retomemos a discussão.*

O curioso e interessante neste processo é que, justamente, a linguagem linear de

programação é o que permite a construção de imagens superficiais nas interfaces de computador, com isso caracterizando uma nova ordem de narrativas, inclusive a montagem espacial que está diretamente relacionada às *Arquiteturas de Informação*. Retomamos uma ideia central, desde outra abordagem teórica, das interfaces, que é a de que o *espaço é organizado por uma linguagem – o HTML* –, que por sua vez garante a materialização do que argumentamos aqui como a estética dominante: o controle, o monitoramento. A “força” que organiza essas dispersões é o que chamamos de *Arquitetura de Informação*.

Voltando ao Manovich, destacamos sua perspicácia em conjugar a linguagem das novas mídias ao cinema para pensar ambas, sobretudo quando se tem em conta o que Sergei Eisenstein entendia como característica mais marcante do cinema, a montagem. É dentro de todo esse contexto que a montagem espacial surge, principalmente, sendo uma alternativa à montagem linear – de lógica fordista, cartesiana. Esta última característica pode ter seu sucesso explicado por estar mais próxima àquilo que Flusser chamaria de “pensamento conceitual”, culturalmente muito arraigado ao modo ocidental de entender o mundo. Recuperando a questão em análise, Manovich chama atenção para aquilo que ele denomina como uma nova dimensão espacial.

Além das dimensões da montagem já exploradas pelo cinema (as diferenças no conteúdo, a composição e o movimento das imagens) temos agora uma nova dimensão: a posição das imagens no espaço com relação às demais. Assim mesmo, como as imagens não se sobrepõem umas às outras como no cinema, senão que permanecem na tela do princípio ao fim do filme, cada nova imagem se justapõe não apenas com a imagem que a precedeu, mas também com todas as demais imagens presentes na tela (MANOVICH, 2001, p. 401).³²

Feitas estas considerações, que procuraram tornar o trânsito entre os conceitos – *técnica, tecnocultura* e a emergência das *interfaces* – mais fluído, abordaremos de forma mais ampliada este último item.

3.2 Interfaces

A cultura se dá a ver por diversas linguagens, às vezes pela intersecção e/ou hibridização de várias delas. Daí emergem modos de funcionamento da organização social e

32 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *Además las dimensiones del montaje ya exploradas por el cine (las diferencias en el contenido, la composición y el movimiento de las imágenes) tenemos ahora una nueva dimensión: la posición de las imágenes en el espacio en relación con las demás. Asimismo, como las imágenes no reemplazan las unas a las otras como en el cine, sino que permanecen en la pantalla de principio a fin de la película, cada nueva imagen se yuxtapone no sólo con la imagen que la precedió sino también con todas las demás imágenes presentes en la pantalla.* (MANOVICH, 2001, p. 401)

política, formas de pensamento, dança, literatura, tendências de comportamento, etc, e, sobretudo, formas de composição de imagens digitais, considerando o século XXI. Aliás, o desejo do ser humano em se ver representado remonta às pinturas rupestres no Ocidente. De lá para cá um longo caminho foi traçado até chegarmos às formas atuais de produção, circulação e organização de imagens. A cada época, diferentes modos de representação são explorados – em um sentido bergsoniano *atualizados* – por meio de distintas *técnicas*. A estas maneiras de representação damos o nome de *linguagens* (oral, escrita, teatral, pictórica, fotográfica, cinematográfica, etc) e se tratam, como sugere Manovich, de interfaces culturais. Tais interfaces reúnem uma série de elementos contemporâneos e outras formas de experiências imagéticas de culturas predecessoras, o que permite percebermos aspectos do desenho na escultura, da escultura na pintura, da pintura na fotografia, da fotografia no cinema, do cinema nas mídias digitais, entre outras inúmeras relações. Para este trabalho, *entendemos interface cultural como manifestações estéticas que fazem emergir certos tipos de materialidades, refletindo aspectos culturais de determinada sociedade*. Nos detemos, então, às interfaces digitais, que são o objeto de estudo desta pesquisa.

Ao pensarmos na tela de um computador pessoal, a qual estamos habituados, percebemos uma série de linguagens que se interrelacionam, compondo uma espécie de mosaico de interfaces culturais – texto, ícones (desenhos/pictórico), imagens (fotografia), vídeos, áudios (linguagem oral), etc. Fazendo um movimento de aproximação com o empírico, o exemplo da *home page* de ZH, podemos perceber que é comum neste tipo de produto audiovisual a reunião de uma série de diferentes interfaces culturais atualizadas em tais aparatos tecnoculturais. A estas materialidades chamamos de *interface de usuário*, recorrendo a Manovich e sua formulação sobre o termo.

Um sistema de controles para utilizar um aparato, enquanto que a palavra impressa e o cinema são tradições culturais, formas diferenciadas de registrar a memória e a experiência humanas, mecanismos para o intercâmbio cultural e social de informação. Reunir interfaces de usuário, cinema e palavra impressa nos permite ver que os três têm mais em comum do que poderíamos ter previsto (MANOVICH, 2005, p. 123).³³

A convivência justaposta de diferentes interfaces culturais, que se engendram em

33 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *un sistema de controles para utilizar un aparato, mientras que la palabra impresa y el cine son tradiciones culturales, formas diferenciadas de registrar la memoria y la experiencia humanas, mecanismos para el intercambio cultural y social de información. Reunir interfaz de usuario, cine e palabra impresa nos permite ver que los tres tienen más en común de lo que podríamos haber previsto.* (MANOVICH, 2005, p. 123)

uma nova – a *interface de usuário* – faz com que variados aspectos culturais se hibridizem. A rolagem vertical das páginas *web* é um claro exemplo da tradição da leitura tipicamente ocidental, que é feita de cima para baixo. Mesmo quando consideramos sites cuja rolagem é horizontal, a tendência é que o movimento seja feito da esquerda para a direita, tal qual nossa leitura de livros, jornais, bulas de remédio, etc. Trata-se de um modo de ver naturalizado que uma linguagem se apropria da outra. Além disso temos o hábito, que gera a tendência de agirmos de determinada forma. É interessante pensarmos que na *web* damos o nome de “página” às imagens que acessamos quando digitamos determinado endereço nos navegadores, via de regra, não importando o conteúdo – mesmo que se trate de uma página de vídeos.³⁴ Há também a denominação “portal web”. É verdade, porém, que o conceito de “página” da qual se refere tal discussão é muito distinto de sua acepção clássica, que surgiu no início da era cristã, embora o aspecto retangular de retrato ainda prevaleça, seja quando tratamos de páginas de papel, páginas digitais (*web* e similares) ou mesmo nos dispositivos móveis como *tablets*, por exemplo. Manovich, entretanto, discute esta posição e afirma uma outra perspectiva, sustentando que os modelos das páginas que estamos habituados nas interfaces de usuários não seriam resultado de um desenvolvimento (no sentido de avanço, inovação), mas, sim, de um retrocesso a formas mais antigas como o “rolo de papiro dos antigos Egito, Grécia e Roma” (MANOVICH, 2005, p. 126).³⁵

Afora as questões geométricas, o paradigma da narração – muito caro aos livros e às enciclopédias – no espaço digital passa a conviver com uma série de outros tensionamentos. Isso quer dizer que a página *web*, apesar de ter muitas similitudes com suas predecessoras (dos escritos antigos às revistas do século XX), promove uma profunda reorganização no tempo e no espaço, entre outras razões, porque desloca o “tempo” de um regime predominantemente sequencial para um sistema planificado, sobreposto. De maneira complementar já ensaiamos essa problemática quando discorreremos sobre o pensamento em linha e em superfície. Essa multiplicação da possibilidade de percepção do tempo só foi possível à medida que, tecnicamente, conseguimos dispor os objetos de forma não linear, por meio dos hipervínculos, permitindo-os operar simultaneamente. Isso significa dizer que, ao navegarmos em uma página *web*, tendemos a agir menos como o bibliotecário que ordena alfabeticamente o livro, e mais como um turista que passeia por uma cidade que não conhece, e que ao ver o nome de um estabelecimento (hiperlink) se

34 A forma como nos referimos ao You Tube ou Vimeo, chamando-os de página exemplifica o que estamos apresentando.

35 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *rollo de papiro de los antiguos Egipto, Grecia y Roma* (MANOVICH, 2005, p. 126).

interessa por atravessar a porta (acessar um hiperlink). Ou ainda, quando esse mesmo sujeito se distrai olhando para o lado e quando retoma o olhar à frente enxerga um homem sanduíche com sua placa gigante que lhe toma de assalto a atenção (*pop up* de propaganda). Metodologicamente é possível fazer uma analogia com o *flaneur* de Benjamin. Nos termos de Manovich a questão se apresenta assim:

Resumidamente, o tempo se converteu em uma imagem plana ou uma paisagem, algo que se pode olhar ou navegar. Se existe uma nova retórica ou estética possíveis aqui, pode ser que tenha menos que ver com a ordenação do tempo por parte de um escritor ou de um orador, que com o vaguear pelo espaço (MANOVICH, 2005, p. 129).³⁶

O cinema, metaforicamente, é uma janela para o mundo, enquanto a interface digital, e conseqüentemente a *Arquitetura de Informação*, parece ser uma janela para o *banco de dados*. No entanto, diferente da experiência cinematográfica pré-digital, em que a matéria da representação do mundo é o próprio mundo concreto, captado pela reação físico-química da película fílmica (analógico), a interface computadorizada tem como “matéria”, por assim dizer, combinações algorítmicas (digital). Não se discute que modo – o analógico ou digital – é mais fiel à realidade, seria um falso problema, à medida que trataríamos objetos que se distinguem de natureza como diferenças de grau. As hibridizações dos meios em questão – produção de imagens cinematográficas analógicas e produção de imagens digitais –, parecem levar um e outro ao limite, produzindo uma inversão de estratégias. Isso porque no cinema analógico partimos da multiplicidade do espaço (o mundo em sua concretude, profundidades, com seus diversos platôs e singularidades de planos e tempos, etc) e achatamos tudo isso em um filme – independente da *diegese* (termo grego para a palavra *narração*) cronológica –, o que gera um efeito de linearidade. Já na produção de imagens digitais, parte-se da linearidade matemática e rigorosa dos códigos de programação (ainda que os *softwares* de interface emulem visualmente as ações)³⁷ para alcançar a produção de imagens não

36 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *En resumidas cuentas, el tiempo se volvió en una imagen plana o un paisaje, algo a lo que mirar o por lo que navegar. Si hay una nueva retórica o estética posibles aquí, puede que tenga menos que ver con la ordenación del tiempo por parte de un escritor o de un orador, como con el deambular por el espacio.* (MANOVICH, 2005, p. 129).

37 (...) *la proyección de la ontología del ordenador sobre la propia cultura. Si en la física, el mundo se compone de átomos y en la genética, de genes, la programación informática condensa el mundo de acuerdo com su propia lógica. Así, el mundo se reduce a dos tipos de objetos informáticos que se complementan entre sí: las estructuras de datos y los algoritmos. Cualquier tarea o proceso se reduce a un algoritmo, a una secuencia última de operaciones simples que puede ejecutar un ordenador para cumplir una tarea dada. Y cualquier objeto que hay en el mundo, ya sean los habitantes de una ciudad, o el tiempo que há hecho a lo largo de un siglo, o una silla, o un cerebro humano, se modela una estructura de datos, es decir, como datos organizados de una manera particular de cara a su búsqueda y recuperación eficaz.* (MANOVICH, 2005, p. 289)

lineares, o que, no caso das páginas *web*, gera o que chamamos de efeito de superfície. Em um caso, o todo se desdobra com a linearidade de um modo hegemônico de representação do tempo, o linear. Em outro, o todo está dado e é preciso compreendê-lo a partir do espaço (e tempo) de cada objeto que compõe a superfície.

Tais discussões sobre interface nos conduzem ao tema da representação. Manovich sustenta que vivemos na era da tela, independente se se trata da sociedade do espetáculo ou da simulação, como diria Guy Debord ou Jean Baudrillard, respectivamente. Muito antes de pensar o aspecto conteudístico das páginas *web* que este estudo se debruça, o que se busca entender são os engendramentos internos de tais interfaces digitais. Porém, não parece ser razoável ignorarmos certa arbitrariedade das interfaces, que, ao colocarem dentro da tela determinados elementos, que estarão sempre restritos ao espaço disponível, deixam de lado uma série de outros. É verdade também que esta não é uma característica específica da interface no espaço digital, já que as atualizações do quer que seja são apenas uma parte de um virtual que é mais amplo e que se mantém em potência. Evidencia-se, ao olhar para a realidade dada, que parte de nossa capacidade de atualização do virtual *técnica* está diretamente ligada à nossa familiaridade com os aparatos técnicos que dispomos e desenvolvemos, justificando assim a preocupação sobre a *técnica* na *tecno*cultura.

No livro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Manovich considera, ao comparar a tela de cinema com as interfaces de usuários, que “o desenho gráfico moderno (...) trata a página como uma coleção de blocos de dados distintos – texto, imagens e elementos gráficos – mas de igual importância” (MANOVICH, 2005, p. 149).³⁸ Em tese, a perspectiva do teórico russo parece um tanto quanto razoável, entretanto, ao nos depararmos com o objeto de pesquisa em análise, percebemos, a partir da simples inferência descritiva, que tal afirmativa é, no mínimo, discutível.³⁹ Primeiro, porque há uma preponderância cada vez maior da linguagem imagética (fotos, vídeos, ícones, ilustrações, layouts, etc) desde que tais imagens sejam mapeáveis, monitoráveis, por sistemas de busca, ao passo que a produção textual opera cada vez mais de modo específico de modo a subsidiar de informações controláveis os sistemas de busca.⁴⁰ Segundo,

38 Tradução nossa. Na versão em espanhol: “*el moderno diseño gráfico (...) trata la página como una colección de bloques de datos distintos – texto, imágenes y elementos gráficos – pero de igual importancia*” (MANOVICH, 2005, p. 149)

39 O contexto em que Manovich está inserido para escrever o livro em debate é o da Internet dos anos 1990, que oferecia um tipo de conteúdo e uma organização espacial distintos das interfaces que vemos atualmente na *web*. Portanto, essa ressalva deve ser feita ao se discordar do teórico russo.

40 Com o desenvolvimento da *web* e dos mecanismos de busca, a escrita no espaço digital foi reorganizada à medida que seu funcionamento passa a ser tensionado pelas “*regras*” dos mecanismos de busca de sites, chamados de

porque os meios – texto, imagens e elementos gráficos – são remediados e/ou hipermediados pelo próprio ambiente que os reúne – *a interface web*. As telas ilustram um paradoxo muito particular de nosso tempo, pois a navegação na Internet “exige” que as técnicas de programação e transferência de dados avancem de modo que o trânsito de dados *on-line* seja cada vez mais amplo e veloz, enquanto nosso corpo opera a uma velocidade cada vez menor. Obviamente os dispositivos móveis de compartilhamento de dados – celulares e *tablets*, por exemplo – tensionam esta perspectiva, mas, mesmo nesses casos, a necessidade de concentração exige do corpo físico certa imobilidade (não restritamente ao sentido literal da palavra) para que a mobilidade de usuário dentro da interface digital não seja prejudicada. Teóricos da Comunicação já discutiram longamente sobre os efeitos dos meios na sociedade. Estudos de recepção tentam compreender como determinados grupos percebem certos produtos de mídia. A grosso modo, as visões mais pessimistas atribuíram aos meios audiovisuais, principalmente à televisão, a qualidade de serem versões familiares do mito da Caverna de Platão (CHAUÍ, 2011, p. 14-15). Visões mais otimistas discordam e atribuem a estes mesmos meios qualidades nobres, sendo, portanto, uma espécie de janela para o mundo. Milhares e milhares de páginas foram gastas para defender ambos lados. Para além do posicionamento das duas vertentes, o fato é que a imobilidade sempre marcou o consumo desses bens, que, como dissemos antes, parece ser uma herança de séculos. As *interfaces culturais* de nosso tempo, sobretudo as *interfaces de usuários*, exigem que nos movimentemos dentro dos espaços oferecidos digitalmente, ainda que em grande parte dos casos nossos corpos físicos estejam “presos” a cadeiras. Nesse sentido, ao tensionarmos as técnicas nos arranjos de interface, questionamos não somente a mobilidade interna dos sítios *web*, mas, sim, suas implicações externas ao espaço digital (re)configurando o ser humano, enquanto sujeito social. A metáfora de Platão funciona aqui no sentido de romper as correias que prendem nosso pescoço e que não permitem que vejamos o que há para além das sombras projetadas, sejam elas efeitos da luz do Sol, sejam elas efeitos de combinações algorítmicas. De outro ponto de vista, pode-se dizer que o mito passa a funcionar ao reverso, uma espécie de lugar onde quem está fora da caverna procura nas sofisticadas sombras digitais a experiência com o mundo.

3.3 Banco de Dados como paradigma espacial

Este é um ponto sensível em todo o debate, pois se há uma coisa que se sofisticou de

modo absolutamente exponencial no ambiente digital esta coisa é o *banco de dados*. Desde a Idade Média, por meio da confissão, passando pela modernidade, com os levantamentos de dados populacionais, e chegando ao século XXI, com nossas centenas de informações na nuvem, o *banco de dados* é (e sempre foi) uma ferramenta essencial para os regimes de poder (quem e o que “decide” o que devemos ou não fazer), seja regimes de poder religiosos, estatais ou globalizantes. Dito isto, percebemos que há uma dimensão estética (política e ética) recorrente, basta observarmos desde uma perspectiva genealógica. Dreyfus e Rabinow são muito precisos ao recuperar o pensamento de Foucault sobre a importância daquilo que ele chamava de “dossiês”. Nesta pesquisa fazemos a equivalência com o que chamamos de *banco de dados*. Tentemos entender, então, os processos seculares que desembocam em nosso momento atual.

No regime disciplinar, a individualização é “descendente”. Através da vigilância, da constante observação, todos esses sujeitos a serem controlados são individualizados. O ritual do exame produz dossiês que contêm observações minuciosas. A criança, o paciente, o criminoso são conhecidos de modo infinitamente mais detalhados do que o adulto, o indivíduo saudável e o cidadão que respeita a lei. O dossiê substitui a epopeia.

O poder agora não apenas introduz a individualidade no campo da observação, mas a fixa, de modo objetivo, no campo da escrita. Um vasto e meticuloso aparelho documental torna-se um componente essencial para o crescimento do poder. Os dossiês capacitam as autoridades a fixar uma rede objetiva de codificação. Mais conhecimento conduz a mais especificação. Esse acúmulo de documentação individual em uma ordenação sistemática permite “a medida dos fenômenos globais, a descrição de grupos, a caracterização de fatos coletivos, a estimativa dos afastamentos dos indivíduos uns dos outros, sua repartição em uma população.

(...) Esta vasta compilação de dados, a proliferação de dossiês e a contínua expansão de novas áreas de pesquisa desenvolveram-se paralelamente ao aperfeiçoamento e à expansão de técnicas disciplinares para observar e analisar o corpo, de modo a torná-lo mais apto à manipulação e ao controle (DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 210).

O fato, como expusemos acima, é que o Banco de Dados não se origina na informática, mas é nela que ele é alçado à posição de destaque cultural. Entre outros motivos, porque tornou possível a navegação em superfície, à medida que somos capazes de reunir uma série de informações dispersas em uma única tela (o trabalho da *Arquitetura de Informação*) e nela colocarmos hipervínculos que levam a outra página, que por sua vez mantém as mesmas características, que levam a outra página, e a outra página, sucessivamente. Para Manovich, o privilégio do Banco de Dados na era da computação de interface contrapõe historicamente o predomínio da narrativa linear durante a era moderna, particularmente no romance e no cinema.

Assim, ele justifica o Banco de Dados como nossa forma cultural atual.

A partir da análise do historiador de arte Ervin Panofsky da perspectiva linear como <<forma simbólica>> da era moderna, podemos inclusive denominar a base de dados com uma nova forma simbólica da era do computador (ou, como o filósofo Jean-François Lyotard chamou em seu famoso livro de 1979 *A condição Pós-Moderna*, <<a sociedade informatizada>>), uma nova maneira de estruturar nossa experiência de nós mesmos e do mundo. Na realidade, se depois da morte de Deus (Nietzsche), o fim das grandes narrativas de ilustração e a chegada da *web* (Tim Berners-Lee), o mundo nos parece uma coleção interminável e desestruturada de imagens, textos e outros registros de dados, nada mais apropriado que estejamos mobilizados a dar-lhe a forma de uma base de dados. Mas também resulta adequado que queiramos desenvolver uma poética, uma estética e uma ética da base de dados (MANOVICH, 2005, p. 284).⁴¹

Tendo o Banco de Dados a importância que tem em nossas culturas, parece relevante que pensemos esta hibridização entre homem e máquina desde perspectivas não dicotômicas – antropocentrismo ou antropotecnicismo, respectivamente. O desafio é superar esta dualidade. Nesse sentido, a Internet parece exemplar como espaço em que os dois aspectos estão sempre hiperconectados. Culturalmente estamos diante de um fenômeno fascinante, isso porque somos nós, os internautas, quem abastecemos infinitamente tais “reservatórios” de conteúdos nos *bancos de dados*, embora eles pareçam, na ecologia interna dos meios digitais, terem vida própria. Há que se lembrar, que há uma série de materiais que não foram capturados/produzidos de forma digital, mas que estão disponíveis na *web* digitalizados. A este trabalho Manovich dá o nome de “algoritmo cultural”, explicando-o da seguinte forma: “realidade→meios→dados→base de dados” (MANOVICH, 2005, p. 290).⁴² Ainda que o *banco de dados* seja o paradigma espacial digital, que como já justificamos permite a multiplicação do tempo e do espaço, ele não é único nas *interfaces digitais*, pois necessita da narrativa para que as interfaces de usuários sejam construídas.

Como debatemos amplamente, as novas formas culturais, por mais inovadoras que pareçam, são sempre permeadas por experiências anteriores, justo porque as predecessoras nos são

41 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *A partir del análisis del historiador del arte Ervin Panovsky de la perspectiva lineal como <<forma simbólica>> de la era moderna, podemos incluso denominar a la base de datos com una nueva forma simbólica de la era del ordenador (o, como el filósofo Jean-François Lyotard la llamó en su famoso libro de 1979 La condición Postmoderna, <<la sociedad informatizada>>), una nueva manera de estructurar nuestra experiencia e de nosotros mismos y del mundo. En realidad, si después de la muerte de Dios (Nietzsche), el final de las grandes narraciones de la ilustración y la llegada de la web (Tim Berners-Lee), el mundo se nos aparece como una colección interminable y desestructurada de imágenes, textos y otros registros de datos, nada más apropiado que el que nos veamos movidos darle la forma de una base de datos. Pero también resultava adecuado que queremos desarrollar una poética, una estética y una ética de la base de datos.* (MANOVICH, 2005, p. 284)

42 Tradução nossa. Na versão em espanhol: “*realidad→medios→datos→base de datos*” (MANOVICH, 2005, p. 290).

familiares. Assim, a narrativa permite criar, como destaca o pensador russo, “uma linha de causa e efeito” (MANOVICH, 2005, p. 291)⁴³ que nos oferece determinados agenciamentos de sentidos conforme a disposição dos conteúdos. A narrativa possui certas especificidades, pois, ao passo que na literatura tradicional permitia a vazão de uma única interface, no espaço digital potencializa-se, à medida que muda conforme a escolha de navegação, por *hiperlinks*, de cada usuário. Não se trata, porém, de considerarmos que todo engendramento de elementos de *banco de dados* resulta em uma narrativa (MANOVICH, 2005, p. 294). Para tanto, pensemos em uma página *web* que contenha tão somente uma lista de links sem URL`s amigáveis, em que o usuário escolha ao azar qual hipervínculo vai clicar. Veja, neste exemplo a relação *banco de dados*-narrativa remonta à Grécia Antiga ou, mais recentemente, à modernidade em que os índices – *index* – de livros e bibliotecas comportavam, em alguma medida, essa relação, ainda que de modo mais precário que o digital. Para Manovich, mesmo a montagem cinematográfica linear comporta uma ideia de hibridização *banco de dados*-narrativa (2005, p. 305) à medida que o “montador” escolhe uma série de muitas coleções de imagens para compor a narração.

3.4 A irremediável hipermediação dos meios

A dicotomia – lógica do ou... ou... – foi durante longo período no Ocidente o marco conceitual pelo qual o mundo foi observado, interpretado e construído. A história humana é riquíssima em exemplos – imperadores e escravos, no mundo antigo; cristãos e hereges, na Idade Média; patrões e proletários, no período industrial; capitalistas e comunistas, no século XX; apocalípticos e integrados, já na era da Comunicação de Massa, como bem definiu Umberto Eco;⁴⁴ entre inúmeros outros. Durante um tempo igualmente significativo, os meios de comunicação foram tratados e pensados isoladamente, sendo o jornalismo impresso totalmente diferente do radiojornalismo, em seguida o rádio totalmente distinto da recém surgida televisão, depois a televisão completamente diferente da Internet. O fato é que, guardadas suas especificidades, nos parece razoável (e alinhado à premissa de McLuhan – que quando um meio chega ao seu limite há o surgimento de um novo) pensar que os meios, além de serem reflexos às interfaces culturais a qual pertencem, são também mediadores de outros meios. Advém daí a filiação a Bolter e Grusin, tendo como perspectiva a obra *Remediation* (2000) para avançarmos nas discussões sobre as interfaces.

43 Tradução nossa. Na versão em espanhol: “*una línea de causa y efecto*” (MANOVICH, 2005, p. 291)

44 ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Tendemos, por inclinação provocada pelos próprios meios, a olhá-los como únicos, alheios aos seus pares e transparentes. *Mas e se deslocássemos o olhar, desaprendêssemos, se tivéssemos pelos meios o encantamento do infante diante de algo absolutamente novo?* Bem, em linhas gerais é isso que *Remediation* faz conosco, recobrando-nos a consciência de que os meios tentam apagar a si próprios, o que nos faz compreender por que as “mediações” são sempre remediações. “Nossa cultura quer tanto multiplicar seus meios quanto apagar todos os vestígios de mediação: idealmente, ela quer apagar seus meios de comunicação, no próprio ato de multiplicá-los” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 5).⁴⁵ Não deixa de ser curioso que o efeito de imediação decorre da hipermediação, que explicaremos mais detalhadamente a seguir. Isto significa dizer que o apagamento do meio parece se dar com uma espécie de saturação de imagens. Tal qual este estudo, mas partindo de outra perspectiva, os autores de *Remediation* trazem como exemplo de hipermediação uma imagem de um site de notícias, neste caso a página da CNN, em 1998. “O sítio da CNN é organizado-hipermediado por textos, gráficos, e múltiplas telas de vídeo e janelas interligadas por numerosos links; e contudo o site empresta seu senso de imediação dos noticiários televisivos CNN” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 9).⁴⁶

Figura 6 – Site CNN em 1998.

45 Tradução nossa. No original: “*Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of mediation: ideally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them.*” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 5)

46 Tradução nossa. No original: “*The CNN site is hypermediated-arranging text, graphics, and video in multiple panes and windows and joining them with numerous hyperlinks; yet the web site borrows its sense of immediacy from the televised CNN newscasts.*” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 9)



Fonte: BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 9.

Embora sejamos capazes de identificar os processos de hipermediação e remediação com mais clareza a partir das mídias digitais, tal prática remonta os primórdios da comunicação visual no Ocidente. Procurar uma perspectiva múltipla e aberta para pensar as interfaces audiovisuais significa pensar os arranjos de informação a partir de suas lógicas de funcionamento. Neste sentido, ao pensar suas remediações, pretende-se entender, não somente como os meios funcionam atualizados na plataforma digital, mas, também, compreender como são permeados uns pelos outros. Para tanto, a estratégia dos próprios meios se demonstra nesse trânsito entre imediação e hipermediação, cuja compreensão passa, necessariamente, por entender a dinâmica do movimento. Dito isto, devemos pensar as ferramentas comunicacionais de nosso tempo como um elo entre a cultura da interface e o mundo externo (âmbito social, por exemplo) para que possamos

tentar decifrar ao menos um dos segredos que abrem a Caixa Preta da *Arquitetura de Informação*.⁴⁷ Não se trata, como apontam Bolter e Grusin (2000, p. 21), de pensarmos os aparatos comunicacionais a partir de um determinismo tecnológico, trata-se de tensioná-los com aquilo que lhes parece exterior, estranho, mas que emerge de uma mesma origem, nossa sociedade.

Ao refletirmos sobre os arranjos de interface, não podemos deixar de considerar que eles são subsidiários de uma lógica que permitiu o desenvolvimento daquilo que chamamos de “realidade virtual”, muito comum em *games* de simulação. Como discutimos anteriormente, a partir do *Eixo das Técnicas*, a experiência humana com o mundo mediado tecnologicamente é distinta da experiência concreta, por inúmeras razões, entretanto ela produz um efeito de presença e semelhança. À medida que naturalizamos determinados comportamentos nas interfaces de usuário, por exemplo, a “autorização” consciente ou inconsciente do uso de nossos dados de navegação para grandes corporações como o Facebook ou o Google, apropriamos uma determinada lógica, como as regras de SEO, e deixamos de perceber certa arbitrariedade do aparato técnico. A riqueza das estratégias de simulação audiovisuais decorrem menos de suas perfeições gráficas (ainda que as imagens sejam riquíssimas) e mais de sua capacidade de analogizar o mundo virtual ao concreto. Como bem lembram os autores de *Remediation*,

A metáfora do desktop, que substituiu a interface de linha de comando completamente textual, deve assimilar o computador para o ambiente de trabalho físico e os materiais (pastas de arquivo, tesouras de papel, caixa de entrada, cesta de lixo, etc) familiares para os trabalhadores de escritório (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 23).⁴⁸

Assim, cortamos e colamos, enchemos e esvaziamos lixeiras, colocamos documentos em pastas, dividimos os diretórios em seções, tudo isso por meio da transformação de nossas mãos em seta do *mouse* e do escritório em algoritmos que viram imagens na tela. O resultado de naturalização deste processo é o que se chama de “imedição”. Nas palavras de Bolter e Grusin (2000, p. 23), “(...) é a suposição de que a interface do computador é 'natural', ao invés de

47 Retomamos, novamente, o conceito de Caixa Preta: (...) tal complexo “aparelho-operador” parece não interromper o ele entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser canal que liga imagem e significado. Isto porque o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas input e output. Quem vê input e output vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento desta caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las. (FLUSSER, 2011, p. 26).

48 Tradução nossa. No original: *The desktop metaphor, which has replaced the wholly textual command-line interface, is supposed to assimilate the computer to the physical desktop and to the materials (file folders, sheers of paper, inbox, trash basket, etc.) familiar to office workers.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 23)

arbitrária”.⁴⁹ Ao levarmos tais aspectos em conta, ampliamos nossa compreensão dos efeitos de transparência que emergem de tais objetos. Apesar da ênfase que a questão ganhou no espaço digital, a ideia de transparência/imediação é um esforço estético anterior ao digital, como, por exemplo, foi o Renascimento na história da arte; depois, séculos mais tarde, a fotografia; já no início do século XX o cinema; e a partir dos anos 1950 quando a televisão começa a ser tornar um veículo de massa. Esta última se sagrou um dos grandes meios de comunicação da segunda metade do século XX, entre outros motivos, por se apresentar, “vender-se”, como um meio totalmente transparente, valendo-se inclusive da metáfora de uma janela para o mundo. As interfaces audiovisuais apenas aperfeiçoaram tecnicamente, pelo grandioso esforço de remover qualquer traço de mediação, um processo que é mais antigo. O fato é que sempre fomos seduzidos pela ideia de estarmos em contato – sem interferências, mediações – com o que chamamos de mundo real ao nos depararmos com suas representações, que a cada dia se tornam mais sofisticados. Não negamos, obviamente, que há, na maioria dos casos, uma relação direta entre as interfaces comunicacionais (ainda que sejam construções tecnológicas) e o mundo concreto, como, por exemplo, o fato de se construírem imagens de corpos humanos muito similares fisicamente e comportamentalmente com nós, seres de carne e osso.

A *tecnocultura*, talvez por efeito daquilo que Susan Buck-Morrs classificou como *sinestesia*, tornou-nos, relativamente, imunes à saturação de informação quando nos deparamos com um portal de notícias, por exemplo. A impressão ao debruçar-me sobre o objeto empírico estudado é a mesma. *Mas de onde vem essa capacidade de múltipla atenção que nos torna capazes de depurarmos informações sem que nos sintamos totalmente perdidos?* Em parte parece decorrer do fato de que os meios digitais reúnem uma série de aspectos e lógicas de outros meios que já estávamos habituados a utilizar. Por outro lado, o ser humano, desde que ergueu a coluna e começou a caminhar de modo ereto, passou a conviver com uma série de estímulos, ampliando, inclusive, sua capacidade visual. E é, justamente, a partir desta dinâmica que Bolter e Grusin tentam explicar o funcionamento da hipermediação: “A lógica da hipermediação multiplica os sinais de mediação e desta forma tenta reproduzir a riqueza da sensorialidade da experiência humana.” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 34).⁵⁰ Embora os autores não façam uma genealogia da hipermediação no *Remediation* (e eles colocam isso expressamente no texto), trazem uma série de

49 Tradução nossa. No original: *Immediacy is supposed to make this computer interface 'natural' rather than arbitrary* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 23).

50 Tradução nossa. No original: *The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 34)

itens interessantes para pensarmos diferentes experiências hipermediáticas no Ocidente, como, por exemplo, uma catedral europeia que possui seus vitrais, altares e inscrições religiosas (2000, p. 34). Recupero, porém, apenas um dos exemplos que os autores trazem, pois parece interessante para pensarmos a relação entre arte e *Arquitetura de Informação*, reconhecendo cada uma em seu contexto, cada uma com sua técnica. Trata-se do quadro de Richard Hamilton chamado *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*.

Figura 7 - *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* Richard Hamilton



Fonte: BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 39.

Obviamente o quadro de Richard Hamilton não é uma *home page*, mas nos ajuda a compreender os processos de colagem, que na época de sua construção, em 1956, pareciam absolutamente estranhos, mas que atualmente são totalmente cotidianos na construção das interfaces digitais, entre elas os arranjos de interface *web*.

Na colagem e fotomontagem como em hipermídia, criar é como reorganizar as formas existentes. Na fotomontagem as formas pré-existentes são fotografias; no hipertexto literário são parágrafos de prosa; e em hipermídia podem ser em prosa,

gráficos, animações, vídeos e sons. Em todos os casos, os artistas definem um espaço através da disposição e interação de formas que têm sido isoladas de seu contexto original e depois são recombinadas (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 39).⁵¹

Como abordado anteriormente, a capacidade dos computadores de simular atividades que antes fazíamos somente no mundo concreto – a metáfora do escritório – permitiu que estendêssemos nossas práticas culturais para o meio digital. Isto significa dizer que a possibilidade técnica de arranjarmos diferentes elementos, ainda que sejam distintos entre si, em um mesmo espaço decorre de uma racionalidade técnica da colagem, manifesta no quadro de Hamilton e atualizada nos *sites web*. Aliás, antes mesmo das interfaces web, os programas televisivos se valiam (e se valem) desta tática de colagem em suas transmissões, à medida que sobrepunham às imagens caracteres e outros grafismos originariamente produzidos no meio impresso. Embora mais evidente no espaço digital, aquilo que poderíamos chamar de “devir interface de usuário” vem sendo sofisticado, reinventado e reinterpretado ao longo dos séculos. Em resumo, decorre deste processo contínuo de atualização das técnicas de produção e reprodução de imagens, nossa familiaridade com a hipermediação e que parece atingir um grau bastante elevado nos arranjos de interface, onde a *web* é muito frutífera em exemplos, como bem apontam Bolter e Grusin. “Exceto pelo rock, a World Wide Web é talvez nossa maior expressão da cultura da hipermediação” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 43).⁵²

Ao compreendermos o caráter hipermediativo dos meios, entendemos a perspectiva de McLuhan, em *Os meios de Comunicação como extensões do homem* (2007), de que o próprio meio é, ao mesmo tempo, mensagem e meio de outro meio. Trata-se, de outra forma, da tese central de *Remediation* na qual Bolter e Grusin se detêm mais especificamente no campo da comunicação digital. “Mais uma vez, chamamos a representação de um meio em outro remediação, e vamos argumentar que a remediação é uma característica que define as novas mídias digitais” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 45).⁵³

Tendemos a não perceber os meios como remediações e hipermediações, justamente,

51 Tradução nossa. No original: *In collage and photomontage as in hypermedia, to create is to rearrange existing forms. In photomontage the preexisting forms are photographs; in literary hypertext they are paragraphs of prose; and in hypermedia they may be prose, graphics, animation, videos, and sounds. In all cases, the artists defining a space through the disposition and interplay of forms that have been detached from their original context and then recombined.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 39)

52 Tradução nossa. No original: *Except for rock music, the World Wide Web is perhaps our culture's most influential expression of hypermediacy* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 43)

53 Tradução nossa. No original: *Again, we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 45).

pelas estratégias dos próprios produtos em se tornarem invisíveis. Deriva daí a falsa impressão de que ao olharmos para o audiovisual estamos diante de uma janela (o que denota imediação) para o mundo, quando na verdade nos defrontamos a imagens construídas, que geram um efeito de transparência, que nos convida a pensarmos nossa experiência audiovisual como experiência própria do mundo. Tal inferência vem sendo construída ao longo de todo o texto – partindo das discussões sobre *técnica* e *experiência* até chegar ao debate sobre *interfaces* – e nos permite compreender de maneira mais ampla como os arranjos audiovisuais são construídos e por que a hipermediação é tão cara às necessidades dos produtos digitais. Nos distraímos pela fascinante capacidade dos novos meios de serem, ao mesmo tempo, análogos a seus predecessores e inovadores, embora sejam “vendidos” como novidades plenas, e de serem cada vez mais reproduções digitais muito próximas visualmente ao mundo que representam. De todo o modo, ainda que se gere um efeito de transparência e que se busque ideologicamente produzir o mínimo de ruído entre o mundo e sua representação, tratam-se de experiências distintas – nem melhor, nem pior, distintas apenas. “O meio digital quer apagar-se, de modo que o espectador tenha a mesma relação com o conteúdo caso estivesse diante do meio original” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 45).⁵⁴

3.5 Limiar

O que se tentou abordar ao longo deste eixo de análise foram as formas de funcionamento das interfaces audiovisuais, de onde se originam, como se relacionam e interrelacionam. Diante de tal desafio, apresentamos inicialmente o debate sobre tecnocultura, que de alguma forma busca demarcar o espaço de validade das análises; a seguir os conceitos de interface, que são materializações da *técnica* na *tecnocultura*; depois disso fez-se, ainda, um movimento em direção ao *Banco de Dados* como paradigma que coloca em funcionamento a dinâmica da *Arquitetura de Informação* – HTML e mecanismos de busca – que resulta na montagem espacial dos arranjos de interface; e, fechando esta etapa, uma discussão sobre as remediações.

Diante de todas estas estratégias podemos inferir que a racionalidade espacial ou de

54 Tradução nossa. No original: *The digital medium wants to erase itself, so that the viewer stands in the same relationship to the content as she would if she were confronting the original medium. Ideally, there should be no difference between the experience of seeing a painting in person and on the computer screen* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 45).

superfície não é exatamente nova, para tanto basta que tenhamos em conta a experiência da pintura na história da arte e suas formas como expressão do pensamento de determinada época conforme seus respectivos períodos e escolas. Nesse sentido, se obras podem ser consideradas como objetos da manifestação cultural de quem as produziu, façamos a aproximação com as audiovisualidades nesta perspectiva. Ora, quando estabelecemos a discussão sobre a produção de imagens no mundo, é preciso considerar que em nenhum outro momento da história da civilização humana, exceto o atual, a potencialidade técnica da organização espacial das imagens esteve tão próxima de um grupo, relativamente, tão numeroso de pessoas, considerando que basta ter acesso a um computador e um conhecimento mínimo de operação de tais aparatos para que certos tipos de experimentos possam ser realizados. É nesse sentido que a montagem espacial, como bem destacou Manovich, surge, também, como uma estética adequada aos novos usuários multitarefas, que ao invés de executarem uma única atividade por vez, ao melhor (ou pior) estilo fordista, executam várias atividades ao mesmo tempo na tela de seus computadores. A propósito, o próprio Manovich recorre a Michel Foucault para ampliar o debate sobre a questão espacial, como inauguração de uma época em que “*nossa experiência do mundo é menos a de uma longa vida que se desenvolve no tempo que a de uma rede que conecta pontos e entrecruza sua própria trama*” (MANOVICH, 2005, p. 402).⁵⁵

Seguindo o que estamos propondo desde o princípio, ao tentar compreender a experiência *estética* (postura ética e política) que vivemos, buscamos ultrapassar os efeitos visuais e observar as audiovisualidades desde uma perspectiva mais aberta e múltipla. Tal visada coaduna-se às possibilidades que temos de tensionar a hegemonia do tempo/espço linear, que passa a “conviver” com diversas e novas experiências em superfície. O efeito da convergência das possibilidades comunicacionais digitais nos causa uma sensação de plenitude, inclusive de certa “presencialidade física” da experiência mediada, que em grande escala é considerada como realidade. A naturalização dessa experiência de mundo decorre daquilo que Bolter e Grusin chamam de estratégias de remediação. A audiovisualização da cultura trouxe consigo “seus efeitos de realidade”, que, ao mesmo tempo, são imbricados e imbricadores da conjuntura social da qual emergem e que reconfiguram nosso ser/estar no mundo.

Depois de já termos apresentado a pesquisa, discutido a *técnica* e as *audiovisualidades*, avançamos ao ***Eixo das Estéticas***. O debate a seguir busca compreender, quais

55 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *nuestra experiencia del mundo es menos la de una larga vida que se desarrolla en el tiempo que la de una red que conecta puntos y entrecruza su propio entramado* (MANOVICH, 2001, p. 402).

são as condições que permitem que certas lógicas operem de determinada forma em um contexto específico. No caso em tela, as dinâmicas relacionadas às interfaces audiovisuais na *home page* de ZH dentro do contexto tecnocultural.

4. EIXO DAS ESTÉTICAS

“(...) na raiz daquilo que nós conhecemos e daquilo que nós somos – não existem a verdade e o ser, mas a exterioridade do acidente.”

Michel Foucault

Nossas competências, empíricas ou teóricas, são criadas pelos mais diferentes estímulos – o contexto em que estamos inseridos, nossas leituras, experiências, relações que somos capazes de fazer, os objetos que manejamos, consumimos, criamos, inventamos. Todas elas parecem estar unidas ou atraídas por uma única força: nossa crença. Seja a crença na ciência, no mundo concreto, na metafísica, na religião. Enfim, as proposições em que acreditamos só são possíveis porque aceitamos determinados conjuntos de valores. Tais crenças, porém, não são únicas nem convergem a um ponto específico. Mudam conforme diferentes dinâmicas – período histórico, localização geográfica, contexto político, aparato tecnológico, usos, apropriações, etc. Fora todas estas questões que podemos considerar como modelos macros de contingência, variam também microscopicamente, individualmente. Isto é, ainda que considerássemos uma única variável isolada, das milhares possíveis, a construção do conhecimento percorre métodos muito particulares de edificação e deriva da relação pessoal dos sujeitos com o mundo.

Assim tentamos compreender como a *arqueologia* se constitui em seu interesse central na história. Ao contrário do estruturalismo, que estava interessado em descrever o mundo a-historicamente, a *arqueologia* busca compreender as formações discursivas em seus contextos de existência. Diante desta dinâmica, o trabalho da *arqueologia foucaultiana* é tentar compreender a história humana por meio dos enunciados, que se organizam das formas mais diversas e dispersas. Quando vários deles são “organizados” por um determinado conjunto de *regras* – a *Arquitetura de Informação* é apenas “um” desse multiverso discursivo – existe o que chamamos de “formações discursivas”. Como se dá essa unidade? Em termos gerais não há uma única resposta, no âmbito específico desta pesquisa é o que tentamos explicar ao pensar a *Arquitetura de Informação* no espaço digital.

A constituição das “formações discursivas” procedem por dispersão, daí que a dinâmica da *Arquitetura de Informação* opera por meio de diversos conhecimentos distintos, o que no empírico em que apresentamos – a *home page* de ZH – está evidenciado no conjunto de conhecimentos que tornam possível a página como ela é apresentada. Por exemplo, para que a *home*

de ZH exista, há a confluência de conhecimentos da prática jornalística, critérios de noticiabilidade, conhecimento técnico de redação e produção de imagens fotográficas; conhecimento de redação para o espaço digital, o que inclui produzir e organizar textos dentro da dinâmica dos mecanismos de busca; conhecimento do software que organiza a *home page* (este apresentaremos no capítulo a seguir); conhecimento das regras mais específicas da *Arquitetura de Informação*, tais como sobre o trabalho invisível; entre outros. Como vemos, há a mobilização de diversos conhecimentos que dependem um do outro, embora não estabeleçam uma relação de hierarquia entre si. É nesse sentido que a *Arquitetura de Informação* é um objeto das formações discursivas.

O que se busca, portanto, é compreender as lógicas de construção do conhecimento – e, em última análise, da *Arquitetura de Informação* –, em suas diferentes manifestações (atual) e na potencialidade que se mantém ao longo do tempo (virtual). O movimento é, primeiro, de tensionar o pesquisador e tentar compreender as dinâmicas que dão origem à formação do conhecimento. Serve de complemento ao entendimento das audiovisuais que acabamos de debater no eixo anterior. Assim avançamos passo a passo e alinhamo-nos à proposição de Latour, destacada por Bolter e Grusin, em *Remediation*, que ensaia as reflexões que serão realizadas daqui em diante. “Para Latour (1992) a ideia que a tecnologia corporifica nossos valores culturais tem traços não somente nas sociedades modernas, bem como nas sociedades 'não modernas' ou 'pré-modernas” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 62).⁵⁶ Neste sentido, o que debateremos a seguir pretende ter uma visada arqueológica da produção de conhecimento objetivando a pesquisa em tela.

4.1 A emergência dos saberes

Desde a perspectiva da *técnica* e da construção dos arranjos de interface, pensemos no processo de emergência dos saberes, sempre atravessando com o objeto empírico em análise. Nesse sentido, a escolha arqueológica e genealógica nos exige uma aproximação com Michel Foucault com intuito de, a partir de sua proposta teórica, enxergar as camadas da complexa arqueologia das práticas sociais e seus reflexos nas mídias digitais, especificamente, às que correspondem à *tecnocultura*. Tem-se por objetivo, também, tentar perceber aquilo que percorre e é percorrido pelo audiovisual, sendo capaz de estabelecer conexões entre aspectos de diferentes natureza, mas que se tornam comuns a partir das relações. Em suma, arqueologia e genealogia.

56 Tradução nossa. No original: *For Latour (1992) the idea of technologies that embody our cultural values or distinctions has been a feature not only of modern but of "amodern" or "premodern" societies as well.* (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 62).

Pretende-se entender as categorias que permitiram (e permitem) emergir as práticas e formações das *Arquiteturas de Informação*, seus mecanismos de funcionamento, o que as tornam possíveis como são. Portanto não interessa tão somente o que há de visível na interface digital, interessa o que transborda, o que leva ao limite, o que há do que se considera obsoleto, o que há de novo (MCLUHAN, 1993). O que importa é distender, não atender. Alargar, não confortar. É por tentar compreender (aprender com) que recorro à Foucault e seus escritos sobre arqueologia, genealogia e saberes. Ser capaz de enxergar a positividade das práticas é como olhar para a constelação que se observa diariamente e encontrar algo brilhantemente novo, que sempre esteve ali, mas que não era capaz de se ver/sentir/intuir. Os termos *sentir* e *intuir* são essenciais pois não se trata somente de enxergar. O desafio posto é desnaturalizar, deslocar, retirar do fluxo, desapropriar, reapropriar.

O objetivo parece ser sempre o de ampliar o horizonte de visão, de compreensão. Nesse sentido, Foucault, ao propor a genealogia e a arqueologia, parece fornecer um ferramental interessante para expandirmos nosso espectro de pesquisa. Em sua primeira fase, mais estruturalista (como ele mesmo se define em *A Arqueologia do Saber*, 1972), Foucault se debruça sobre as formas de construção do conhecimento e da verdade a partir dos processos de rupturas. Isto posto, pensemos o audiovisual a partir de sua invisibilidade e inaudibilidade, conferindo à visada de investigação uma possibilidade de dialetização dos observáveis que é muito rica do ponto de vista da investigação. Trata-se, portanto, de pensar o dito a partir do não dito.

(...) todo discurso manifesto repousaria secretamente sobre um já-dito; e que este já-dito não seria simplesmente uma frase já pronunciada, um texto já escrito, mas um <<jamais dito>>, um discurso sem corpo, uma voz tão silenciosa quanto um sopro, uma escritura que não é senão o vazio de seu próprio traço. Supõe-se assim que tudo que o discurso formula já se encontra articulado nesses meios-silêncio que lhe é prévio, que continua a correr obstinadamente abaixo dele, mas que ele recobre e faz calar. O discurso manifesto não passaria, afinal de contas, da presença repressiva do que ele não diz; e esse não-dito seria um vazio que mina, do interior, tudo que se diz (FOUCAULT, 1972, p. 36).

Compreender o que está perto (o visível) e o que está longe (o invisível), em uma perspectiva muito alinhada a Didi-Huberman, como referimos no *Eixo das Técnicas*, significa colocar não somente os objetos que observamos em crise, mas nos colocarmos em crise a todo momento. A dúvida surge do conflito e somente o questionamento parece ser capaz de nos conduzir a uma postura crítica com relação ao mundo e a nós mesmos. Conhecer as estratégias de produção de saber em diferentes épocas parece potencializar nossa capacidade de reflexão dos fenômenos,

ainda que essa compreensão seja tão somente ter dimensão da complexidade dos objetos. A *biopolítica*,⁵⁷ desde os primórdios desta escritura, tem aparecido como uma espécie de palavra maldita. Ela parece algo distante do objeto de pesquisa, do problema de pesquisa, distante da linha de pesquisa, distante do audiovisual, mas não é alheia a tudo isso, pois emerge com a investigação, não é anterior a ela. Reconheço a controvérsia acerca do tema, mas a visada funciona para este texto com uma espécie de “prova real”, na medida em que avançamos na compreensão da formação dos saberes. A estratégia, portanto, é que ela seja um elemento de tensão para tentar entender o espaço da *técnica* (nos arranjos de interface) a partir de suas continuidades e rupturas, os tipos de “leis” que regem os objetos, o marco epistemológico em que se inserem. Isso tudo vem de Foucault e daquilo que ele chama de “efeito de superfície de unidades mais consistentes” (FOUCAULT, 1972, p. 38). Claro que essa característica não é subsidiária somente das atuais Tecnologias de Informação e Comunicação – Tics, mas ocupa diversos espaços de validade em nossas sociedades como aponta Manovich.

A arquitetura e a antiga mnemotécnica, a planificação urbana e a representação por diagramas, a geometria e a topologia são somente algumas das disciplinas e técnicas que se desenvolveram para explorar o capital econômico e simbólico do espaço. As construções espaciais dos novos meios bebem de todas essas tradições que já existem, mas também são fundamentalmente diferentes em um aspecto chave. Pela primeira vez, *o espaço se converte em um tipo de meio*. (MANOVICH, 2005, p. 320).⁵⁸

Ao estudar a arqueologia dos saberes, busca-se entender as relações dos objetos. Nesse sentido, como sugere Foucault, as relações discursivas “(...) caracterizam não a língua que utiliza o discurso, não as circunstâncias em que ele se desenvolve, mas o próprio discurso enquanto prática” (FOUCAULT, 1972, p. 61). Recuperamos Benjamin, via Eric Felinto, para ampliarmos o argumento que estamos apresentando, sustentando que

A linguagem se liga, portanto, a um princípio de comunicabilidade (Mitteilbarkeit) geral; princípio extensivo a tudo que podemos experimentar. Todavia, o momento

57 Tratamos a biopolítica, nesta pesquisa, da seguinte forma: “Concretamente, esse poder sobre a vida desenvolveu-se a partir do século XVII, em duas formas principais; que não são antiéticas e constituem, ao contrário, dois pólos de desenvolvimentos interligados por todo um feixe intermediário de relações. Um dos pólos, o primeiro a ser formado, ao que parece, centrou-se no corpo como máquina. (...) O segundo, que se formou um pouco mais tarde, por volta da metade do século XVIII, centrou-se no corpo espécie transpassado pela mecânica do ser vivo e como suporte dos processos biológicos. (...) As disciplinas do corpo e as regulações da população constituem os dois pólos em torno dos quais se desenvolveu a organização sobre a vida.” (FOUCAULT, 1988, p. 131)

58 Tradução nossa. Na versão em espanhol: *La arquitectura y la antigua mnemotécnica, la planificación urbana y la representación por diagramas, la geometría y la topología son sólo algunas de las disciplinas y técnicas que se desarrollaron para explotar el capital económico y simbólico del espacio. Las construcciones espaciales de los nuevos medios beben de todas esas tradiciones que ya existen, pero también son fundamentalmente distintas en un aspecto clave. Por vez primera, el espacio se convierte en un tipo de medio* (MANOVICH, 2005, p. 320).

mais fascinante (e provavelmente também mais difícil) da argumentação encontra-se na distinção feita por Benjamin entre aquilo que se comunica através da linguagem e o que se comunica na linguagem. (...) qual é a importância da distinção entre se comunicar (*sich mitteilen*) e comunicar algo (*etwas mitteilen*)? (...) O primeiro termo tem o sentido que mais correntemente lhe atribuímos: um meio é um instrumento para a transmissão de algum conteúdo que lhe é exterior. A palavra “bola” é signo arbitrário que aponta para a ideia ou o objeto esférico material usado em jogos de futebol. Já o segundo, todavia, deve ser compreendido como um ambiente, um *locus* (como, por exemplo, nas expressões “meio aquoso” ou “meio gasoso” (FELINTO, 2013, p. 6-7).

Ao fazer tal movimento de reflexão sobre o empírico, a intenção não é ater-se somente ao teor contedutístico do observável, em suas formas de emergência no campo da comunicação, mas trazer à tona aquilo que o torna capaz de ser o que é. Em suma, enxergar, ouvir e tocar, aquilo que há de silencioso na existência dos observáveis, movimento que tenta ser realizado em todos os eixos da pesquisa. As linguagens que coabitam o espaço audiovisual necessitam dos signos para se formarem e darem-se a ver, entretanto, não podem/devem ser compreendidas somente na redução *sígnica* de suas materializações. Tomar os modos de agir (atual) pelos modos de ser (virtual) implicaria em um foco insuficiente do ponto de vista de análise – reduzir a potência dos objetos, fechá-los –, quando, na verdade, o esforço é contrário, de dar guarida ao estrangeiro, ao que pode ser, mas ainda não é. Tentar entender as práticas é buscar a força gravitacional operativa – em outras palavras, as *regras* – que reúne em um mesmo arranjo de interface elementos dispersos.

É interessante considerarmos que a articulação dos elementos do objeto de pesquisa formam um enunciado⁵⁹ nos termos de Foucault, sem se ater à sua forma atual, mas no sentido de tentar alcançar suas condições de existência. Antes de avançarmos, reiteramos que o enunciado se constitui, contém, é produzido, opera a partir de um universo de *regras* que se localizam no discurso, como viemos explicando. Entretanto, o discurso não fala sobre algo. Objeto e discurso se constituem ao mesmo tempo. A natureza da física newtoniana, e não qualquer outra natureza, não existiria sem a própria física teórica, o que nos convida a pensar e aproximar com nosso objeto de pesquisa: o computador (chamado brilhantemente por Manovich de *meta-meio*) e as relações que ele cria não existiriam senão por ele próprio. Isto é, a forma como se organizam os elementos audiovisuais decorrem de práticas discursivas. Tais práticas estão no limite entre o discurso (atual) e o objeto (virtual) e dão forma a este objeto.

O discurso não faz nada, nem o enunciado, são as práticas discursivas (entre elas a

59 “É preciso admitir que qualquer série de signos, de figuras, de grafismos ou de traços – qualquer que seja sua organização ou probabilidade – basta para constituir um enunciado” (FOUCAULT, 1972, p. 106)

Arquitetura de Informação), é que fazem. Vejamos: o discurso se associa ao objeto por um terceiro elemento, que nos parece ser o enunciado, embora Foucault nunca explique isso tão claramente. O delicado nesse processo, é que somos seduzidos pela ideia de pensarmos tais regras como “estruturas”, mas esta concepção é falsa, pois se os enunciados fossem estruturas estariam fora da história. No fundo, é como se estas regras fossem um substituto para o homem, dando um caráter não-humano a muitos aspectos das sociedades do século XXI (talvez venha daí a intuição de Galimberti de que o homem cedeu seu espaço à *técnica* enquanto sujeito da história). Isso porque no lugar da ação do sujeito, tem-se a ação das *regras*. Sendo o objeto empírico enunciado de algo, umas das coisas mais fascinantes de buscar aquilo que o objeto faz é ter noção de que os observáveis guardam em si a potencialidade de serem infinitamente únicos a partir de distintas relações, mas que, ao mesmo tempo, mantêm certas regularidades.

A enunciação é um acontecimento que não se repete; tem uma singularidade situada e datada que não se pode reduzir. Essa singularidade, entretanto, deixa passar certo número de constantes: gramaticais, semânticas, lógicas, pelas quais se pode, neutralizando o momento da enunciação, e as coordenadas que o individualizam, reconhecer uma forma geral de uma frase, de uma significação, de uma proposição. O tempo e o lugar da enunciação, o suporte material que ela utiliza tornam-se, então indiferentes pelo menos em grande parte: e o que se destaca é uma forma (que é) indefinidamente repetível e que pode dar lugar às enunciações mais dispersas (FOUCAULT, 1972, p. 127).

Ao levarmos em conta toda a sorte de conteúdos dispersos que compõem a *home page* de um site noticioso, no nosso caso a de ZH, o que argumentamos é que a união desses distintos tipos linguagens e textos é feita pela *Arquitetura de Informação*, o enunciado que colocamos em causa. Em termos operativos, isso gera a possibilidade de controle dos usuários, que são mapeados por algoritmos de busca, como já explicamos, e cujos resultados são, também, utilizados para a organização do espaço nos ambientes digitais.

Dito isto, tentando buscar uma dialética do olhar nesta pesquisa, passamos às regularidades do objeto empírico desta pesquisa, exemplificando ele também em outros sites de jornais, demonstrando como tais regularidades funcionam em termos práticos, buscando um sentido mais amplo. Há elementos na *home page* de ZH que também parecem ser regulares em outras páginas similares. Ao fazermos tal demonstração não pretendemos ampliar o debate em termos de objeto empírico, mas, sim, evidenciar uma racionalidade estética hegemônica, demonstrando o que apresentamos em termos teóricos. Ao pensarmos tais enunciados, relembramos a descrição que fizemos no *Eixo das Técnicas*, ao justificarmos uma tendência de padronização das *Arquiteturas de Informação*. Retomamos: 1) o fato dos logotipos dos veículos ficarem no topo da página; 2) os

anúncios ficarem à direita no topo da página; 3) a manchete vir acompanhada de uma foto e com a chamada em texto maior que as demais notícias; 4) as chamadas para as demais notícias em um nível de hierarquização menor (os títulos são menores que os da manchete). Há ainda o ponto mais central, as estratégias invisíveis que tornam tais sites e seus usuários mapeáveis, estas funcionam no subsolo dos arranjos de interface – HTML e SEO.

Figura 8 – New York Times, Zero Hora e Jornal NH



Fonte: <http://www.nytimes.com/>. Acesso em << 26 de janeiro de 2015, às 20h41>> | <http://zh.clicrbs.com.br/rs/> Acesso em << 26 de janeiro de 2015, às 20h40>> | <http://www.jornalnh.com.br/> Acesso em << 26 de janeiro de 2015, às 20h42>>

Isto posto, retomemos a discussão sobre o enunciado uma vez que é no campo das disputas de sentidos que ele aparece sendo, por um lado como o resultado específico (atual) de um dado discurso e por outro como uma espécie de estatuto (virtual) de uma dinâmica mais ampla dos discursos audiovisuais.⁶⁰ Em última medida, ao se pensar os enunciados nesta pesquisa, tenta-se levar em conta não somente as materialidades, ou suportes, ou modos de agir dos observáveis, mas também os conjuntos de estratégias que permitem aos objetos funcionamentos, como eles se tornam hegemônicos diante de uma infinidade de possibilidades e a emergência humana neste contexto.

4.2 Horizonte Arqueológico e o deslocamento à Genealogia

Antes de mergulharmos mais profundamente na genealogia, tentemos vislumbrar o que chamamos aqui de “horizonte arqueológico”, explicado por Foucault nos seguintes termos:

O horizonte para o qual se dirige a arqueologia não é, pois, uma ciência, uma

60 Foucault, 1972, p. 135: “(...) o discurso é constituído por um conjunto de seqüências de signos, enquanto elas são enunciados, isto é, enquanto podemos lhes atribuir modalidades particulares de existência.”

racionalidade, uma mentalidade, uma cultura; é um emaranhado de interpositividades cujos limites e os pontos de cruzamento não podem ser fixados de imediato. A arqueologia: uma análise comparativa que não está destinada a reduzir a diversidade dos discursos e a desenhar a unidade que deve localizá-los, mas que está destinada a repartir sua diversidade em figuras diferentes. A comparação arqueológica não tem um efeito unificador, mas multiplicador (FOUCAULT, 1972, p. 196).

Desta forma, não se trata de considerarmos a arqueologia como ciência, episteme ou arranjo cultural, mas sim de levar em conta esses e outros diferentes aspectos em suas relações, atravessamentos e, a partir de tal movimento, vislumbrar a multiplicidade de discursos que emergem. A arqueologia, portanto, presta-se a um efeito multiplicador antes de mais nada. Para tanto, Foucault propõe um conjunto de cinco tarefas para “libertar o jogo das analogias e das diferenças tais como aparecem no nível das regras de formação” (FOUCAULT, 1972, p. 197), das quais, para os fins que tal trabalho se inscreve, destaco:

Mostrar como conceitos perfeitamente diferentes (como os de valor e de caráter específico, ou de preço e de caráter genérico) ocupam uma localização análoga na ramificação de seu sistema de positividade – que são dotados de uma *isotopia arqueológica* – se bem que seu domínio de aplicação, seu grau de formalização, sobretudo sua gênese histórica os tornam totalmente estranhos uns aos outros (FOUCAULT, 1972, p. 198).

O esforço de pensar arqueologicamente não é o de imobilizar ou negar as possibilidades dos enunciados, mas de tentar compreender em que condições os aspectos de nosso tempo fazem surgir e hegemonizar determinados conjuntos de *regras* que resultam em certas formas de construção *técnica* – organização de dispersões – e, conseqüentemente, de enunciação. O caminho da arqueologia é, a todo momento, atravessado pela téttrade de McLuhan. Complementam-se entre si, à medida que a primeira nos exige um esforço de compreensão das condições de emergência dos objetos, enquanto a segunda nos cobra uma percepção dos objetos a partir deles próprios. Em outras palavras significa dizer que um movimento nos faz enxergar o empírico a partir de sua exterioridade e outro a partir de sua interioridade. Ao interagir com os objetos da pesquisa temos maior competência para analisá-los de forma mais complexa, descartando de pronto soluções simplórias do tipo “*tal formação discursiva substitui outra*”. Nesse sentido Foucault sustenta: “(...) a partir dessas novas regras podem-se descrever e analisar fenômenos de continuidade, de retorno e de repetição” (FOUCAULT, 1972, p. 211).

Saber sobre o *saber* requer compreender as positividades. Essa é a principal razão do interesse pelas *regras* que tornam possíveis as práticas técnico-discursivas. Entender os enunciados

tem valor neste trabalho conforme se joga luz sobre a *técnica*. Tal compreensão é importante para compreendermos as dinâmicas dos saberes. Preocupa-me menos aferir se tal ou tal modelo técnico seria melhor ou pior, pois se trataria, nos termos de Bergson, de “um falso problema”, um problema de grau. Entretanto, voltamo-nos às condições de emergência. Dito isto, a análise não parte em direção à uma certa teoria ou ideologia, mas no sentido contrário, desloca-se rumo ao objeto, às práticas – em síntese, diz respeito às positivities do observável. A propósito, vale ressaltar que a positividade se define a partir da existência de um conjunto estável de questões que garantem identidade ou diferença entre determinados elementos. Por exemplo, quando uma ciência surge, ela se diferencia, distingue-se de outras, como a física se distingue da química. No caso da *Arquitetura de Informação* nos termos de sua emergência, ou seja, no âmbito digital, ela se diferencia de outras técnicas de organização do espaço, como a diagramação, por sua forma de organização das dispersões a partir do paradigma do controle, segundo nossa própria argumentação. Esta dinâmica ocorre, como viemos longamente explicitando, a partir do processo de reunião de dispersões no espaço *web* que a *Arquitetura de Informação* processa ao promover as relações entre HTML, mecanismos de busca e seus conjuntos de *regras* que estabelece as normas de construção de audiovisuais na Internet. Ao fazer tal descrição, não estamos propondo a revelação de algo que é da ordem da interioridade da *Arquitetura de Informação*, mas, sim, de sua exterioridade, de sua forma sensível e, portanto, investigável.

Uma vez ultrapassada esta etapa, destacamos que não interessa somente o momento de ruptura em que um objeto deixa de ser uma coisa e passa a ser outra – os movimentos de atualização – mas ir além e mostrar como tais objetos se investem de características e modos que lhes parecem alheios. Em última análise, trata-se, com o rigor científico que a pesquisa exige, atender ao manifesto das audiovisuais de “estudar o objeto audiovisual desde a perspectiva de sua irreducibilidade a qualquer mídia, admitindo que o audiovisual é também uma virtualidade que se atualiza nas mídias, mas que as transcende” (SILVA, ROSSINI, 2009, p.7).

O que se tentou fazer até este momento foi percorrer as entranhas da constituição dos saberes com base na arqueologia. Agora, seguimos em direção a outro aspecto da pesquisa, a *genealogia*. Isto porque a genealogia permite compreender aquilo que a arqueologia descreveu. Como sustentou Foucault, a *arqueologia* identifica, mas a *genealogia* permite compreender como um certo fenômeno se constitui. Ainda em *A ordem do discurso* (1996), livro que reproduz o texto da aula no *Collège de France*, em 1970, Foucault já ensaia o que seria sua compreensão sobre o que

é a *genealogia*. Dizia ele:

Assim, as descrições críticas e as descrições genealógicas devem alternar-se, apoiar-se umas nas outras e se complementarem. A parte crítica da análise liga-se aos sistemas de recobrimento do discurso; procura detectar, destacar esses princípios de ordenamento, de exclusão, de rarefação do discurso. Digamos, jogando com as palavras, que ela pratica uma desenvoltura aplicada. A parte genealógica da análise se detém, em contrapartida, nas séries da formação efetiva do discurso: procura apreendê-lo em seu poder de afirmação, e por aí entendo não um poder que se oporia ao poder de negar, mas o poder de constituir domínios de objetos, a propósito dos quais se poderia afirmar ou negar proposições verdadeiras ou falsas. Chamemos positivamente esses domínios dos objetos; e, digamos, para jogar uma segunda vez com as palavras, que se o estilo crítico é o da desenvoltura estudiosa, o humor genealógico será o de um positivismo feliz (FOUCAULT, 1996, p.70).

Quase uma década depois, em *Microfísica do Poder* (1979), podemos observar uma retomada do conceito para investigar os processos de constituição da verdade. Tal processualidade permite com que a “maré” das práticas se elevem e, ao voltarem à posição inicial, podemos coletar os rastros de positivities, de modo que estes se tornam acessíveis ou, se preferir, sensíveis. Para tanto, vamos à explicação de como funciona metodologicamente a genealogia.

A genealogia não pretende recuar no tempo para reestabelecer uma grande continuidade para além da dispersão do esquecimento; sua tarefa não é a de mostrar que o passado ainda está lá, bem vivo no presente, animando-o ainda em segredo, depois de ter imposto a todos os obstáculos do percurso uma forma delineada desde o início. Nada que se assemelhasse à evolução de uma espécie, ao destino de um povo. *Seguir o filão complexo da proveniência é, ao contrário, manter o que se passou na dispersão que lhe é própria: é demarcar os acidentes, os ínfimos desvios – ou ao contrário as inversões completas – os erros, as falhas na apreciação, os maus cálculos que deram nascimento ao que existe e tem valor para nós; é descobrir que na raiz daquilo que nós conhecemos e daquilo que nós somos – não existem a verdade e o ser, mas a exterioridade do acidente* [grifo nosso] (FOUCAULT, 1979, p. 21).

Em última análise, significa dizer que tais *regras* que dão origem a processos enunciativos, entre eles a *Arquitetura de Informação*, surgem, não de modo arbitrário. Tais *regras* emergem de uma dinâmica que ultrapassa a racionalidade humana (não foi alguém que fez), o que significa dizer que os objetos produzidos por elas se formam pela dispersão de diversos elementos, como explicamos anteriormente. Tal estratégia de análise parece ser importante e rica do ponto de vista metodológico, uma vez que não toma o presente como origem, isto é, nos força a não confundir o *atual* com o *virtual*. Assim, a genealogia nos ajuda a compreender os sistemas de submissão dos discursos e da constituição dos saberes em diferentes épocas, portanto histórico (diferente do estruturalismo que é a-histórico) sempre a partir de uma perspectiva de abertura dos

sentidos ofertados. Em termos procedimentais, a postura genealógica nos exige que pensemos não somente os objetos de pesquisa, mas também os conceitos como manifestações que se distinguem de si mesmos em diferentes contextos e períodos históricos. Descrever as regras da *Arquitetura de Informação* implica em um interesse na história, no nosso caso no período que chamamos *tecnocultura*, uma vez que podemos compreender melhor como o HTML, uma linguagem de *browsers* (isto é, uma forma de navegadores web lerem um conjunto de informações), transforma tais códigos em um tipo de audiovisualidade amigável a um grande grupo de pessoas, utilizando também as estratégias que Bolter e Grusin explicam exaustivamente em *Remediation* (2000). Vale lembrar que o HTML, por seu caráter “totalizante”, no sentido de ser lido por vários dispositivos diferentes – *Internet Explorer, Chrome, Firefox, Opera, Netscape*, entre outros – permitiu a possibilidade de circulação ampla dos conteúdos (o que possivelmente impulsionou a necessidade de se criar sistemas de dispersão web). Tal estratégia emerge globalmente com a Internet⁶¹ de superfície, a *World Wide Web*, que vai gerar e otimizar os mecanismos de busca, já no final da década de 1990. Daí em diante a sofisticação dos sistemas de monitoramento, que geram controle, tornou-se uma dinâmica essencial à *Arquitetura de Informação*. Perceba que não estamos aqui apresentando uma espécie de história do “avanço” da Internet para uma web “navegável”. A questão de fundo é muito mais complexa, porque para além das diversas rupturas que gera, parece funcionar como uma ruína a ser “aprimorada” a tal ponto de ser esticada ao máximo, até o dia que vai se esgotar, mas não antes de se atualizar em milhares de versões que não podemos, de pronto, prever. Benjamin, como explica Gagnebin, argumentava que

(...) as ruínas da história acusam e continuam a crescer. (...) o historiador materialista não pode, assim, se contentar em colecionar os fatos do passado, devendo também ser fiel à história presente, porque é apenas através dela que o passado pode talvez, um dia, alcançar sua libertação (GAGNEBIN, 1982, p. 80).

Mas como isso converge à home page de ZH? Bem, como já dissemos, o problema da padronização dos arranjos de interface da *web* não surge na ZH e tampouco é exclusividade dela. O observável é um atual desse devir hegemônico que materializa em sua *Arquitetura de Informação*

61 A Internet não se reduz à World Wide Web, esta mais popular. Ela surge no contexto da Guerra Fria, com o intuito de descentralizar informações do Pentágono, experiência embrionária da Advanced Research Projects Agency Network – ARPANet, setor do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Quando usamos transferência de arquivos *Files Transfer Protocol – FTP* ou mesmo trocamos e-mails por meio programas específicos, tais como o *Outlook*, estamos na Internet, mas não necessariamente na Web. É fato que em tais ambientes os e-mails podem ser monitorados por sistemas de busca, mesmo eles não tendo sido construídos por linguagem HTML, linguagem comum na Internet de superfície. Entretanto, há serviços de criptografia capazes de tornar as mensagens indecifráveis para quem não possui a chave de decodificação.

tais regras de ordenação de dispersões, valendo-se desse processo em suas dinâmicas principais: a de produzir um conteúdo monitorável e, portanto, identificável pelos mecanismos de busca; e, por outro lado, nutrindo-se de informações de tais mecanismos que controlam os usuários e emitem relatórios detalhados sobre o comportamento destas pessoas,⁶² permitindo que os arranjos de interface sejam geridos a partir de todo esse processo. Desta forma, coloca-se em operação toda uma lógica que culmina na estética que vivenciamos no século XXI, uma espécie de *estética do controle*. Dentre as muitas variáveis que estão em jogo é interessante observarmos que isto tudo é efeito (talvez colateral) de uma *racionalidade técnica* que de tão racional perde a razão. Isso porque, em alguma medida, o mundo parece se transformar em uma máquina de meios que leva aos fins, sem sabermos, exatamente, que fins são esses.

No âmbito do ato de pesquisar, da investigação propriamente dita, o agir genealógico implica em não ignorar o espaço de validade nem da investigação e, tampouco, do pesquisador, ou seja, não negar – fazer desaparecer – o local de onde se observa e se faz pesquisa. Daí a importância de ter descrito, ainda na *Introdução*, quem é o pesquisador que apresenta tais reflexões. “Trata-se de fazer da história uma contramemória e de desdobrar conseqüentemente toda uma outra forma de tempo” (FOUCAULT, 1979, p. 33). O que se fez até este momento, foi, de maneira absolutamente intuitiva nos termos de Bergson, buscar compreender as formações dos objetos, e em última medida do conhecimento, em sentido conceitual, sendo conduzido pelo esforço investigativo à genealogia.

4.3 O homem

A prerrogativa para a existência de uma sociedade exige que haja em alguma instância a participação humana. Isso implica admitirmos que as sociedades em que vivemos são permeadas por relações em que a participação do homem ocorre direta ou indiretamente. Nesse sentido, seguindo as diretrizes que nos propomos, de um agir genealógico, pensemos como o homem foi se construindo e foi construído nas sociedades ocidentais. Para tanto, valemo-nos da obra de Giorgio Agamben *Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua* (2010). Pensemos, portanto, como Agamben discute a formação do conceito de vida social do homem. Para ele o conceito de vida é dividido em duas tendências, composto pelo misto: *zoe*, vida que corresponde àquilo que ele chama de “vida nua”, isto é, aquilo que está mais relacionado a ordem do existencial, à vida

62 No capítulo a seguir explicamos detalhadamente como todos esses processos ocorrem e de que maneira o levantamento de dados dos usuários é tão importante para os arquitetos de informação.

familiar, por assim dizer; e *bios*, que se refere à vida biopolítica, na *polis*. Foucault converge a esta perspectiva em *Vontade de saber* (1988), descrevendo que por séculos, desde a perspectiva aristotélica, a espécie humana era composta por seres vivos capazes de existência política, mas que a partir da modernidade até mesmo essa “vida vivente”, passou a ser controlada pelo poder soberano. Esses modelos de gestão do ser humano surgem, entre outras razões, para que se torne possível homogeneizar multiplicidades, criar um corpo social dócil, administrável.

Agamben vai sustentar que as formas de governo funcionam como uma espécie de meta-estrutura (mas, paradoxalmente, não a-histórica) do pensamento ocidental e que o modelo hegemônico está calcado na lógica de um “Estado de exceção permanente”, que permite ao soberano – aquele que tem o poder de suspender a validade da lei e governar a vida da população não só do ponto de vista político, mas de sua vida existencial. Essa dinâmica de poder foi o que “permitiu”, em alguma medida, regimes totalitários como o Nazismo, o Fascismo e o Comunismo. Na era moderna anterior ao século XX, a criação dos Estados permitiu o levantamento de dados de suas populações e a criação de determinados tipos de “patologias médicas” que serviram como justificativa às estratégias de gestão das massas por meio do poder soberano. Voltando ainda mais na história, é interessante como a partir do século XVI a *confissão* exerceu papel fundamental, funcionando como uma espécie de produtora de subjetividades colocando em prática um tipo específico de positividade, a da “fala”, que serviu como um sistema de controle.

A confissão difundiu amplamente seus efeitos: na justiça, na medicina, na pedagogia, nas relações familiares, nas relações amorosas, na ordem mais cotidiana, e nos ritos mais solenes; confessam-se os crimes, confessam-se os pecados, confessam-se os pensamentos e os desejos (...), suas doenças e suas misérias (...); fazem-se a si mesmo, no prazer e na dor, confissões impossíveis de serem feitas a outrem e sobre as quais escrevem-se livros (...) o homem, no Ocidente, tornou-se um animal de confissão (FOUCAULT Apud DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 229).

O que se pode evidenciar na construção desta pesquisa e inferimos nas *Arquiteturas de Informação* é que há indícios destes processos totalitários em nossas práticas cotidianas e argumentamos isso ao evidenciarmos tais *regras* na dificuldade de escaparmos da engrenagem do *controle* – HMTL e SEO. Isso também nos ajuda a compreender porque é tão estratégico invisibilizar qualquer rastro da *racionalidade técnica* que coloca em prática as lógicas de controle. “O poder disciplinar inverteu essas relações. Agora, é o próprio poder que fica invisível, e os objetos de poder – aqueles sobre os quais funcionam – se tornam mais visíveis. É o fato da vigilância, constante visibilidade, que constitui a tecnologia disciplinar” (DREYFUS, RABINOW,

2010, p. 209). No espaço digital estamos, constantemente, sob vigilância, seja por meio de nossos *logins* seja pelo IP de nossos dispositivos conectáveis (computadores, celulares, *tablets*, etc). Tal estética, como viemos argumentando, coaduna-se a um ponto chave de todo este debate que apresentamos anteriormente, mas que recuperamos agora, o *banco de dados*, fazendo aproximação com o que Foucault chamava de “dossiês”.

(...) através da compilação de dossiês, o exame transforma cada indivíduo em um caso a ser conhecido. Para Foucault, isso representa uma mudança da maior importância. As minúcias da vida do cotidiano e a biografia individual escaparam previamente à trama do sistema legal formal e a todo o gênero da escritura. Eles são agora tratados com grande atenção. Aquilo que havia sido artifício para enaltecer heróis – atenção luminosa a suas vidas fixadas na escritura – é agora invertido. As atividades e os pensamentos mais mundanos são escrupulosamente gravados. A função da individualização muda, assim, seu papel (DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 209).

Ao pensarmos nossos arranjos de interface digitais e seus sistemas de controle, percebemos que eles não são alheios ao seus contextos de emergência e é nessa perspectiva que nos filiamos a Bruno Latour, no sentido de que as proposições teóricas e práticas que desenvolvemos resultam também do contexto social em que emergem e que, portanto, também fazem parte de um conjunto de *regras* compartilhadas socialmente, sendo, portanto, da ordem do *genealógico*. Recuperando Benjamin, via Agamben, somos capazes de compreender tais táticas no âmbito da Comunicação, justamente, no esforço dos meios de se tornarem invisíveis.. “(...) o gesto benjaminiano, para o qual o estado de exceção transmutado em regra assinala a consumação da lei e o seu tornar-se indiscernível da vida que devia regular” (AGAMBEN, 2010, p. 59). Assim o *controle*, em nossas sociedades, parece ser a *regra*, não a exceção. Resta quase desnecessário lembrar que toda relação de poder comporta certo grau de violência. Refletir sobre isso, o que se tenta fazer desde o primeiro capítulo, retoma um ponto de orientação/provocação que nos conduz ao longo de toda a pesquisa que *é como o ser humano emerge neste contexto*.

4.4 Limiar

Ao fazer o limiar desta etapa da pesquisa torna-se impossível não recuperar aspectos de outros eixos que já discutimos. Pensemos, portanto, no espaço de validade deste trabalho, a *técnica* e a *Arquitetura de Informação* como materialidades deste complexo sistema. Avançar em todas estas questões e ter uma relação mais profunda com os textos, permite que consigamos, pouco a pouco, perceber os fios condutores que nos levam de um ponto a outro das conexões entre

sociedade e *tecnocultura*. É por isso que a questão da *invisibilidade técnica* se torna uma problemática interessante e crucial para colocar em operação um tipo de estética dominante, a do *controle*. É bem verdade que as experiências dos arranjos de interface digitais são múltiplos, entretanto é inegável certa hegemonia de determinadas arquiteturas audiovisuais, como explicamos anteriormente, que se organizam tecnicamente de forma muito semelhante. Nesse contexto, há outros modelos e construções que parecem funcionar como agentes tensionadores. Estes, porém, habitam de forma marginal, experimental e minoritária as arquiteturas de informação *web*. Em última medida, tenta-se esmiuçar, desde um dado ponto de vista, a *técnica* que coloca em operação a *Arquitetura de Informação* da *home page* de ZH. Trata-se, por fim, da estética de nosso tempo atualizada neste observável e, conseqüentemente, nesta investigação.

Soa quase *demodé* falar em totalitarismo no século XXI, conceito passível de críticas de quem considera que esta é uma categoria ultrapassada para pensar as sociedades do novo milênio. Entretanto, é neste território onde a *técnica* impera que, apesar de todos os avanços que conquistamos ao longo da história da humanidade, convivemos com gramáticas tipicamente totalitárias, que operam desde lógicas novas e com outros significados. Uma das principais dificuldades que se apresenta à análise e em contraponto a dinâmicas de poder anteriores, tipicamente modernas no sentido de que eram mais “identificáveis”, é que a *técnica* na *tecnocultura* não parece servir a um poder centralizado ou centralizador (o que não significa que não legitima um regime totalitário). Ou seja, não há um poder linear, mas rizomático e descentralizado um poder que se materializa na superfície. Isto nos demonstra que a *técnica* parece funcionar como um devir de si mesma. É sob o guarda-chuva da *técnica* que coloca em funcionamento e se justifica um conjunto de *regras* que não sabemos exatamente de onde vêm nem para onde vão, mas que fundamentam regimes de dispersão, tais como a *Arquitetura de Informação*, debate este que já apresentamos.

Ao levar a cabo o debate sobre as *estéticas* chamamos atenção para vários aspectos metodológicos. Ainda que este eixo não se reduza a esta perspectiva – e o debate metodológico permeie as demais seções da dissertação – há aqui importantes pistas sobre o processo de pesquisa, que não busca se invisibilizar, mas atravessar todos os *eixos*. Assim, percebemos na própria organização dos capítulos da dissertação uma espécie de “dialética do olhar”, diria Didi-Huberman, em que o “perto” e o “distante” se apresentam na *Introdução* e no *Eixo das Técnicas*, no *Eixo das Audiovisualidades* e no *Eixo das Estéticas*, respectivamente, e cuja lógica permanece nos próximos capítulos, a saber, *Eixo das Materialidades* e *Considerações Finais*.

Dito isto e com base em todas as discussões propostas até este momento, avançamos, então, para o *Eixo das Materialidades*. Nesta etapa descrevemos de forma um pouco mais ampliada o objeto empírico e tentamos estabelecer conexões mais claras com os demais eixos debatidos ao longo do texto.

5 EIXO DAS MATERIALIDADES

*“Decinueve años había vivido como quién
sueña: miraba sin ver, oía sin oír, se olvidada de
todo, de casi todo.”
Funes, o memorioso – Jorge Luis Borges*

Rejuntamos as peças. O quebra-cabeças da pesquisa está quase pronto, os grandes blocos tornaram-se mais nítidos, restando-nos apenas reuni-los a partir da força de atração gerada no ato de investigar. Assim, o que aparecia disperso nos demais capítulos, aglutinamos no *Eixo das Materialidades*, talvez por isso o mais longo. Antes de avançar, porém, explico mais amiúde, com informações que agora fazem sentido ao leitor, do por que este empírico foi escolhido.

Do universo potente e movente dos arranjos de interface audiovisuais, retiramos do fluxo a *home page* de ZH. Ao apresentarmos o observável de nossa pesquisa, recorreremos a três versões de sua *home page*. Destacamos que o fazemos no sentido de explicar a emergência técnica de um modo de existir audiovisual, que embora sejam diferentes em uma instância mais rasa de seus efeitos de superfície são erigidas sob o mesmo paradigma técnico. As capas trazidas devem servir menos às comparações e mais para as compreendermos como atualizações de um mesmo devir hegemônico, que como já explicamos diz respeito às dinâmicas HTML, mecanismos de busca e *Arquitetura de Informação*. Em um momento inicial da pesquisa, recolhemos (na prática fizemos imagens estáticas, por meio de um scaneamento digital das *home pages*)⁶³ dezenas de capas e percebemos uma regularidade constante na organização das notícias na *home page*, de modo que analisar uma capa ou dez restaria em um resultado muito parecido e pouco tensionador. Em maio de 2014 a ZH lançou seu novo projeto gráfico para a *home page* de seu diário *on-line*. A capa de estreia foi analisada e levada à banca de qualificação. De lá para cá, poucas reformulações foram feitas no site, mudanças estas que serão discutidas a seguir. Afora, estes dois grandes marcos espaço-temporais de análise, recuperamos por meio do *Way Back Machine* capas da versão digital do jornal Zero Hora desde 1997.⁶⁴ Ainda que não nos debrucemos esmiuçando estes materiais de forma mais

Adiante explico detalhadamente como se deu o processo técnico de retirada do empírico do fluxo de seu lugar de existência e funcionamento, a Internet.

⁶⁴ Apresentamos, no Anexo 11 e 11b, uma cópia das *home pages* dos anos de 1997, 1999, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011 e 2012.

delongada, eles foram importantes empíricos de consulta e visualização, que tensionam os objetos atuais em que empreendemos os esforços de compreensão, ora por serem absolutamente distintos, ora por serem exemplos tácitos de uma lógica que permanece, se sofisticada e se legitima: o controle.⁶⁵ Vale destacar que no princípio, na segunda metade da década de 1990, a razão pela qual os sites, de modo geral, eram construídos em HTML tinham a ver com uma certa “limitação” técnica. Isso porque, primeiro, a velocidade de conexão doméstica era muito baixa, com *modems* a 56kbps, o que dificultava a navegação em *sites* muito pesados; segundo porque, no Brasil, ainda era um momento embrionário da *web* e o HTML era (e é) uma linguagem de *browsers* e portanto tornava o site mais acessível a um número maior de pessoas. Em termos práticos, naquele momento da década de 1990 os sistemas de monitoramento e buscas tinham funcionamentos mais modestos e foram se sofisticando ao longo destas últimas décadas. O que ocorre é que em termos de audiovisuais houve uma *progressão técnica* no sentido de estender as possibilidades de uma mesma lógica, culminando em uma estética que temos evidenciado ao longo de todo este trabalho e chamado de *controle*.

Tendo em vista que esta investigação nos conduziu às audiovisuais que convivemos atualmente, pudemos avançar neste processo também compreendendo a *Arquitetura de Informação* a partir da prática dos jornalistas que trabalham gerando os arranjos de interface do jornal digital da ZH. Este trabalho, mais da ordem do instrumental, será explicado mais amiúde na etapa final deste capítulo, em que apresentamos algumas descrições do próprio trabalho feitas por jornalistas que compõem as capas do jornal, bem como alguns exemplos de programas que ajudam neste processo, de modo a abordar os arranjos de interface desde outro ponto de vista. Tais programas são relativamente recentes no trabalho dos jornalistas de Zero Hora, pois passaram a ser desenvolvidos a partir de 2011 e vêm sendo aprimorados e utilizados desde então.

Dito isto, esclarecemos, antes de mergulharmos nos empíricos que o novo projeto gráfico, que se iniciou em maio de 2014, sofreu uma modificação, relativamente, importante e portanto trazemos duas versões de um mesmo audiovisual: 1) a do primeiro dia que foi ao ar, mais precisamente 1º de maio de 2014; e uma versão mais recente de dezembro de 2014. Tais mudanças, entretanto, não implicaram em reformulações teóricas sobre a abordagem realizada. Para que os arranjos de interface pudessem ser analisados de maneira mais atenta foi necessário retirá-los dos

65 Caberia uma pesquisa em profundidade comparando minuciosamente as capas ao longo destas quase duas décadas, mas manteremos a proposta desta pesquisa de mestrado, focando nos objetos empíricos – 2013 e 2014 – e fazendo os atravessamentos entre técnica e audiovisuais.

seus fluxos existência, a Internet.⁶⁶

5.1 Aproximações e estranhamentos – O empírico (des)construído

Assumindo a dimensão de que a realidade dada é sempre um atual de uma potência mais ampla, interessei-me pela forma de construção técnica de determinados produtos *web*, com intuito de tentar ampliar o entendimento sobre o processo tecnocultural em que estamos imersos. Para tanto, foram estabelecidos atravessamentos entre teoria, técnica e seus produtos. Obviamente tal guinada resultou em uma maior complexificação da investigação, que tenta operar a partir de dois grandes eixos – *técnica* e *cultura*, manifestas nas audiovisualidades – em um trânsito constante, onde ora há uma dedicação maior em um ponto ora em outro. Tal procedimento metodológico de aproximação e desvio, por assim dizer, tenta se dar a ver ao longo de toda a escritura e está sintetizado na (i)lógica da construção dos *Eixos* da pesquisa, como referimos no capítulo anterior. Em termos práticos, o processo está dado no trânsito interno dos debates estabelecidos neste texto.

Dito isto, olha-se para a *home* de ZH e busca-se um estranhamento. Tenta-se tocar, ouvir, sentir, uma dimensão que transcende o visual, que se configura para além dos efeitos imagéticos dos objetos comunicacionais dos quais estamos habituados a conviver. Nesse sentido, repete-se a lógica que marca esta pesquisa, transitando por aquilo que é “dito” pelo audiovisual e, também, pelo silêncio constituinte das práticas. É por isso que na página em questão sobrevive a velha dinâmica de minhas experiências audiovisuais juvenis, comentadas na *Introdução*, e as possibilidades atuais de programação – HTML e HTML5, respectivamente – em um híbrido que muda visualmente, que reorganiza a ecologia do audiovisual, mas que mantém em funcionamento ou aprimora uma determinada estética, que indicamos aqui como a do “controle”.

Ao longo da pesquisa foram necessários vários movimentos de saída do observável, justamente para que houvesse um olhar de estranhamento ao objeto empírico, que serviram para desnaturalizar o olhar. Cito e explico, muito brevemente, os dois principais *sites* que produziram

⁶⁶ Para tanto, foram utilizadas duas extensões do navegador Firefox chamada *Page Server* e *Firebug*. A primeira faz um mapeamento de toda a área visível de uma determinada URL e gera uma imagem em formato PNG. A segunda apresenta o código HTML que está selecionado. Ao verificar as imagens ignorou-se portanto as molduras do navegador e da própria interface do sistema operacional do computador – Windows, IOS, Linux, etc. A estratégia foi usar o modo de visualização de página cheia do PNG, que opera visualmente da mesma forma da visualização de página cheia dos navegadores. Como já referido, se tornaria impossível fazer um levantamento mais acurado das arquiteturas caso não se retirasse o observável de seu fluxo original. A contribuição dos softwares foi decisiva para capturar as telas da análise, isso porque a retirada manual das imagens do fluxo do próprio site implicaria em uma imagem que pudesse não ser fiel à página na web, uma vez que o processo manual de captura é muito mais lento que a velocidade de atualização do site.

tais efeitos de deslocamento do olhar. Um deles é o projeto beta *Visual Newsreader Spectra NBC*,⁶⁷ um *site* em que o leitor cria, a partir de suas escolhas editoriais, uma espécie de espiral com manchetes de notícias que orbitam na parte superior da página e que não se organizam linearmente e tampouco hierarquicamente. Diante do que descrevo como “ciclone de notícias”, que fica dividido por cores conforme a editoria selecionada – esporte, política, cultura, etc –, o leitor, ao clicar em uma das opções, vê a imagem na tela se desdobrar até a parte inferior, permitindo o acesso ao conteúdo do site da NBC, que abre em uma nova janela cuja página é construída em HTML. A *home page* do *Visual Newsreader Spectra NBC*, no entanto, é construída em tecnologia *flash*.

Outro exemplo de narrativas digitais em portais noticiosos que serviu para deslocar o olhar é o projeto especial da versão colombiana do jornal *El País* chamado *Reportaje 360*. O empírico que serviu de inspiração para buscar estranhamentos à observação dos arranjos de interface foi a produção *Cali la ciudad que no duerme*.⁶⁸ Trata-se de uma reportagem cuja narrativa deve ser totalmente construída pelos leitores, uma vez que há uma tela inicial onde existe uma série de “opções de entrada” à reportagem, cuja construção da ordem da narrativa cabe ao internauta. Ao ingressar em uma das seções, o usuário é estimulado por várias experiências de narrativas audiovisuais digitais, pois há textos escritos que se movem; textos escritos imóveis; fotografia em 360 graus, que ao passar o cursor do mouse por sobre um determinado trecho da imagem surge um balão com informações escritas; entre outras animações que dizem respeito à moldura em que todo o conteúdo está inserido.

Tal desvio resultou em um processo muito produtivo de observação do objeto empírico, pois permitiu a percepção de diferenças muito significativas nas arquiteturas de interface da *home page* de ZH, do *Spectra NBC* e do *Reportaje 360*. A partir da perspectiva *técnica*, algumas inferências abduativas de observação surgem, tais como o fato de ZH (em HTML5) tender a uma construção mais linear (há nitidamente uma organização vertical e hierarquizada das notícias), conseqüentemente, oferecendo menor liberdade de construção das narrativas ao internauta, mas, em “contrapartida”, os internautas podem ser mais sofisticadamente controlados, monitorados. Já os exemplos de tensionamento, *Spectra NBC* e *Reportaje 360* (em *flash*), permitem um trânsito mais livre de controle, também por serem menos lineares, levando os usuários a estabelecerem a

67 O *site* pode ser acessado no *link* http://msnbcmedia.msn.com/i/msnbc/components/spectra/index.html?utm_source=twitterfeed&utm_medium=twitter. Na seção Anexos, disponibilizo uma imagem desta *home page*.

68 O *site* pode ser acessado no *link* <http://www.elpais.com.co/reportaje360/ediciones/cali-ciudad-que-no-duerme/>. Na seção Anexos, disponibilizo uma imagem desta *home page*.

construção de suas leituras de forma menos arbitrária, uma vez que as informações estão dispostas, todas elas, na interface e cabe ao internauta acessá-las e construir, cada um a seu modo, suas narrativas. Porém, o monitoramento se torna muito menos eficaz nesse modo de construção audiovisual de arquiteturas de interface, pois, via de regra, esses tipos de documentos digitais funcionam na programação interna dos sites como um arquivo único que é acessado, cujas sub-áreas internas são muito menos monitoráveis. Isso ocorre porque quando o usuário está em um arquivo em *flash* ele, apesar da impressão de acessar várias páginas, está, na verdade, navegando em um único arquivo com extensão “.FLV”.

Reiteramos que os dois exemplos citados devem ser vistos tão somente como elementos tensionadores e ilustradores das reflexões apresentadas, não como objetos empíricos. Dito isto, vamos ao nosso empírico para (des)conhecê-lo.

5.1.1 *Home page de Zero Hora*

A escolha de trazer três imagens da *home* da ZH se deu porque elas sintetizam de forma satisfatória a lógica de construção dos arranjos de interface discutidos aqui, isso porque se mantém uma certa regularidade, cujas mudanças não impactam na compreensão do observável como fenômeno comunicacional no âmbito da discussão proposta. Tendo em vista a dinamicidade do empírico, ressaltamos que não foi possível analisar o objeto de pesquisa em seu local de origem, a Internet, e por isso as *home pages* foram retiradas do fluxo e analisadas separadamente, dissecadas e descritas como poderemos ver a seguir. Neste sentido, foi possível perceber que a página inicial da Zero Hora – tanto a do antigo projeto gráfico,⁶⁹ quanto o novo projeto⁷⁰ e a versão mais atual⁷¹ – representadas nas imagens trazidas –, parecem mostrar uma organização de suas audiovisuais de modo bastante tradicional, priorizando a organização vertical de seus conteúdos, oferecendo seus produtos de modo hierárquico, denunciando uma espécie de cacoete do modo de fazer jornal impresso.

A propósito, é interessante que a palavra se mantenha como elemento chave, mesmo quando consideramos audiovisuais em superfícies digitais – o HTML é fundamentado por meio de palavras, trata-se de uma linguagem, não, exatamente, um código de programação. A

69 **Ver anexo 1.** A imagem que serviu de referência para a análise foi do dia 14 de janeiro de 2014, capturada às 18h51.

70 **Ver anexo 2.** A imagem que serviu de referência para a análise foi do dia 1º de maio de 2014, capturada às 19h37.

71 **Ver anexo 3.** A imagem que serviu de referência para a análise foi do dia 22 de dezembro de 2014, capturada às 9h35.

palavra não é meramente um modo de expressar ideias, conceitos, informações, é algo que atravessa interfaces culturais – o jornal impresso e o digital, por exemplo –, e sustenta há alguns milênios os modos de nossa existência humana, pois como esta escrito no famoso e mais vendido livro sobre a mitologia judaico-cristã, “No princípio era o verbo”. Retomando o debate no nível da reflexão da dissertação, vamos às descrições mais detalhadas:

Home page Jornal Zero Hora – 14-01-2014 – Esta *home page* possui como imagem na “camada mais anterior” de sua moldura, um fundo cinza claro; na parte superior há uma barra azul, onde fica em seu topo um anúncio localizado imediatamente acima do logotipo do periódico; abaixo, localizam-se todas as notícias, a imagem de fundo é branca e permanece até o rodapé da página. A manchete, que normalmente é acompanhada de uma foto grande, fica na parte mais superior do conteúdo noticioso do *site* sendo avizinhada por um anúncio quadrado que se localiza à direita dela; quando a manchete não tem foto, a matéria logo abaixo privilegia a imagem; uma estreita e comprida coluna divide a parte esquerda e direita do site, onde são postadas pequenas chamadas, algumas com fotos, outras somente com texto; as notícias de esportes normalmente ficam à direita, logo abaixo do segundo anúncio e à esquerda, abaixo das duas notícias principais, são postadas notícias conjunturais, que parecem ser as mais recentes, conforme o horário de acesso; o restante da página vai sendo preenchido, ao que parece, sempre buscando certo equilíbrio entre imagens estáticas (fotos, anúncios, produtos da editoria de artes, etc) e dinâmicas (pequenos anúncios animados); há chamadas para vídeos, mas o primeiro que é possível de ser assistido na capa fica, praticamente, no rodapé localizado à direita, ao fim da última matéria publicada. Algumas chamadas para notícias se repetem em outras seções da *home page*, a maioria delas têm uma chamada mais discreta na parte superior do site e, talvez por isso, recebam um tratamento audiovisual mais extravagante quando reaparecem.⁷²

Figura 9 - Topo da home page do site do Jornal Zero Hora. - 14-01-2014.

72 Em termos quantitativos, embora não seja o foco desta pesquisa, alguns dados podem ajudar a compreender as dimensões que tentamos explicar ao apresentar o observável. Eis a *home*: na página são disponibilizadas 19 chamadas sem foto para notícias; 30 chamadas com foto; cinco notícias patrocinadas; 13 anúncios; uma galeria de fotos, onde se pode visualizar as imagens na própria *HP*; seis links para serviço com imagens; um pequeno *frame* com player para vídeos que podem ser vistos ao final da página, ao lado direito da tela, onde se pode escolher três opções de vídeo para rodar na página. Ao todo, estão disponíveis 75 links que levam para conteúdos internos da versão *on-line* do Jornal Zero Hora.

The screenshot shows the homepage of the Zero Hora newspaper website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'clic RBS' and various menu items like 'Copa', 'Todos', 'Classificados', and 'hagah'. A search bar is located on the right. Below the navigation bar, there is a TAM Airlines advertisement for a flight from Curitiba to São Paulo (CGH) for R\$ 43,50. The main header features the newspaper's name 'ZERO HORA' and the date 'Terça, 14 de Janeiro de 2014'. The page is divided into three main columns. The left column contains a large article titled 'Agergs aprova reajuste de 6,72% nas passagens de ônibus intermunicipais'. The middle column has a 'TELEVISÃO' section with a reality show promotion and an 'ESPORTES' section with a definition of a local area. The right column features a 'Versão 2014' section with a photo of Abel Braga at a gym.

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em << 14 de janeiro de 2014, às 18h51>>.

Home page Jornal Zero Hora – 01-05-2014 – Esta *home* é a de estreia do novo projeto gráfico/digital de ZH. Tem, em relação a anterior, um aspecto mais limpo, com a impressão de mais espaços vazios, que se reforça ainda mais com o fundo totalmente branco, ao contrário do anterior que era dividido por, pelo menos, três camadas: azul, no topo; cinza no fundo; e branco no local das notícias. Essas feições atualizadas corresponderiam, considerando a téttrade de McLuhan, àquilo *que há de novo com o meio*. Porém, faz-se necessário ressaltar que muitas lógicas se mantêm, inclusive como uma espécie de divisão em três colunas do *site*, sendo a da esquerda a mais larga, com uma coluna bem estreita no meio e à direita outra coluna um pouco maior. Não por acaso, as notícias são dispostas de uma maneira muito semelhante à versão anterior. Há um certo compromisso visual com os leitores, por isso as mudanças não são drásticas, apesar dos efeitos visuais da limpeza de cores sugerirem uma ruptura radical com o projeto arquitetônico-visual anterior. Mantêm-se mais ou menos as mesmas disposições das editorias, embora existam algumas mudanças. Um leitor habituado ao *site* de ZH se encontraria facilmente no novo projeto. Reitero,

tão somente, que nas redes sociais houve certo frenesi⁷³ em torno do novo formato por reação dos leitores, mas tal observação na dissertação é trazida a título de exemplificação, não de uma abordagem profunda sobre tal fenômeno, mesmo assim não deixa de ser um aspecto importante pois faz parte do processo de atualização do observável.⁷⁴

Figura 10 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora – 01-05-2014.



Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em << 01 de maio de 2014, às 19h37>>.

Home page Jornal Zero Hora – 22-12-2014 – Faremos uma breve apresentação desta página e chamaremos atenção para as sutis mudanças na capa com relação a versão de estreia descrita acima. Esta página, a exemplo das demais, foi retirada do fluxo pelas mesmas razões das anteriores e, também, por outros dois motivos muito particulares: 1) demonstrar as atualizações no

73 Na seção anexos apresento uma reprodução da página do Facebook da Zero Hora onde podem ser vistos os comentários com relação ao, então, o novo projeto gráfico e digital da publicação.

74 Em termos quantitativos, a versão atualizada possui menos conteúdo que a anterior, contabilizando: seis chamadas sem fotos; 22 chamadas com fotos; seis chamadas de notícias patrocinadas; nove anúncios; quatro chamadas de serviço com fotos; não há *frame* de vídeo na página, somente um *link* que chama para um página de vídeos; ao todo 48 links vão para conteúdos internos do site. A partir dos dados quantitativos se pode inferir que o site sofreu um enxugamento de aproximadamente 36% da quantidade de redirecionamentos, com relação sua versão antecessora. Entretanto, esse efeito se dilui na verticalização da página, pois, a exemplo da anterior, a parte visível do site se reduz a feixes horizontais conforme a resolução de tela de cada computador que acessa a página. Nesse sentido, *a priori* não se percebe que há uma redução tão significativa da oferta de conteúdos.

projeto gráfico digital da *home page* de ZH, que são, verdadeiramente, muito pequenas e não implicam em reconfigurações da questão de fundo em debate; e 2) para fazer a demonstração dos aspectos invisíveis – isto é, do código de programação – das audiovisualidades que necessariamente precisaram ser captadas na página *on-line*, por meio de um programa instalado no navegador *web*, conforme explicamos anteriormente e aprofundaremos a seguir.

Assim, do ponto de vista visual, podemos perceber que as fotos da coluna da esquerda – das notícias que ficam abaixo da manchete – foram deslocadas do alinhamento à direita para a esquerda, de modo que torna as imagens das colunas *esquerda* e *central* ficaram mais organizadas e claras, diminuindo a possibilidade de confusão no leitor, conforme explica o Entrevistado 1.

Inclusive, não se percebeu [por parte dos leitores] que invertemos as imagens para a esquerda [mostra a coluna esquerda com as imagens no alinhamento atual]. (...) Quando inauguramos, tínhamos a capa toda assim [mostra a capa com as fotos à direita] e aí foi para o outro lado, justamente, para chamar atenção por aqui [mostra, novamente, as imagens no lado esquerdo], porque se entendeu que as imagens do outro lado causavam confusão. (Entrevistado 1)



Figura 11 – Home visível Nova – Versão de estreia / Versão Dez-2014

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>> e

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/> . Acesso em << 01 de maio de 2014, às 19h37>>.

Nos furtamos a fazer um levantamento numérico das notícias desta *home page*, pois em nada contribuiria para o debate que estamos propondo e nosso intuito não é cansar o leitor, mas sim oferecer informações suficientes para que ele possa construir um pensamento crítico com relação ao empírico e com relação a esta pesquisa. Quanto a segunda justificativa que expusemos anteriormente, explicaremos mais adiante os aspectos invisíveis onde o leitor poderá compreender melhor porque foi necessária a retirada do fluxo de mais uma página.

* * *

Feitas as considerações sobre cada uma das imagens analisadas, atemo-nos aos aspectos que a partir desta pesquisa percebemos como marcas da *Arquitetura de Informação* da *home page* de ZH. Isto posto, pode-se inferir que de modo geral a página é organizada alternando-se entre texto e imagem, buscando certo equilíbrio. Quanto a interatividade, o jornal parece trazer um hábito muito forte de sua versão impressa, pois na página inicial tudo que o leitor pode fazer é escolher entre uma notícia e outra, há poucas diferenças entre as interações que o usuário tem na página impressa e na digital, sendo que cabe ao leitor, nos dois casos, apenas escolher o que ler, seja folheando as páginas ou clicando em um *hiperlink*. Abduktivamente, inferimos que as interações ficam condicionadas à hierarquia estabelecida pelo próprio jornal.

Além disso, os arranjos de interface da *home page* de ZH deliberadamente fazem brilhar determinadas linguagens e ofuscam outras, o que se percebe a partir de suas estratégias *técnicas* e editoriais. O caso dos vídeos, que ocupam um espaço pouco nobre na versão antiga da página e não têm lugar na versão nova, é emblemático. Conforme ficou evidenciado nas entrevistas, a questão aparenta ser puramente *técnica* (no sentido instrumental, não de viabilidade), pois o sistema de publicação da *home page* não suporta a inserção de vídeos. Entretanto há uma questão de fundo que diz respeito às prioridades editoriais que mantêm os vídeos como menos importantes em detrimento às outras linguagens. Tais inferências nos fazem perceber certos cacoetes do jornal impresso, além, claro, da palavra que permanece sendo fundamental ao jornalismo, entre outras coisas, por ser o aspecto fundante.

A escolha de imagens mais horizontais, no arranjo arquitetônico do site, parece resgatar aspectos que são tradicionalmente cinematográficos. Porém, não parece haver exemplos de *meios que foram levados ao limite*, pensando conceitualmente com McLuhan; ao contrário, o cartesianismo é marcante, considerando a descrição que já fizemos. A tradição jornalística do

veículo, historicamente marcada pela produção impressa, ainda tem um peso muito forte na produção de conteúdo para o espaço audiovisual *on-line*. Nesse sentido, a *home page* de ZH é exemplar para colocarmos em perspectiva *estética* e *técnica*, uma vez que a experiência de fazer jornalismo em arranjos digitais parte da tradição da produção *off-line*, em que os vícios do impresso – da origem à execução e publicação das pautas – se dão a ver na versão *on-line*, que traduz em outro suporte (com poucas diferenças) os modos de fazer da era não digital. A interatividade se restringe a escolha de quais notícias ler e uma seção intitulada “ACOMPANHE”, onde os leitores podem enviar fotos e responder a enquetes, após serem redirecionados para outro endereço no *site*.

De modo geral estas são as considerações mais amplas sobre o observável. Ressaltamos, porém, que este processo vem sendo feito desde o princípio desta escritura e não se esgota nem nas descrições e análises já realizadas e tampouco ao fim do capítulo. Tais aspectos, que tomaram boa parte da discussão proposta, são apenas traços do empírico iluminados por este pesquisador, que emergiram com todos os processos descritos neste texto.

5.2 A anatomia de uma Arquitetura de Informação

Não retomamos aqui a discussão anterior, feita no *Eixo das Interfaces*, mas focamos, especificamente, em alguns aspectos fundamentais dos arranjos de interface, ilustrando-os com imagens do observável e descrevendo seus atributos técnicos. Com intuito de facilitar a compreensão retomamos a definição de *Arquitetura de Informação* que orienta este trabalho:

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).⁷⁵

Dissecar tecnicamente o audiovisual analisado nos permite compreender melhor suas

75 Tradução nossa. No original: 1. *The structural design of shared information environments.*

2. *The combination of organizations, labeling, search, and navigation systems with in web sites and intranets.*

3. *The art and science of shaping information products and experiences to support usability and findability.*

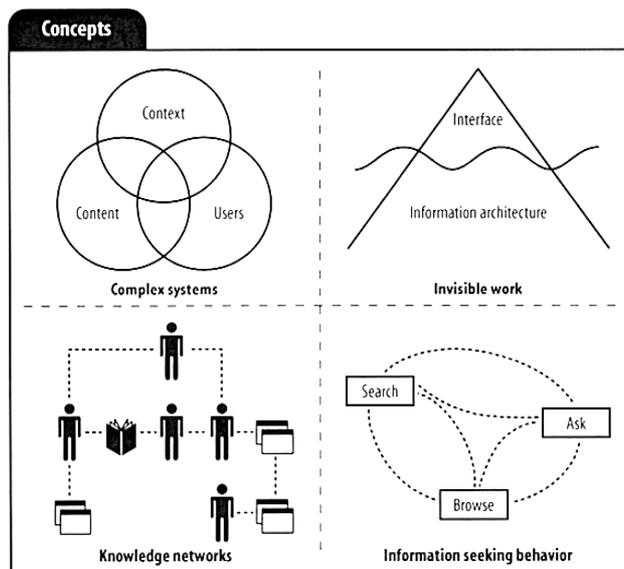
4. *An emerging discipline and community of practice focused on bringing principles of design and architecture to the digital landscape.* (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 5)

estratégias de funcionamento. A “bíblia” *Architecture Information*, de Morville e Rosenfeld, tem um valor histórico importante à medida que sua primeira edição foi escrita ainda em 2001 e desde 2006 a terceira edição, atualizada e revisitada, tem servido como parâmetro geral às “regras” ainda aplicáveis às interfaces digitais. O termo “bíblia” tem menos o propósito de se referir a um cânone e mais o de demonstrar a amplitude da obra, que reúne um conjunto variado de informações sobre práticas de organização da informação em espaços digitais e é sobre tais aspectos que dedicamos nossa reflexão. Reconhecemos que há aspectos defasados no livro, mas sobre estes, que revelaram-se incompatíveis com a análise empírica, não dedicamos esforços cognitivos de aproximá-los, tampouco de contestá-los, trabalho este que seria de uma resenha crítica.

Metodologicamente recuperamos uma ferramenta que nos foi importante para construir esta pesquisa. Trata-se do ponto em que Suzana Kilpp explica sobre os processos de dissecação das imagens a partir da ideia de Eixos das Molduras, no livro *A traição das Imagens* (2010). Segundo ela, repetimos, as molduras e moldurações são dois modos de constituição das imagens no âmbito das audiovisualidades. Sendo que as *molduras* devem ser “(...) entendidas como aqueles quadros ou territórios de significação” (KILPP, 2010, p.18), ao passo que as *moldurações*, funcionam como “(...) procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras” (KILPP, 2010, p.18). Devemos pensar, no escopo desta pesquisa, as *molduras* como os arranjos de interface propriamente ditos, enquanto as *moldurações* são da ordem da *Arquitetura de Informação* como sistema técnico e estético de organização de dispersões.

Isto posto, ao retomar o debate em torno de *Architecture Information* (2006), apresentamos os argumentos do livro, tentando evidenciá-los a partir do próprio empírico. Inicialmente trazemos uma imagem com quatro conceitos que são caros à compreensão das análises que propomos; a seguir, de forma muito breve, nos deteremos em cada um deles; após compreendermos melhor tais definições, faremos a aproximação com o empírico.

Figura 12 – Conceitos



Fonte: MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13

Sistema complexo – A questão ao analisar as *Arquiteturas de Informação* requer pensá-las a partir de uma ecologia própria da web, isto é, ter em conta as relações e não avaliar os itens – contexto, conteúdo, usuários – isoladamente. Seguindo esta lógica, não há uma única receita que deve ser seguida, em contrapartida há “ingredientes” que não podem faltar. Assim, o *contexto* (relacionado ao nicho do site, por exemplo, *e-commerce*, jornalismo, educação, etc), o *conteúdo* (relacionado ao tipo de linguagem que será explorada, por exemplo, textos, imagens, vídeos, informações automatizadas dos bancos de dados) e os *usuários* (relacionado às medições de audiência, aos sistemas de monitoramento comportamental dos usuários, às experiências) formam uma síntese muito condensada de um dos eixos dos arranjos de interface, chamado de *sistema complexo*.

Trabalho invisível – Este, sem dúvida, é um dos pontos centrais da pesquisa. É esta *Caixa Preta*, nos termos de Flusser, que pretendemos clareá-la, ainda que o desafio de torná-la transparente é comparável ao suplício de Sísifo (HAMILTON, 1992, p. 460). No entanto, resta-nos apontar que aquilo que há de visual nos arranjos de interface é tão somente a ponta do *iceberg* que o constitui. Chamamos atenção, novamente, para a forma como os autores se posicionam com relação à invisibilidade. “A invisibilidade é boa no que diz respeito aos usuários. Nós não queremos forçá-los a ver o nosso trabalho duro; queremos que eles encontrem informações e concluam tarefas na feliz ignorância sobre nossos trabalhos” (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13).⁷⁶ Tal postura

⁷⁶ Tradução nossa. No original: *The invisibility is fine with respect to users. We don't want to force users to see our hard work; we want them complete tasks and find information in blissful ignorance of our labors.* (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13)

parece ilustrar uma perspectiva tecnofilista e de defesa a uma espécie de tecnocracia “isenta” de um pensamento crítico. A questão mais central neste aspecto é que a *regra* que se sugere ser seguida pelos autores é colocada como se todo trabalho dos arquitetos de informação se voltasse puramente aos leitores, quando, na verdade, os resultados desta pesquisa apontam para um caminho distinto. De fato, a *Arquitetura de Informação*, como sistema de organização de dispersões, funciona da forma como é colocada porque permite e é muito eficaz, entre outras coisas, ao monitoramento de tais usuários, cujos resultados deste controle são utilizados para os mais diferentes fins, inclusive comerciais.

Redes de conhecimento e Comportamento de busca – Quanto aos dois últimos termos conceituais, discutimos-os de forma unificada, pois se tornam relevantes (e existentes) às interfaces digitais por meio do monitoramento, do controle, da vigilância algorítmica, como recém referimos. A partir de um trabalho de mapeamento, catalogação e cruzamento de informações, os sistemas de buscas – à medida que identificam um usuário ou um IP – traçam o que poderíamos chamar de “perfil de navegação” e passam a oferecer, em alguns casos de forma automatizada e em outros de forma manual, conteúdos relacionados a tais comportamentos. Trata-se, como a *Figura 12* explica, de *busca-pergunta-navegação*. Tais perfis oferecem várias possibilidades estratégicas de oferta de conteúdo, que pode ser voltado ao público de forma individualizada ou para um coletivo por meio do comportamento de um grupo.

Ao avaliarmos os pilares que expusemos nos parágrafos anteriores, podemos perceber que os quatro aspectos centrais da *Arquitetura de Informação* não são necessariamente audiovisuais e tampouco visuais. Em última medida significa dizer que a *Arquitetura de Informação* se torna essencial não pelo que ela gera de audiovisualidade, mas pela forma como ela reúne o que se encontra disperso na Internet. Este é um ponto central neste trabalho e o explicaremos mais exaustivamente nos próximos subcapítulos onde descrevemos o que é HTML e como funcionam os mecanismos de busca. Neste momento é suficiente esclarecer, sinteticamente, que tais sistemas operam a partir da lógica da *web semântica* em que cada coisa deve estar em um lugar específico. Isso corresponde a uma espécie de hierarquização de palavras que estão dentro de determinadas *tags* – por exemplo, dentro da *tag* `<h1>palavra chave</h1>` – onde a repetição, posicionamentos internos dentro do texto e a apresentação de tais termos em URLs, entre outros fatores, determinam o *rankeamento* de certos conteúdos nos resultados da busca. Da mesma forma tais procedimentos permitem que os meios verifiquem que tipos de palavras-chave são pesquisadas pelos usuários –

através da identificação do IP ou do *login* – e partir destes rastros estabelecer critérios de hierarquização das informações. É justamente pela conjugação destes dois fatores – HTML e mecanismo de busca – que compreendemos a *Arquitetura de Informação* como a *técnica* que transforma uma linguagem textual em um sistema de organização do espaço.

Ao considerar todos os aspectos explicados acima, inferimos, ao mergulhar nas audiovisualidades, via tecnocultura, que são os aspectos da *técnica* que devemos clarear, trazer à tona e superar os efeitos embriagantes das interfaces audiovisuais que convivemos. Para tornarmos mais claros os conceitos que estamos trabalhando, apresentamos, então, um exemplo de página principal retirada do livro *Architecture Information* e após fazemos as aproximações com a *home page* de ZH. Reconhecer os aspectos visíveis nos ajudará, posteriormente, a compreendermos os aspectos invisíveis. Vamos primeiro ao exemplo teórico, em seguida apresentamos os conceitos no empírico.

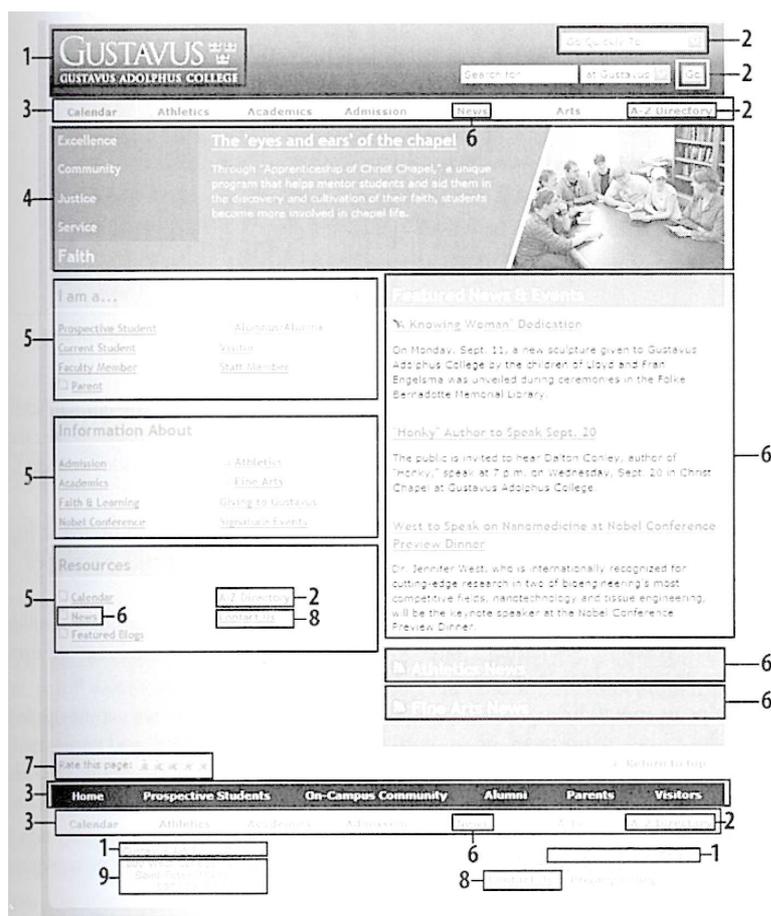


Figura 13 – Conceitos aplicados

Fonte: MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 45

A imagem anterior responde às seguintes perguntas:

1. Onde estou?
2. Eu sei o que eu estou procurando; como faço para procurá-lo?
3. O que também posso ver/fazer neste site?
4. O que é importante e único sobre esta organização?
5. O que está disponível neste site?
6. O que está acontecendo na página?
7. Será que eles querem minha opinião no site deles?
8. Como posso entrar em contato?
9. Qual é o endereço deles? (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13).⁷⁷

Vejamos, agora, separadamente, como tais perguntas são respondidas no empírico sob análise.

Figura 14 – *Home page* ZH dissecada 1, 2, 3, 4 e 4b

⁷⁷ Tradução nossa. No original: 1. *Where am I?* / 2. *I know what I'm looking for; how do I search for it?* / 3. *How do I get around this site?* / 4. *What's important and unique about this organization?* / 5. *What's available on this site?* / 6. *What's happening there?* / 7. *Do they want my opinion their site?* / 8. *How can I contact a human?* / 9. *What's their address?* (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 13).

1 2

3

4

4b

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>>.

Ao fazermos uma comparação ilustrativa é preciso que levemos em conta as especificidades do empírico, que, obviamente, não se trata de uma página de universidade como no caso do livro *Information Architecture*. Ao observarmos a questão número “1” vemos que aquilo que poderíamos chamar de cânone da *Arquitetura de Informação* corresponde ao nosso empírico. Os buscadores internos do site também estão em uma posição similar nas duas páginas, correspondendo ao número “2”. A regra se mantém no que tange ao ponto número “3”, onde uma barra de menu horizontal no topo da *home page* mostra outras seções que podem ser visualizadas no *site*. O aspecto número “4”, que de modo geral são todas as notícias postadas e especificamente nesta parte mais nobre do *site*, a qual está destacada em azul, responde ao que é importante à instituição – nesse caso o *site* noticioso –, entretanto, por razões também óbvias, dificilmente tem

caráter exclusivo, embora eventualmente isso possa ocorrer.

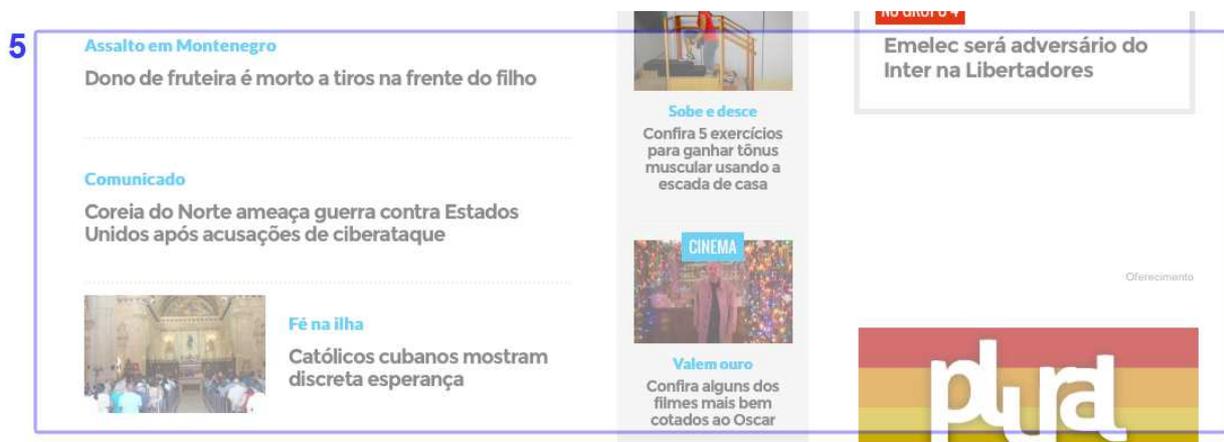


Figura 15 – Home page ZH dissecada 5

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/> . Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>>.

A imagem acima ilustra, de forma bastante geral a norma número “5”, que é “O que está disponível neste site?”. Não se encerra nisso, evidentemente, mas ilustra.

Figura 16 – Home page ZH dissecada 6



Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/> . Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>>.

Classificamos, arbitrariamente, a seção *Minha ZH* como correspondente à pergunta 6 “– *O que está acontecendo na página?*”. Isso porque infere-se que é um conteúdo classificado de modo específico pela publicação e é visualmente apresentado de forma distinta das demais notícias.

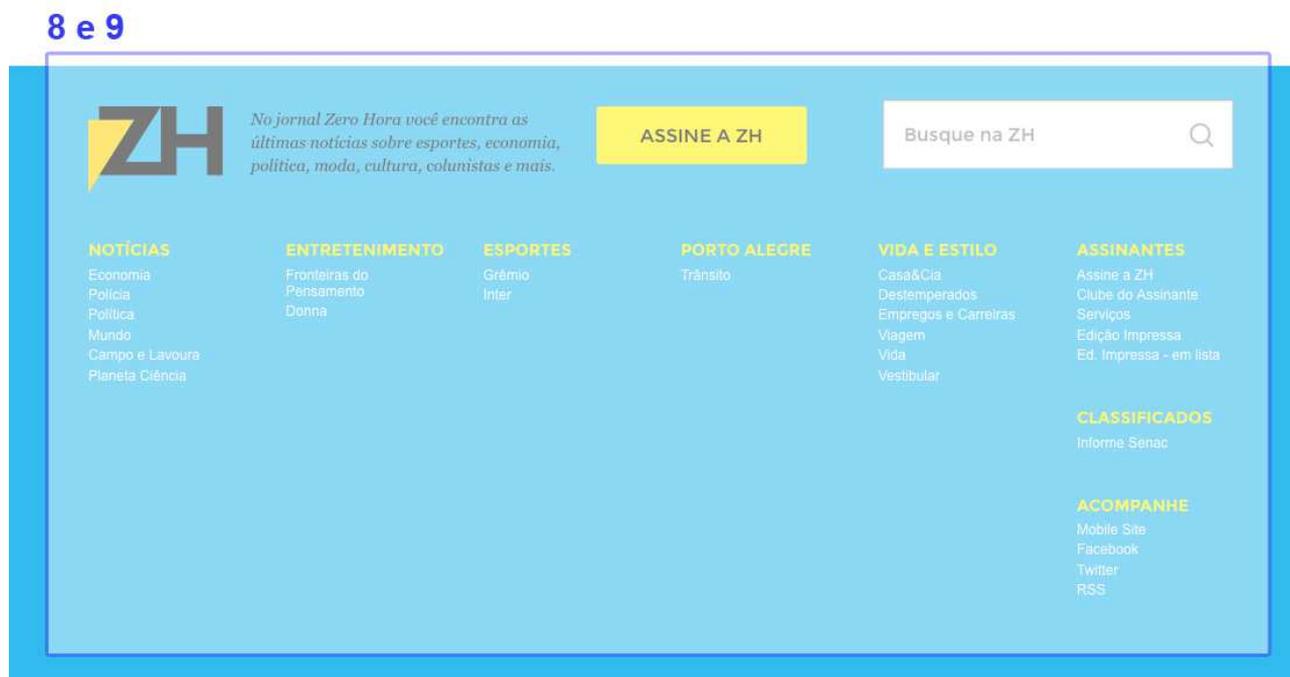


Figura 17 – Home page ZH dissecada 8 e 9

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>>.

Por fim descrevemos os últimos três aspectos do site com base nas perguntas apresentadas - 7. *Será que eles querem minha opinião no site deles?*; 8. *Como posso entrar em contato?*; 9. *Qual é o endereço da organização?*. Antes de avançar faço uma pequena ressalva: *as quatro imagens que apresento para ilustrar os pontos chaves que estamos debatendo não dão conta da totalidade do site. Entretanto, isso não acarreta prejuízo de compreensão, por duas simples razões: 1) na seção “Anexos” desta dissertação a imagem pode ser consultada de modo completo; e 2) as partes que não foram reproduzidas neste debate estão representadas pelas imagens em destaque.* Continuando. Das nove questões em jogo, a pergunta número “7” não é respondida, pois na *home page* não há seções de interação com o leitor. Nas matérias internas do site, onde se leem as notícias, há, sim, uma seção de comentários onde os leitores podem opinar. No entanto, ao que se refere à *home page* os internautas se mostram fundamentais às *Arquiteturas de Informação* quando se trata de serem monitorados e usarem seus dados de navegação para organização das notícias, mas são pouco valorizados quando se trata deles próprios construírem suas narrativas arquitetônicas na

home.

Especificamente com relação as respostas das perguntas “8” e “9”, chamo atenção para o fato que elas não são respondidas a partir dos arranjos de interface do empírico. A imagem em destaque que é apresentada se refere ao rodapé da página de abertura do jornal. Trouxemos este trecho do observável porque é onde, normalmente, tais informações são encontradas e porque ali há uma pista de onde podemos partir para interagir com a publicação. Ao observarmos o canto inferior, à direita, vemos que há a subseção “ACOMPANHE”, onde os leitores podem entrar em contato com canais de comunicação de ZH. Lembramos, como já referimos, que os cacoetes do impresso se atualizam de forma constante na “capa digital”. Dito isto, prepare-se, pois a partir da agora aguçamos o olhar e passamos a ver o invisível. Acompanhe-me!

5.3. A forma algorítmica do Prometeu digital pós-moderno

Estamos tão acostumados ao *recorta-cola-copia* (às vezes de forma automatizada pelos bancos de dados) de nossas interfaces digitais, que sequer estranhamos o belo mostrengo algorítmico que nos defrontamos diariamente ao acessarmos toda a sorte de conteúdo *on-line*. Como viemos insistindo ao longo desta pesquisa, as estratégias de monitoramento e controle são pilares importantes para a organização de dispersões e, conseqüentemente, à construção de audiovisuais, especialmente a que analisamos neste caso, as da *home page* de um jornal. Nesse sentido, jogamos luz às sombras. Tornamos visível o que não é visto, ou seja, os “Componentes invisíveis”, como classificam Morville e Rosenfeld. Na última parte, nos cinco parágrafos finais, do Capítulo 4 de *Information Architecture* os autores colocam de maneira muito objetiva o que são os “componentes invisíveis” e fazem a defesa da utilização deles. À citação:

Certos componentes arquitetônicos chaves são manifestos completamente em um plano invisível; *os usuários raramente (ou nunca) interagem com eles* (grifo nosso). Esses componentes, muitas vezes “subsidiem” outros componentes, como um léxico de sinônimos que é usado para melhorar as perguntas de pesquisa. Alguns exemplos de componentes invisíveis de arquitetura de informação incluem:

Vocabulários controlados e léxicos

Vocabulários predeterminados de termos preferenciais que descrevem um domínio específico (por exemplo, corridas de automóveis ou cirurgia ortopédica); geralmente incluem termos variantes (por exemplo, “brewski” é um termo variante de “beer”). Léxicos são vocabulários que geralmente incluem *links* para termos mais amplos e mais restritos, termos relacionados e as descrições dos termos preferenciais controlados (“notas de escopo”).

Sistemas de busca podem melhorar as consultas por meio da extração de sinônimos de uma consulta a partir de um vocabulário controlado.

Algoritmos de recuperação

Usado para classificar os resultados de pesquisa por relevância; algoritmos de recuperação refletem julgamentos dos seus programadores sobre como determinar a relevância.

As melhores apostas

Os resultados preferidos de pesquisa são acoplados manualmente com uma pesquisa; editores e especialistas no assunto determinam quais os pedidos devem recuperar as melhores apostas e os documentos que merecem posicionamentos melhores (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 52).⁷⁸

As considerações acima apontadas se referem às estratégias que justificam a “adequação/submissão” da *Arquitetura de Informação* às regras dos mecanismos de busca digitais, tais como *Google, Bing, Ask.com*, entre tantos outros, inclusive os internos dos sites. Essa dinâmica diz respeito ao que se convencionou chamar de *Searching Engine Optimization – SEO*, que trata, justamente, de tais mecanismos. Nesse sentido é importante clarear as *regras* que orientam tais mecanismos de buscas e que reúnem uma série de aspectos que viemos discutindo ao longo de todo o trabalho, mas agora os postulamos de forma objetiva conforme orientam os manuais de construção de audiovisuais em sites web, conforme lista abaixo:

- Investimentos em otimização caem com o tempo.
- Credibilidade advinda de conquistar posicionamento, em vez de comprá-lo.

78 Tradução nossa. No original: Certain key architectural components are manifest completely in the background; users rarely (if ever) interact with them. These components often “feed” other components, such as a thesaurus that's used to enhance a search query. Some examples of invisible information architecture components include:

Controlled vocabularies and thesauri

Predetermined vocabularies of preferred terms that describe a specific domain (e.g., auto racing or orthopedic surgery); typically include variant terms (e.g., “brewski” is a variant term for “beer”). Thesauri are controlled vocabularies that generally include links to broader and narrower terms, related terms, and descriptions of preferred terms (aka “scope notes”). Search systems can enhance queries by extracting a query's synonyms from a controlled vocabulary.

Retrieval algorithms

Used to rank search results by relevance; retrieval algorithms reflect their programmers' judgements on how to determine relevance.

Best bets

Preferred search results that are manually coupled with a search query; editors and subject matter experts determine which queries should retrieve best bets, and which documents merit best status. (MORVILLE, ROSENFELD, 2006, p. 52).

Pesquisas demonstram que os usuários preferem buscas espontâneas a links patrocinados.

- Melhorias destinadas a otimizar o website aumentam a usabilidade e o tornam mais amigável ao usuário.

- Um site bem otimizado pode aparecer em múltiplos buscadores, sem nenhum custo extra.

- Uma vez que se consegue um bom posicionamento para alguma palavra-chave, o site se beneficiará do efeito “bola de neve”, pois outras palavras ganham automaticamente mais visibilidade.

- Mudanças constantes no site precisam ser feitas para conquistar e manter posicionamento.

- Resultados geralmente são lentos, podendo levar meses até que alguma keyword apareça bem posicionada.

- Ajustes podem ter um processo longo.

- Sites em flash requerem uma versão inteira em HTML e precisam de mão de obra especializada para que a ação não seja confundida com *Black Hat Optimization* (TREINAWEB CURSOS, ..., 2012).

Ocorre, então, que para o cumprimento de todas estas *regras* as páginas devem ser construídas em formato texto para que possam ser encontradas por tais sistemas de busca e é esse o ponto que viemos insistindo ao longo da pesquisa, de que há uma dimensão das audiovisualidades que é fundante, invisível e que talvez inaugure um momento único na sociedade imagética, que são as imagens compostas textualmente, nesse caso por HTML e suas variações, tais como CSS, XHTML e HTML5. As imagens a que nos referimos neste debate são o conjunto de linguagens reunidas pela *Arquitetura de Informação*, esta *técnica* que transforma linguagem textual em organização do espaço. Há um ponto muito importante que deve ser destacado, pois HTML não é uma linguagem de “programação”, mas de “marcação” usada para descrever conteúdos.

Na prática, como veremos a seguir, alguns programas emulam, por meio de imagens, o HTML – um dos *softwares* comerciais bastante conhecido é o *Dreamweaver* da desenvolvedora *Adobe*, além de toda a sorte de programas customizáveis feitos sob encomenda. Entretanto, sustentamos a tese de que o fundante é o texto e não seus efeitos de superfície, as audiovisualidades, pois, na verdade, elas operam como o resultado desse processo, produzindo subjetividades e agenciamentos de sentido ao mundo. Ressaltamos, também, uma perspectiva possível de abordagem desde o ponto de vista dos programadores, que, em última análise, poderiam argumentar que o

fundante são os códigos binários, mas refutamos o contra-argumento, não porque é inválido, mas porque não se aplica à proposta desta pesquisa científica, uma vez que é através do texto que *sites* como o *Google*, por exemplo, baseiam seus critérios de busca. São os termos que mais digitamos, que mais clicamos, que utilizamos ao escrever, criar *hashtags*, que determinam um conjunto de regras. O resultado disso tudo é um modo de ser/estar na *web* que emerge a partir do controle radical das interações dos internautas nas interfaces e que ao mesmo tempo se transforma em arranjos audiovisuais.

Ainda que tenhamos feito várias explicações sobre o que é HTML recuperamos o conceito de forma objetiva a fim de apagar quaisquer dúvidas que possam pairar sobre o termo.

Para fazer as páginas web você cria arquivos escritos em HTML (Hypertext Markup Language) e os coloca em um servidor web. (...) O HTML, em sua página web, diz ao browser tudo o que ele precisa saber para exibir sua página. E, se você fez seu trabalho direitinho, suas páginas serão exibidas sem problemas em PDAs e dispositivos móveis, e funcionarão com browsers com facilidade e lente de aumento para as pessoas com problemas de visão. (FREEMAN, FREEMAN, 2008, p. 2)

Lembre-se de que HTML quer dizer Linguagem de Criação de Hipertexto, portanto, o HTML lhe oferece uma maneira de "criar" seu texto com tags para dizer ao browser como seu texto está estruturado (FREEMAN, FREEMAN, 2008, p. 6).

São nestes termos que argumentamos que o HTML é uma linguagem de codificação do espaço, pois é por meio dela que se divide, se separa, se hierarquiza o conteúdo possível de se ver. É interessante porque o HTML surge como uma linguagem de *Browsers*, ou seja, uma forma de produzir conteúdo na *web* que pode ser interpretado não por um determinado programa, mas sim por uma série de navegadores, que funcionam como uma espécie de “leitor informático” que transforma tais códigos em algo legível para nós humanos. Esse aspecto é tão importante do ponto de vista *técnico* das audiovisualidades *web* que existem protocolos internacionais⁷⁹ que determinam quais tipos de *tags* podem/devem ser utilizadas, exigindo uma adequação aos sistemas de interpretação dos navegadores.

Ainda sobre o HTML, uma de suas finalidades, ao ser inventado, no final do século XX, era produzir um tipo de linguagem que fosse fácil e rapidamente acessível ao maior número de

79 O *World Wide Web Consortium* é um consórcio de empresas de tecnologia, atualmente com cerca de 500 membros. O W3C desenvolve tecnologias denominadas padrões web (webstandards) para a criação e a interpretação de conteúdos web. O órgão possui diversos comitês que estudam as tecnologias existentes para apresentação de conteúdo na Internet e criam novos padrões de recomendação para utilizar essas tecnologias. W3C. Disponível em <<http://www.w3.org>> Acessado em 13-01-2015.

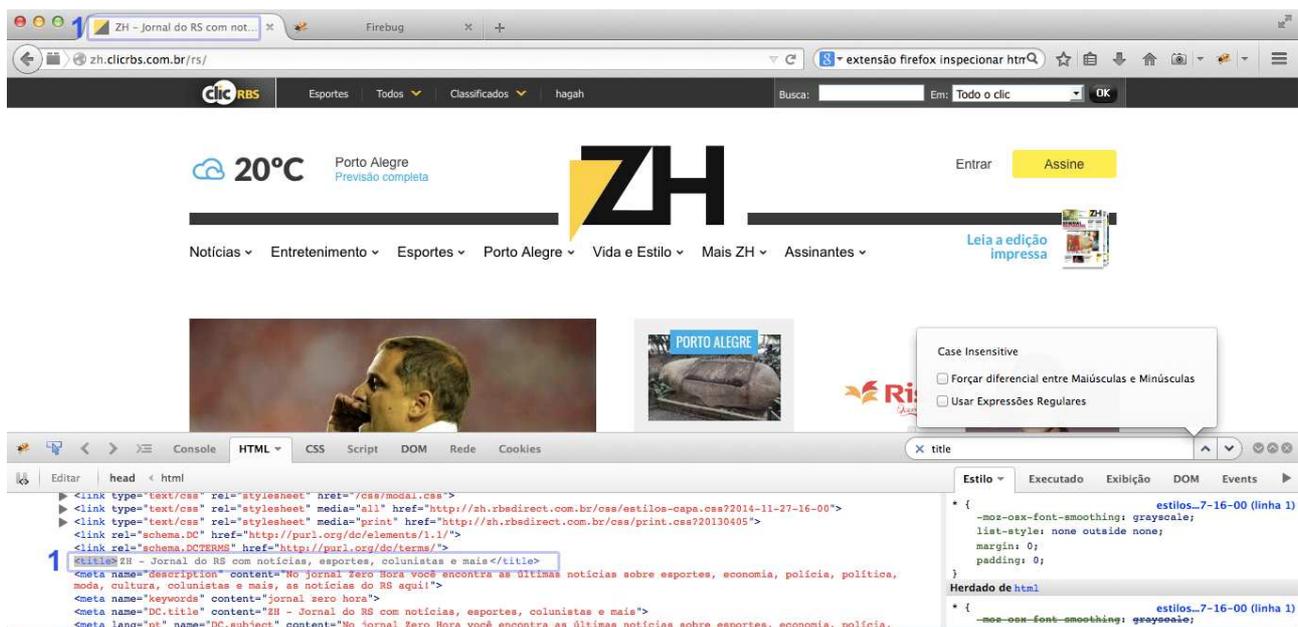
pessoas e em menor tempo. Esta é uma das razões que este tipo de construção funciona mesmo quando há erros em sua formação. Isto quer dizer que mesmo quando uma determinada *regra* do HTML é quebrada a página continua sendo potencialmente encontrável pelos mecanismos de busca e é exibida no *browser*, ainda que com o prejuízo visual de sua falha técnica (Treinaweb, 2011).

Agora que compreendemos de forma um pouco mais ampla um dos tipos dos componentes invisíveis, como são feitos e por que são essenciais às *Arquiteturas de Informação*, retomamos as questões que ilustramos na etapa anterior, demonstrando empiricamente no observável como cada uma delas é respondida. Desta vez, porém, o que fazemos é retomá-las, também, por meio do algoritmo, da linguagem de construção do *site*. Relembremos, então, as perguntas de Morville e Rosenfeld: 1) *Onde estou?*; 2) *Eu sei o que eu estou procurando; como faço para procurá-lo?*; 3) *O que também posso ver/fazer neste site?*; 4) *O que é importante e único sobre esta organização?*; 5) *O que está disponível neste site?*; 6) *O que está acontecendo na página?*; 7) *Será que eles querem minha opinião no site deles?*; 8) *Como posso entrar em contato?*; 9) *Qual é o endereço deles?*. Do ponto de vista metodológico-instrumental, para fazer as demonstrações, utilizamos a extensão do navegador *Firefox* chamada *Firebug*, que permite fazer a visualização dos códigos HTML dos sites que navegamos. Ressaltamos que há dimensões ainda mais sofisticadas de invisibilidades que estão em níveis mais profundos de programação, como PHP,⁸⁰ por exemplo. Tendo em vista, porém a especificidade desta pesquisa, no campo da Comunicação, e, sobretudo, o ponto que estamos debatendo, nos detemos ao trabalho dos profissionais de comunicação, especialmente do jornalista, por isso focamos nossos esforços no que há de textual, no HTML, que, por sua vez, gera organização do espaço. Vamos ao invisível:

Por ordem, respondemos a questão número 1) *Onde estou?*. Ainda que na imagem de capa o logotipo de ZH esteja robusto e belo inserido como uma imagem no topo e ao centro da página, no código, na *tag* **<Title>**, é muito importante que o nome esteja escrito expressamente no código do site, como viemos argumentando, por razões de rastreabilidade.

Figura 18 – Title *Home page* ZH – Componentes Invisíveis 1

80 “Hypertext Preprocessor” ou PHP é, também, conhecida por ser uma linguagem de *banco de dados* que é também interpretável dentro do HTML, otimizando processos internos de funcionamento das páginas. A linguagem PHP é, relativamente, simples se comparada a outras similares e suporta mais de 20 tipos de *bancos de dados* diferentes.

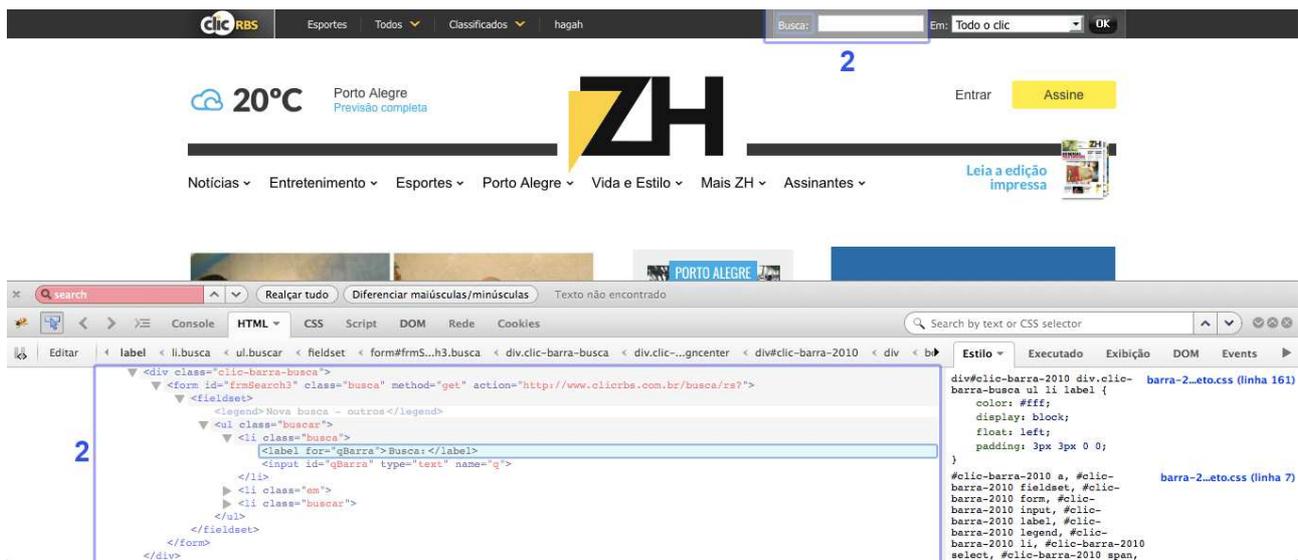


Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

Este texto é exibido na barra de títulos dos navegadores. Versões mais recentes do *Firefox*, por exemplo, exibem os títulos das páginas nas guias correspondentes, bem como o faz o *Google Chrome*. Tais parâmetros são fundamentais à busca, pois é um dos principais critérios de mapeamento de *SEO*. O Google, em suas páginas de resultados, apresenta os 66 primeiros caracteres da tag *<Title>*, por isso escolher boas palavras-chave se torna estratégico.

Partimos para o ponto número 2) *Eu sei o que eu estou procurando; como faço para procurá-lo?*. No site em questão podemos visualizar, como demonstramos anteriormente e agora exibimos no código, a caixa de busca. O que percebemos no HTML é a formatação da página, como ela foi construída tecnicamente. Há, em uma “camada” ainda mais profunda, uma linguagem de programação que aciona os mecanismos de busca para encontrar determinados conteúdos conforme o texto que é aplicado na caixa de diálogo.

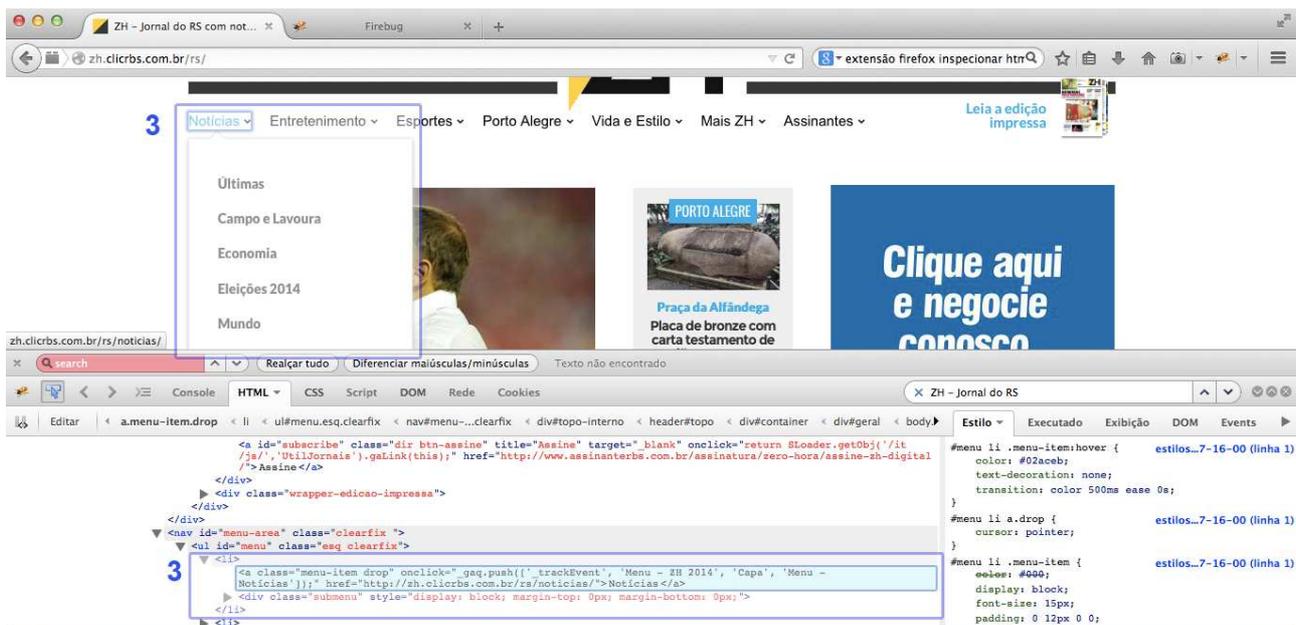
Figura 19 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 2



Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

Não é somente dos resultados de pesquisa que um arranjo de interface é constituído. Na seção 3) *O que também posso ver/fazer neste site?* percebemos a barra de menus que fica no topo da página, logo abaixo do título do jornal, em que são apresentadas uma série de informações relativas a editorias que o próprio periódico sugere aos internautas. Este é um ponto em que a decisão do que haverá naquele espaço surge de uma escolha arbitrária da própria publicação. Mas tais escolhas estão longe de ser ingênuas, pois podemos notar que os termos utilizados neste espaço correspondem ao que poderíamos chamar de “títulos de editorias”, que são, ao mesmo tempo, palavras chaves, que podem ser usadas pelos mecanismos de busca para encontrarem o conteúdo e, conseqüentemente, o *site*. As escolhas das palavras, neste caso, demonstram, inclusive, uma certa subordinação da decisão editorial à *técnica*.

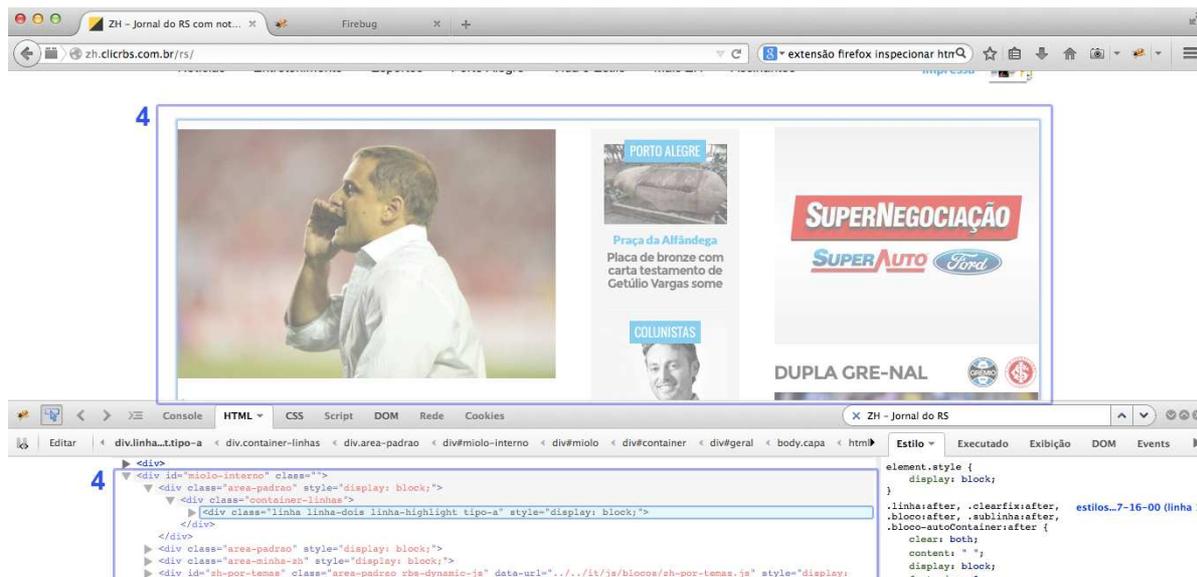
Figura 20 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 3



Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

No que se refere às etapas 4 e 5 que respondem às perguntas, 4) *O que é importante e único sobre esta organização?*; 5) *O que está disponível neste site?*, apresentamos a seguir três imagens – Componentes Invisíveis 4, Componentes Invisíveis 4b e Componentes Invisíveis 5. Do ponto de vista da programação propriamente dita, há distinções muito específicas na organização das notícias, mais correspondentes à formatação, mantendo, porém, a mesma dinâmica *técnica*. A opção por dividir os Componentes Invisíveis número 4 em duas etapas se dá para buscar uma maior clareza de nosso argumento, demonstrando, primeiro, qual é o espaço daquele bloco de notícias na formatação HTML e, depois, como o título das notícias aparece no código, aspecto este muito caro ao *SEO*.

Figura 21 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 4



Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

Na figura 4b, imediatamente abaixo, podemos notar que o título da matéria em questão está dentro da tag **<h4>**. Ao se construir um *site* é preciso (desde a lógica da *Arquitetura de Informação*) pensar estrategicamente a distribuição do conteúdo, como, por exemplo, repetir palavras-chave nas tags **<Title>** e **<h4>**,⁸¹ tornando tal página mais atraente aos mecanismos de busca.

81 A partir do crescimento dos mecanismos de busca e de seu uso em escala global, as *tags* que se referem aos *heads* – com *h* –, ou títulos, em português, passaram a ser extremamente relevantes para as páginas *web* dentro de suas lógicas de controle e monitoramento. Elas se dividem entre **<h1>** e **<h6>**, cuja mais importante é a primeira e a sexta a menos relevante, dentro de uma comparação interna de *tags* idênticas **<h>**. Como o código CSS – cascata de estilos é único para todo o site, o que inclui a *home page* e as páginas internas, o **<h1>** é o dos títulos das matérias internas, que são mais extensos e permitem uma indexação com mais palavras aos mecanismos de buscas, considerando a comparação com a página de abertura de ZH.

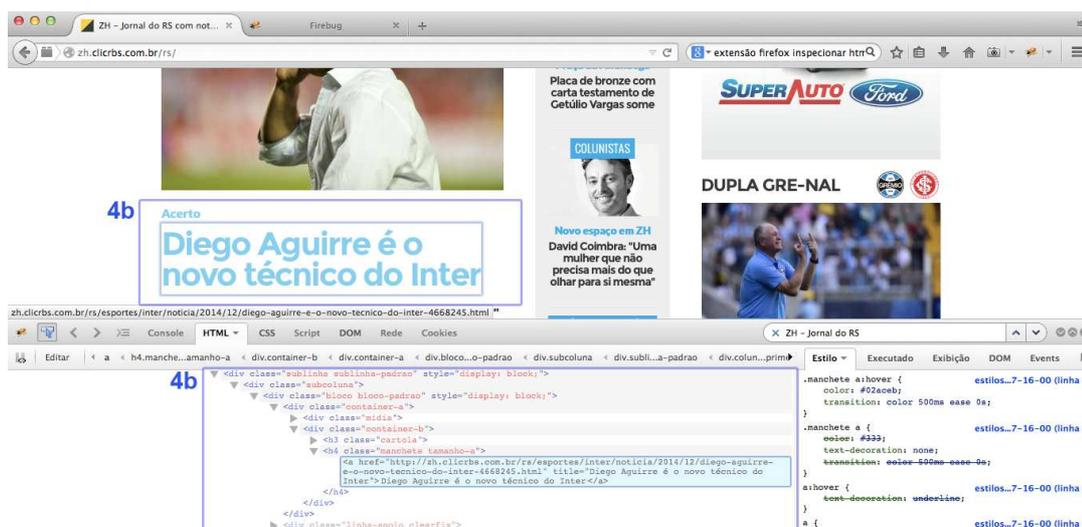


Figura 22 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 4b

Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

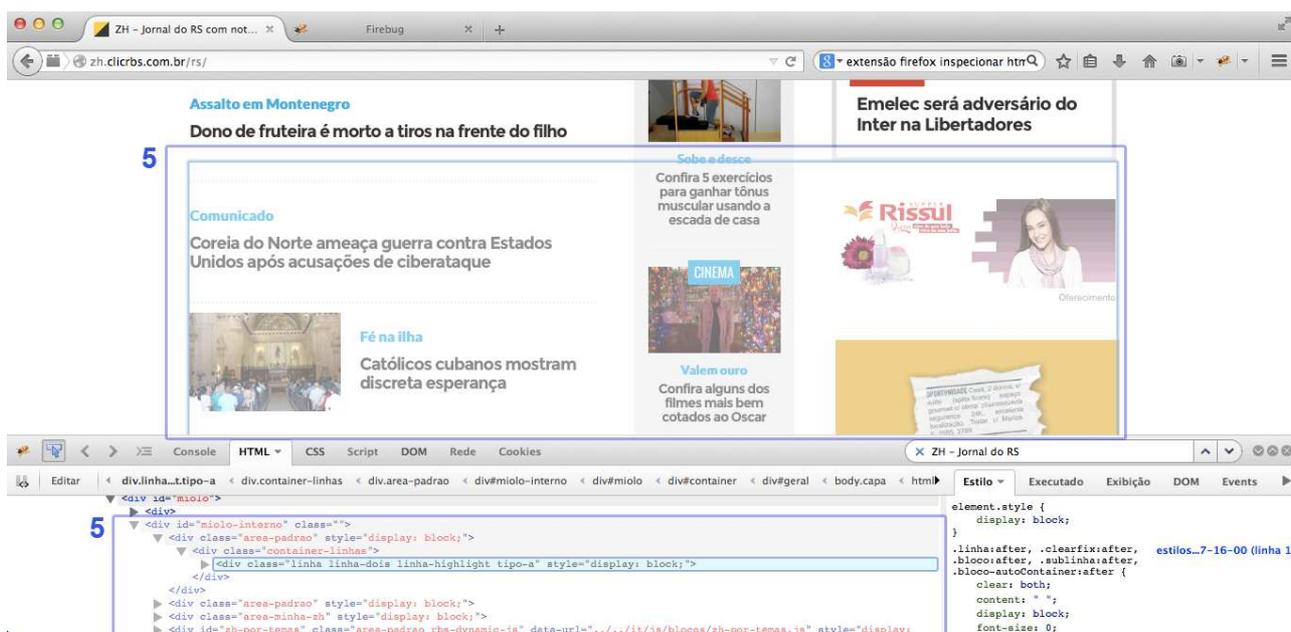


Figura 23 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 5

Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

Avançando e partindo para o item número 6) *O que está acontecendo na página?* há, também, um tipo de programação muito semelhante às etapas 4 e 5, pois também é um espaço de notícias, porém um pouco privilegiado, com um tratamento diferenciado do *background* e com o título de “Minha ZH”. No código (ver imagem a seguir) percebemos que o nome da seção está em

negrito ``, o que também auxilia os mecanismos de busca a encontrarem a página quando tal termo é digitado na barra de pesquisa dos buscadores. Analisando o HTML não se pode inferir se as notícias que aparecem naquele espaço são customizadas por usuário, IP ou por acesso massivo de leitores desde determinada região geográfica (geolocalização) ou por algum outro critério, como, por exemplo, leitores logados ou visitantes por IP. Entretanto, reconhecemos esta possibilidade técnica, ainda que sua visualização não esteja acessível a esta investigação. Como a etapa 7) *Será que eles querem minha opinião no site deles?* Não aparece na *home page*, após a imagem que ilustra a item 6 verificaremos os dois últimos pontos.

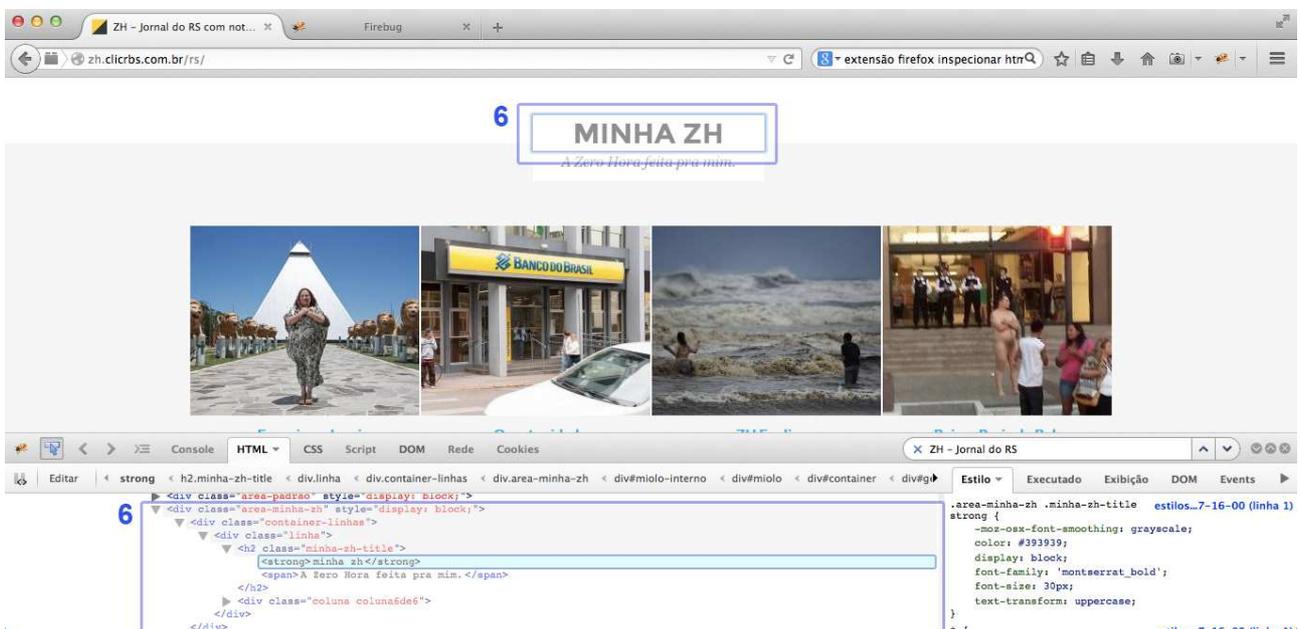


Figura 24 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 6

Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

Ao chegarmos ao fim da página, o rodapé, concluímos também nossa etapa descritiva. Nosso frankenstein noticioso já pode ser percebido de uma maneira mais ampla, seus efeitos imagéticos e suas origens técnicas. Como evidenciamos anteriormente, às perguntas 8) *Como posso entrar em contato?*; 9) *Qual é o endereço deles?* Parecem não estar respondidas no rodapé, local comumente utilizado para isso, ainda que ali contenham links que conduzem o internauta a outros espaços digitais de interatividade. Na *home page*, porém, não há como fazer tais contatos, não há sequer formulários. A estratégia pode estar alinhada a uma perspectiva estética-

visual com intuito de tornar a página mais atraente, mas não há, sequer, endereço ou telefone para contato. Retoma, no entanto, as editorias que foram apresentadas ao longo de toda a página inicial, reconvidando o leitor a visualizar os conteúdos oferecidos.

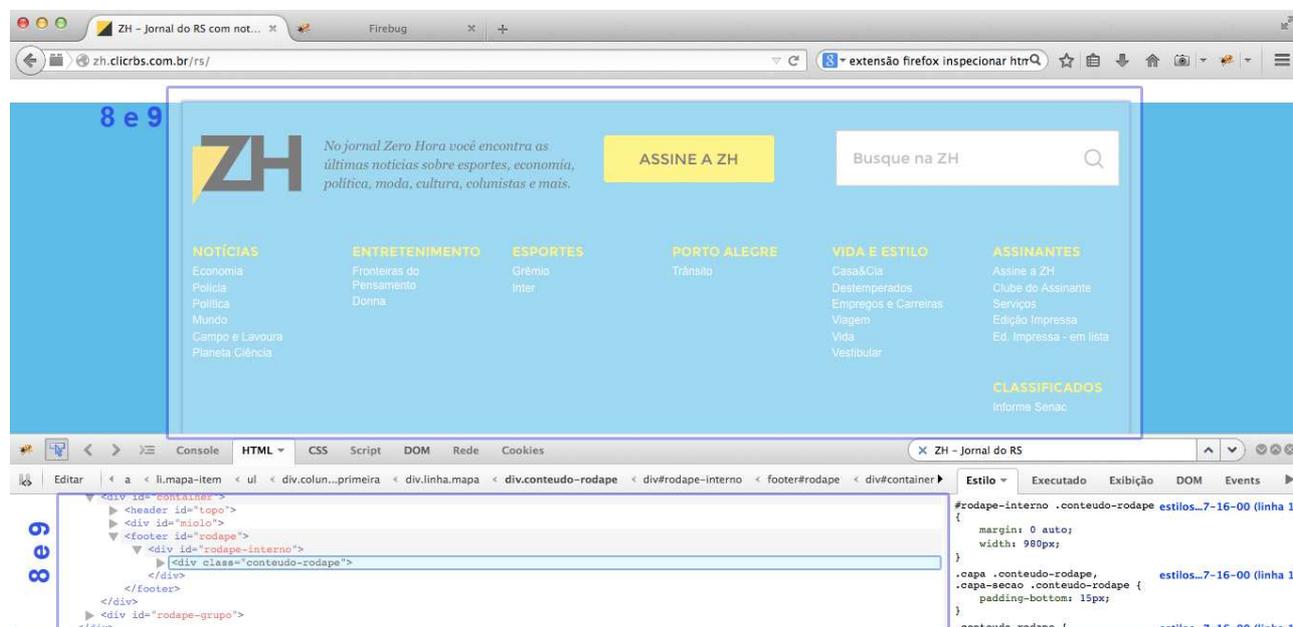


Figura 25 – Title Home page ZH – Componentes Invisíveis 8 e 9

Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/>

Feitas todas estas considerações sobre o observável, do que é visível e do que não é visível, avançamos, agora, para os mecanismos de busca, afim de explicar seus funcionamentos e suas estratégias. *Mas, afinal, como os mecanismos de busca funcionam? Se eles nos levam para páginas cujos conteúdos estamos buscando, somos nós ou os sites que são controlados?* Bem, o que pretendemos fazer a seguir é responder estas entre outras perguntas sobre o funcionamento *tecnológico* dos buscadores digitais.

5.4 O memorioso SEO, o adivinha do século XXI

Etimologicamente o termo “oráculo” se refere à resposta dada por um certa divindade por meio de determinadas técnicas adivinhatórias. No mundo antigo o conceito se referia também ao local que ganhava reputação por distribuir sabedoria oracular. O ambiente em que tais manifestações ocorriam passava a ser considerado sagrado e preparado para tais práticas.⁸² Em

82 Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Oráculo>.

alguma medida, ao construirmos um *site* em linguagem HTML também preparamos um ambiente, desta vez por meio de *tags* e palavras-chave para que nosso oráculo contemporâneo – o *SEO* – seja capaz de se manifestar. *Mas como é possível descrever aquilo que o HTML proporciona para que se constitua a Arquitetura de Informação como um sistema de dispersões?*

A pergunta acima não é alheia à questão de fundo em análise, isto é, o funcionamento do *SEO*. Começamos por entender que os algoritmos de busca dependem do HTML para que o objeto que chamamos de *home page* seja mapeável. Isso porque é da associação de ambos – HTML e mecanismos de busca – que surge algo de extrema importância: a possibilidade de codificar e automatizar as ações do usuário, cujas *regras* operacionais fundam a *Arquitetura de Informação*.

Um dos textos de manual que são utilizados nesta pesquisa é o que orienta o curso de extensão em *Searching Engine Optimization – SEO* oferecido pela *TreinaWeb Cursos*, uma das principais escolas de formação digital no país, que já ofereceu seus cursos para clientes como a Universidade de São Paulo-USP e Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Podemos dizer que este curso estava no embrião desta pesquisa, pois foi durante a construção do projeto de ingresso ao mestrado que tal formação foi realizada por este pesquisador. O interessante deste material é, justamente, seu caráter instrumental, à medida que não propõe reflexões teóricas sobre as práticas, mas oferece explicações *técnicas-instrumentais* sobre determinadas *regras* que auxiliam os motores de busca *on-line*.

Ressaltamos que há fatores que influenciam os mecanismos de busca, sobretudo sobre seu funcionamento interno, que são segredos muito bem guardados. Entretanto, com o passar do tempo algumas estratégias foram sendo clareadas, entre elas a “descoberta” que o *SEO* pode ser dividido em dois grandes eixos: seus *aspectos internos* e *externos*. O que esta pesquisa analisa com mais profundidade é o primeiro ponto, que está relacionado ao próprio *site*: “as URLs, utilização de padrões web, títulos de página racionais, correta utilização das tags **html/xhtml** – linguagem construída para construir páginas web – entre outros” (TREINAWEB CURSOS, ..., 2012).⁸³

Os fatores explicados anteriormente, quando demonstramos as regras e como elas funcionam no site, por meio das imagens, servem para aumentar o *Pagerank* de uma determinada página. Este termo se refere à medida de importância de uma página para o *Google*. Ou seja, quanto maior for o *Pagerank* de um endereço *web*, maior relevância ele tem para o sistema de busca e sua

83 TREINAWEB Cursos. [S.I.], 2012. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br>>. Acesso em <<25 de outubro de 2012>>.

posição no *ranking* de resultados fica cada vez mais perto da página inicial. Os fatores externos dizem respeito ao relacionamento de uma determinada página com suas coirmãs, isto é, a quantidade de *links* de outras páginas – que variam de relevância a partir da mesma lógica que acabamos de explicar – é que determina a maior ou menor relevância de um conteúdo. Na prática é a conjugação desses dois fatores que definem hierarquicamente que tipos de páginas HTML são prioritárias e quais são “desprezíveis”.

Eis, então, a pergunta que volta a ecoar: *mas, afinal, como os mecanismos de busca funcionam?* Como temos tentado argumentar e explicar, os mecanismos de busca mapeam determinados tipos de termos (palavras) que são colocados dentro de *tags* específicas. Ocorre que esse processo é uma espécie de “catalogação não linear”. Isso porque não se cria uma lista de palavras-chave dentro de determinadas *tags* como se fosse uma lista – essa prática se chama *Black Hat Seo* e invés de gerar um ranqueamento positivo para um *site*, coloca-o em uma lista “maldita” fazendo com que tais endereços não sejam relacionados nos resultados da busca. Porém esta catalogação ocorre de uma forma sutil, não por uma listagem linear e óbvia, mas por uma conjugação muito precisa de *repetição* e diferença. Repetição de determinados termos – as palavras chaves – dentro de um conjunto de *tags* distintas que integram o mesmo texto. *Mas como o Google encontra tais termos?* De forma *técnica* ele opera da seguinte maneira: “O Google tem um robô virtual chamado **Googlebot**. Ele faz varredura de determinado lugar da web, analisa quantos votos a página tem e, através dos links, passa de site em site.” (TREINAWEB CURSOS, ..., 2012).

Bem a explicação acima dá conta de uma das dimensões do *SEO*, justamente a que se refere à relação externa dos sites, uns com os outros, gera uma relação de interdependência. No entanto, retomamos a outra dimensão que é mais complexa e que permite tal varredura, os *aspectos internos*.

Vejamos como aumentar o *pagerank* do *site* por meio da construção das páginas.

1. A palavra-chave no título do site.
2. A palavra-chave na URL (endereço do site).
3. Que não tenha elementos ocultos, como texto na cor branca em um fundo branco.
4. O Google parece dar mais importância à web mais antiga para a mesma palavra-chave.

5. Se houver imagens na página, use a tag alt⁸⁴ como descrição da mesma.
6. O Google gosta de sites estáveis e URLs amigáveis, não dinâmicas.
7. O Google gosta de sites com muitas páginas, porém com pouco conteúdo (cerca de 700 a 1500 palavras).
8. Boa variedade de palavras dentro da página.
9. Se o seu site for frequentemente atualizado, o Googlebot passará com mais frequência em suas páginas. Aí está o segredo dos Blogs.
10. Enfim, um site bem estruturado (XHTML – > WebStandars) com certeza será de grande importância. (TREINAWEB CURSOS, ..., 2012).

Tecnicamente (do ponto de vista instrumental), é o cruzamento de todas estas informações que geram os resultados das buscas, cujo atravessamento de informações é feito pelo *Googlebot* a partir do conteúdo, conforme podemos evidenciar nos pontos supracitados. Ao pensarmos, especificamente, o item número 9, podemos fazer o paralelo com um *site* de um jornal, que fica bombardeando os leitores o dia todo com grande parte de notícias velhas, remexidas, batidas, requentadas, etc. Em contrapartida, isso gera, cada vez mais, possibilidades de monitoramento e controle no leitor, isso porque, como o próprio item explica, o *Googlebot* passará com maior frequência em uma mesma *home page*, o que se trata, como explicamos, do processo de criação de ruína, nos termos de Benjamin.

O código de programação que coloca em funcionamento as lógicas do *Googlebot* é um aspecto que, apesar de todo o esforço empreendido, esta pesquisa não é capaz de alcançar. Por isso o foco diz respeito ao conteúdo e sua dinâmicas comunicacionais, âmbito em que a investigação se insere. Para tentarmos deixar claro como tais aspectos aparecem nas audiovisuais, demonstramos empiricamente as *regras* acima citadas que são visíveis na *home page* de ZH, a saber: **1) A palavra-chave no título do site; 2) A palavra-chave na URL (endereço do site); 5) Se houver imagens na página, use a tag alt como descrição da mesma; e 6) O Google gosta de sites estáveis e URLs amigáveis, não dinâmicas.**

Figura 26 – Title *Home page* ZH – Componentes SEO visíveis

84 A tag <alt> se refere a texto alternativo. Ela é importante pois caso uma imagem não seja exibida por um navegador, como por exemplo por conta de uma conexão muito lenta, o texto que está exibido dentro desta tag pode ser lido pelo internauta. Além disso, e a razão mais nobre desta tag, é que sistemas de leitura de sites para pessoas cegas descrevem as palavras que estão dentro desta tag, o que permite a tais pessoas compreender melhor do que se refere aquele ponto específico do site. O visível, torna-se audível e, portanto, perceptível.

5

35°C Porto Alegre
Previsão completa

ZH

Entrar Assine

Notícias Entrenimento Esportes Porto Alegre Vida e Estilo Meio ZH Assinantes

2 ANOS DA TRAGÉDIA

Pais homenageiam filhos que morreram no incêndio (Agência RBS/Andrea Graiz)

Em Santa Maria

Emoção marca homenagem aos 242 mortos da boate Kiss

Nesta terça

Festa polêmica divide opiniões em Santa Maria

Editorial

Opinião ZH: "Dois anos sem respostas"

6

Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/> <<Acesso em 27 de janeiro de 2015 às 16h15>>.

Ao estabelecer um conjunto de regras sobre *SEO* é comum percebermos nos manuais *web* um esforço de reforçar um aspecto “social” de tais determinações *técnicas*. Por isso se torna recorrente os apelos dos manuais aos Arquitetos de Informação para que “pensem nos usuários”, como se todo o esforço de tais construções estivesse somente focado no bem estar do leitor, como tais manuais insistem em nos fazer acreditar.

Disto emerge um ponto importante, e que ainda não foi respondido: *Se os mecanismos de busca nos levam para páginas cujos conteúdos estamos pesquisando, somos nós, os humanos, ou os sites que são controlados?* A resposta é *sim* para as duas coisas. A questão, entretanto, é que a forma como as regras são apresentadas parece que elas são voltadas somente para beneficiar os usuários – “não me faça pensar”–, quando, na verdade, evidenciamos uma estratégia antagônica, que é, justamente, o controle/monitoramento dos internautas. Isso porque, a menos que você trabalhe na extremidade oposta da cadeia – na produção e distribuição de conteúdo –, o público em geral não percebe tais estratégias de mapeamento, porque tais mecanismos são feitos para serem invisíveis, como explicamos longamente. Um dos dispositivos *on-line* de monitoramento mais conhecidos e comuns de serem usados é o *Google Analytics*, um serviço que

apresenta relatórios de visitação ao administrador de determinado *site*. A ferramenta é gratuita e para que seja ativada basta que haja um login no *Google* e que um código seja incorporado à programação ou linguagem interna da página que pretende ser monitorada. As regras que permitem o funcionamento de tal serviço, que as palavras sejam catalogadas, são as mesmas utilizadas pelos mecanismos de busca. Os resultados aparecem por meio do monitoramento do conteúdo e por isso é possível saber quais são os termos mais pesquisados, de onde vem os leitores – se da busca orgânica, de *links* de outras páginas e quais páginas, se de *links* patrocinados etc. Bem, este é só um exemplo dos programas possíveis de serem utilizados, há toda a sorte de sistemas de monitoramento, que oferecem inclusive resultados em tempo real, como o *ChartBeat*, que apresentaremos a seguir. Dito isto, avancemos à penúltima etapa do *Eixo das Materialidades* para que compreendamos como tais regras operam na prática.

5.5 Arquiteturas de ZH, uma história contada

Feitas todas explicações instrumentais sobre as *técnicas* que tornam operacionais a *Arquitetura de Informação*, seus aspectos audiovisuais, seus aspectos invisíveis e seus sistemas de catalogação e busca, podemos partir para a finalização descritiva deste capítulo. Tentamos seguir a mesma lógica de todo o trabalho, partindo do geral, mais amplo, para o específico. Buscamos estabelecer esta dialética do olhar para tentar sistematizar a pesquisa. Ainda que o empírico que estudamos esteja bastante aprofundado em suas particularidades, ele é, como já argumentamos, o atual de um virtual muito mais amplo, ele é a materialização de uma espécie de “dever ser” hegemônico dos arranjos de interface digitais. Reconhecemos que há experiências dispersas que tensionam esse modo de construção *técnica*, mas ressaltamos que a escolha de analisar o hegemônico busca compreender a estética (no âmbito ético e político) que emerge destas práticas. Assim, reproduzimos alguns depoimentos dos operadores destas ferramentas que trabalham colocando as notícias na *home page* de ZH.

Por aproximadamente cinco horas, entrevistamos editores e operadores de tais ferramentas, que por razões éticas terão suas identidades preservadas, a fim de jogar luz sobre práticas que, de modo geral, pouco conhecemos, mas que têm implicações diretas na produção de subjetividades em nossa sociedade das imagens técnicas. O ambiente em que tais entrevistas foram coletadas foi de uma redação de jornal, durante a tarde, com dezenas de pessoas trabalhando e conversando, sob os gritos insistentes dos telefones e marcado por inúmeras pausas, para que os

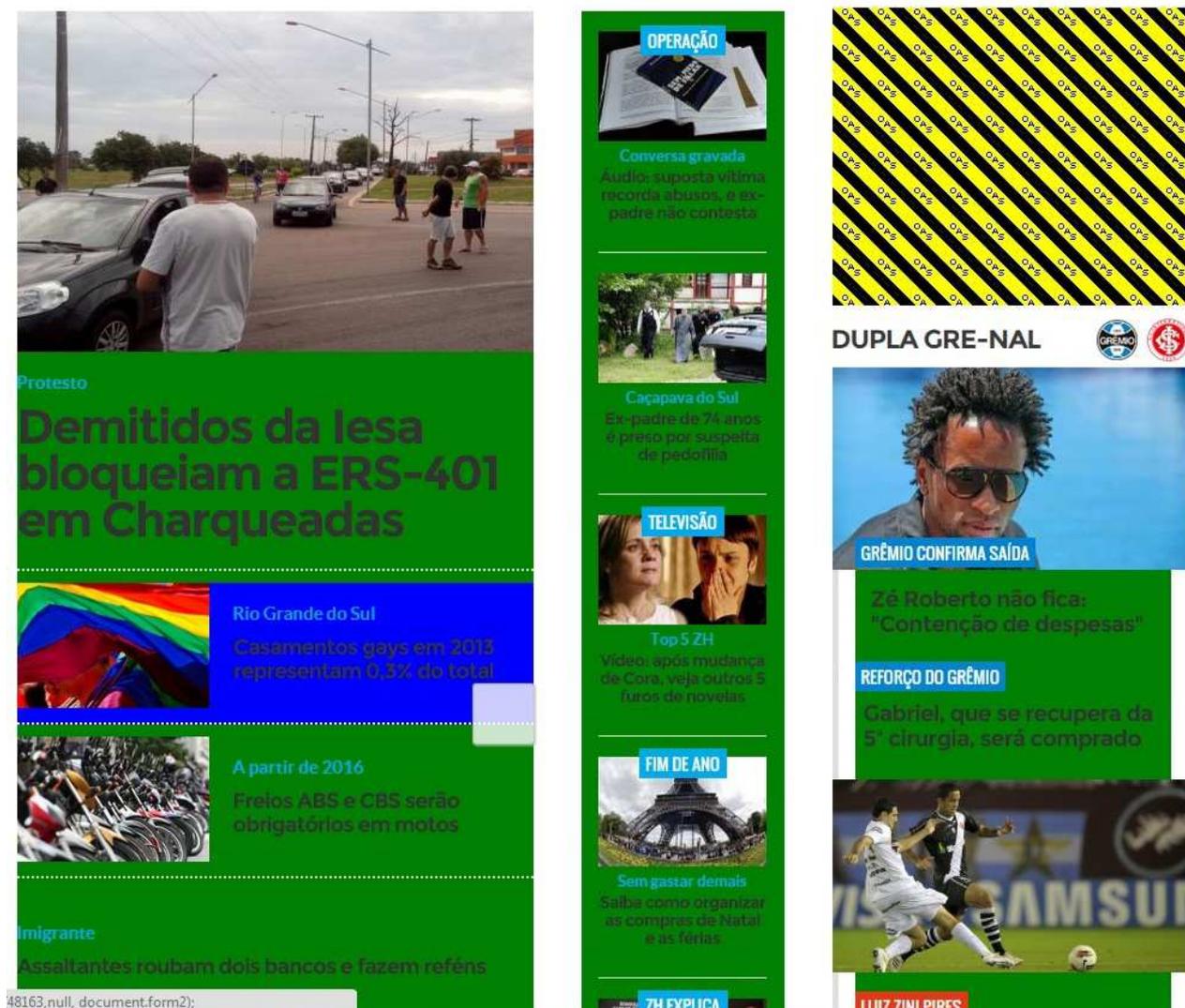
jornalistas que estavam fazendo o trabalho de atualização das páginas pudessem dar conta de demandas urgentes que surgiram no meio da entrevista para esta pesquisa. Explicado o contexto, reproduzimos abaixo pequenos trechos das entrevistas, cuja íntegra pode ser lida na seção *Anexos*.

O programa utilizado para a publicação e organização da capa da versão digital do jornal *Zero Hora* chama-se *Dussanti* e é utilizado desde 2011, quando foi desenvolvido especialmente para o Grupo RBS. Vamos à descrição do programa pelo Entrevistado 1.

O Dussanti é um sistema de interface, ele cria os “bloquinhos” onde vão as chamadas, onde vão as fotos e tudo o mais. Existe um outro sistema que é o IT, que é mais de estrutura, que define o esqueleto – a forma como eu sempre explico para as pessoas aqui de dentro -, por exemplo, qual seção vai dentro de qual raiz. É ele que define o mapa do site e no Dussanti se faz a interface. Isso é só para a capa, porque a ferramenta de publicação das matérias é uma outra ferramenta, que inclusive será reformulada no ano que vem (2015) pelo TecnoPuc (Entrevistado 1).

Em uma das visitas à redação de *Zero Hora*, em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, um dos jornalistas que coloca as notícias no *site*, cujo nome da função é “capista”, demonstrou como a ferramenta *Dussanti*, um aplicativo customizado para a *Zero Hora*, funciona. Tal jornalista explica que em nenhuma etapa do processo os capistas operam no código de programação, senão por meio do programa *Dussanti*, que é totalmente visual. Ou seja, a organização das notícias se dá clicando sobre uma determinada notícia e arrastando-a para o local desejado, como podemos verificar na imagem abaixo. Vale destacar que a interface deste software define a aparência da *home page*, o que justifica sua descrição e não do *software*, já que ele é instrumento para outra coisa.

Figura 27 – *Dussanti*



Fonte: Dussanti Zero Hora.

Na imagem anterior, percebemos como opera o Dussanti. Trata-se de uma reprodução (um *print-scream da tela*) do modo operacional do programa que faz uma cópia *off-line* da *home page* de ZH. Para ordenar uma notícia basta que se clique sobre ela, mantenha o botão do mouse pressionado e solte no local onde se pretende que ela fique.

Pesquisador: E nesse Dussanti você puxa as imagens, o título, a cartola e só move ele dentro do local?

Entrevistado 2: Sim. Porque eu consigo editar ele aqui [mostra como faz no Dussanti], então eu consigo puxar “na mão”, como chamamos aqui. Que é copiar o link, colar o link, escrever ele, usar a ferramenta para editar e importar tudo já direito. Como tivemos que cortar tudo, para ficar nos padrões de capa, agora puxa para cá só para importar (Entrevistado 2).

Uma vez ajustada a capa, a “nova” versão, atualiza-se no sistema e ela fica disponível

para o público em geral.

A gente vê em “produção”, em um preview, e depois vemos “no ar” quando se publica efetivamente. Há um botão publicar e aí a página fica disponível (Entrevistado 1).

Quando se clica em uma das notícias ela fica “azul” e todo o restante da página, onde a notícia pode ser colocada, fica na cor “verde”, bastando, para tanto, clicar e soltar a notícia no local desejado. As imagens com listras diagonais amarelas e pretas são os locais de anúncio, onde os capistas não têm ingerência alguma. Naqueles locais são colocadas as publicidades. O leitor pode perguntar: *mas e como colocar notícias novas no site?* É simples. Basta que se clique duas vezes sobre o título de uma determinada matéria, onde se deseja colocar a nova chamada, buscar no sistema o *link* da notícia interna e atualizar o texto (título) e a imagem, tudo isso por meio de um pequeno formulário que se abre automaticamente em uma camada sobre o Dussanti. O recorte do Dussanti que reproduzimos neste trabalho, apresenta somente a parte com maior acesso às notícias no site. No entanto, toda a página opera a partir da mesma lógica, o que restaria redundante reproduzir integralmente. Lembramos que este programa não suporta a publicação de vídeos na capa, razão pela qual este tipo de linguagem audiovisual não é utilizada neste espaço.

Sim, tinha (vídeo). (O problema) É técnico e é bem delicado. O nosso publicador de vídeo é uma quarta ferramenta, que não é amigável com as outras. Ele só é amigável para “embedar” (tornar um conteúdo de outra plataforma visualizável) matérias, colocar o link do vídeo e aparecer dentro de uma matéria. Na capa não funciona bem. Aí, é como eu te disse. É uma questão de unificar tudo no novo sistema que a gente vai desenvolver, que provavelmente vai ser tudo integrado (Entrevistado 1).

Retomando a organização das notícias e o observável que nos debruçamos, apresentamos uma ferramenta importante chamada *ChartBeat* que de alguma forma sintetiza o argumento que viemos desenvolvendo, de que há uma dimensão invisível das audiovisualidades (como já apresentamos) que permite o controle e que funda práticas tecnoculturais a partir desta lógica.

Fazendo uma análise desde o todo da *home page*, a parte superior do site é a que possui as principais notícias e onde há, segundo o monitoramento feito pela própria publicação o número maior de acessos. Antes de mostrá-la visualmente, apresento a descrição do Entrevistado 1 que fala sobre esta parte do site e sobre a organização das notícias na seção mais nobre da página.

O topo da página, vou abrir aqui [acessa o site da ZH e começa a explicação apontando

as informações no site]. A gente prioriza a informação pelas colunas. Na área de manchete, que é a área da esquerda, geralmente é hardnews ou um especial, mas geralmente são as notícias mais quentes do momento. Em alguns momentos chamamos alguns especiais de produção nossa, por exemplo, matérias que são investigativas e de uma apuração que leva mais tempo. (...)

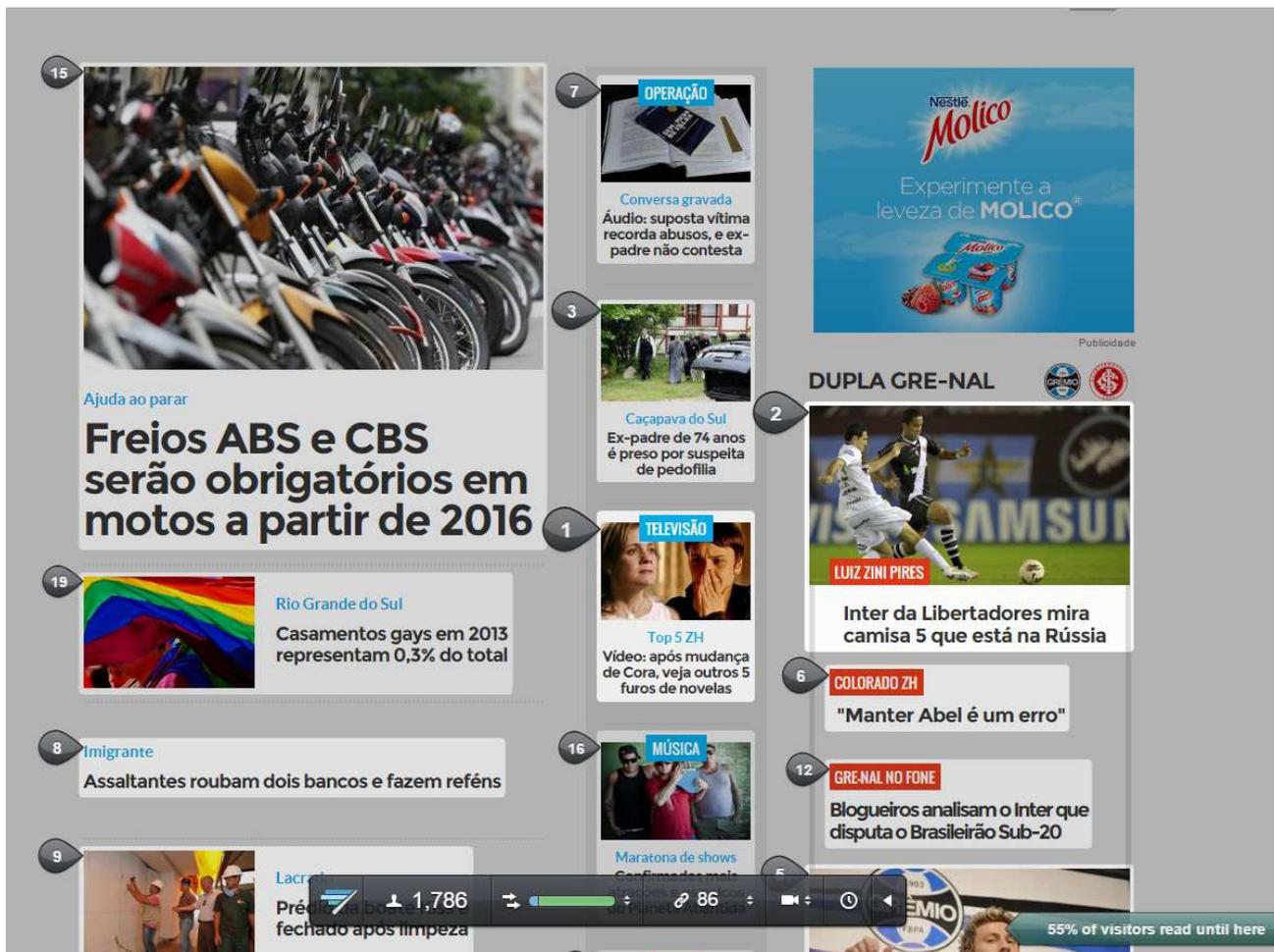
Estamos passando por um processo de reformulação editorial, tentando desvincular um pouco – não o cerne da linha editorial da Zero Hora – a sisudez do jornal Zero Hora do site da Zero Hora porque estamos entendendo que são coisas diferentes. No site estamos tentando trazer coisas, a partir da indentificação do nosso leitor, que é de Porto Alegre e tem uma identificação maior com a cidade. Inclusive por acesso físico (o Entrevistado 1 se refere à geolocalização de acesso dos internautas, mas a visitação continua sendo on-line). (...)

Enfim, é isso que tentamos priorizar nesta coluna aqui [mostra no computador a coluna da esquerda]. Polícia, Política, Cotidiano, as coisas da cidade, Trânsito, Previsão do Tempo, Mundo, todas essas coisas tentamos priorizar nesta coluna aqui [a da esquerda]. Esta coluna do meio ela é soft vai ter futebol – depois te explico aqui [aponta para a coluna bem à direita, mas depois não retoma a explicação específica sobre a coluna].

Essa é a parte mais importante. Temos uma métrica, que 1% das pessoas que acessam a nossa capa vêm até aqui embaixo [rola toda a página até o rodapé]. Então, a capa já está mais curta, costumava ser maior (Entrevistado 1).

As inferências que o *Entrevistado 1* apresenta dizem respeito aos levantamentos da *home page* de ZH que são apresentados, mais especificamente, por um sistema informático chamado *ChartBeat*, que apresentamos a partir de agora a começar por seu aspecto visual.

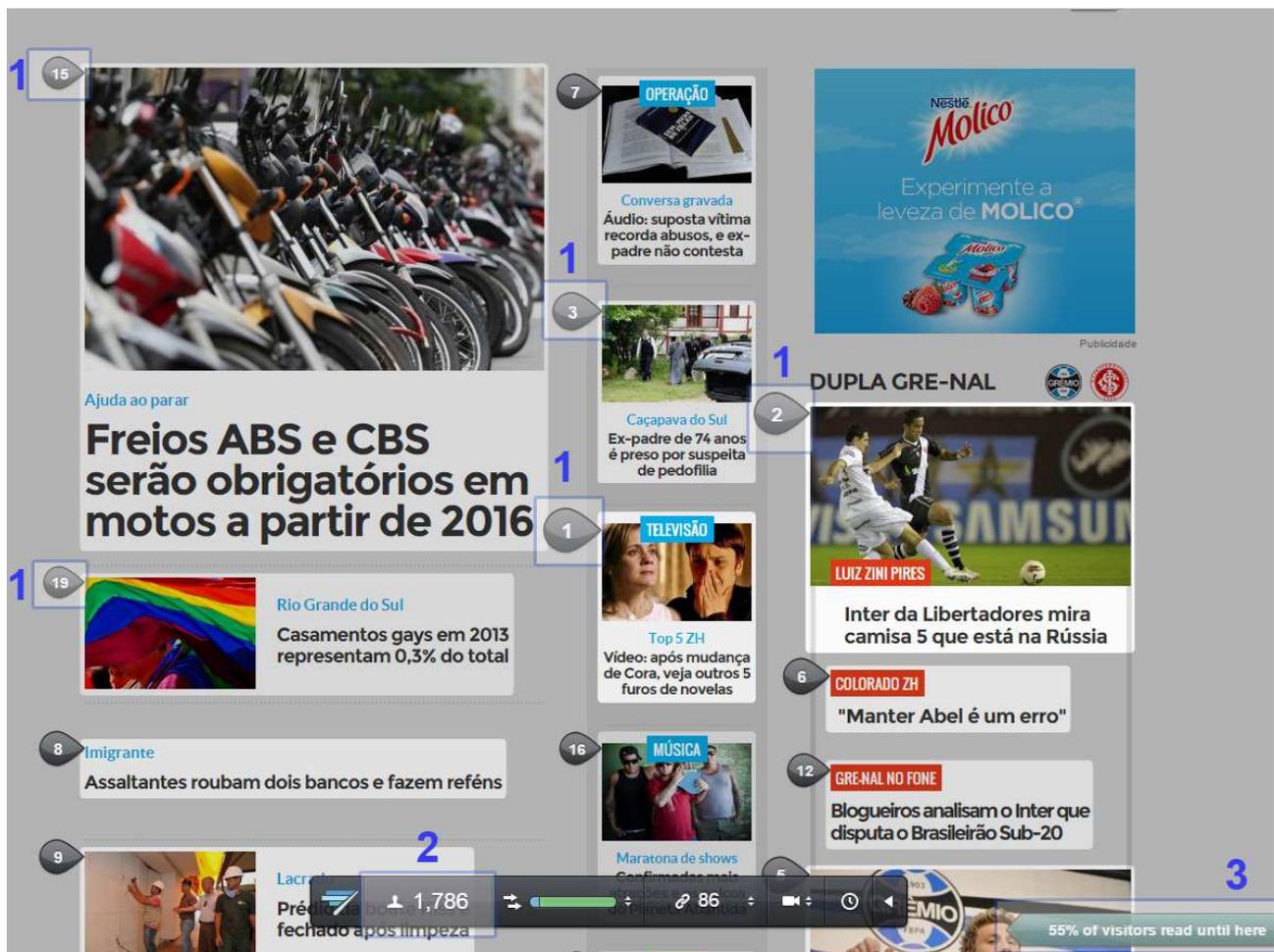
Figura 28 – Chartbeat



Fonte: ChartBeat Zero Hora.

Para que o leitor possa compreender melhor como funciona e para quê serve o *ChartBeat* explicamos suas funcionalidades. Trata-se de um sistema que aponta em tempo real quais são as matérias mais acessadas na capa do site que servem de base para o trabalho de organização das notícias explicados anteriormente. Abaixo reproduzo novamente a imagem do Chartbeat dissecando-o de modo que suas funcionalidades sejam compreendidas.

Figura 29 – Chartbeat - dissecado



Fonte: ChartBeat Zero Hora.

Antes de apresentar a explicação do *Entrevistado 2*, descrevemos, de modo breve, como a ferramenta funciona: 1) é o ranqueamento das notícias, isto é, quais são as notícias mais acessadas na *home page*. O balãozinho que tem o número “1” dentro é a notícia mais acessada, seguindo sucessivamente em ordem crescente. Perceba que a “Manchete” no momento em que a imagem foi capturada era somente a 15ª colocada. No entanto fazia poucos minutos que a notícia tinha ido para aquele espaço, ao passo que a notícia com mais acessos estava disponível na *home page* há horas, segundo explicou o *Entrevistado 2*. O número “2” é a quantidade total de usuários *on-line* neste trecho do *site* quando a imagem foi capturada. Por fim, o número “3” aponta o percentual da totalidade de usuários que navega do topo até aquele espaço da página, sendo que de todos internautas que navegam na página inicial de ZH, cerca de 55% acessaram a página até aquele ponto. Esta também foi uma das razões pela quais dedicamos maior esforço neste trecho do *site* em nossas explicações.

Isto posto, podemos inferir que tais ferramentas permitem levar a cabo um modo de

ser digital que se funda no *controle* e se legitima em práticas hegemônicas de construção de arranjos de interface. O que acabamos de demonstrar é um ponto dos arranjos audiovisuais das interfaces *web* que costuma ser obscurantizado ao grande público e, por isso, buscamos jogar luzes às sombras das lógicas que fundam a *Arquitetura de Informação* como um sistema de organização de dispersões. Há todo um aparato *técnico-estético* que coloca em um funcionamento determinadas *regras* de construção de interfaces. Tal característica também pode ser evidenciada durante a entrevista com o *Entrevistado 1*.

Pesquisador: *De que forma os dados de tráfego, das redes sociais e do site, impactam na disposição das notícias da home ou impactam no valor notícia?*

Entrevistado 1: *Tudo isso se entrelaça para uma decisão final do que vai estar em tal lugar da capa. A gente costuma trabalhar com o Google Analytics aberto, em real time, para ver qual é a matéria com maior audiência e de onde está vindo a audiência. Mas como o Google não oferece um resultado 100% fiel do momento, estamos utilizando e testando outras ferramentas. Baseia-se no topo de audiência, por exemplo, "uma manchete sobre racismo na Arena", está no topo do Analytics, o tráfego vem de redes sociais, a gente não vai tirar da manchete aquele assunto. Se tem uma matéria da menina falando, traremos uma repercussão em torno do tema. Cada vez temos tentado olhar para as redes sociais, além do Analytics, e ver o que teve compartilhamento, porque talvez as pessoas se interessem se tiver na capa da ZH (Entrevistado 1).*

Em outro momento da pesquisa, durante a conversa com o *Entrevistado 2*, mais de 60 dias após a primeira entrevista, o discurso sobre a importância do monitoramento se repetiu, mesmo tendo sido feita sob outras condições de coleta.⁸⁵ Eis o texto:

Ricardo: *Esses números influenciam na organização da capa?*

Entrevistado 2: *Sim, porque eles (os capistas) chegam a usar tudo o que as pessoas estão querendo ver na nossa capa, o que elas estão acessando de outras formas, pelo mobile, pelo Facebook, ou pelo Google. Eu sei o que o meu leitor quer saber de mim agora. (...) Nós temos 65 pessoas on-line agora, lendo essa matéria [mostra a matéria em questão]. Nessa outra temos 67 pessoas on-line (Entrevistado 2).*

Finalizo esta etapa do *Eixo das Materialidades* com as palavras do *Entrevistado 1* respondendo as perguntas sobre a importância do controle/monitoramento dos usuários.

Pesquisador: *Qual a importância do monitoramento dos usuários para o trabalho de*

⁸⁵ A conversa com o *Entrevistado 1* foi feita em uma sala reservada, durante mais de uma hora a parte da redação. A conversa com o *Entrevistado 2* foi feita durante mais de uma hora no meio da redação, durante a jornada de trabalho do capista, conforme já explicamos.

vocês na disposição das notícias?

Entrevistado 1: *É 100%.*

Pesquisador: *Sem isso vocês não conseguiriam trabalhar?*

Entrevistado 1: *Sim. A gente conseguiria, mas não teríamos os mesmos resultados que temos hoje. A gente sempre monitorou a audiência, mas com ferramentas que nos diziam nada em tempo real, que tinham uma resposta daqui uma semana e só mostravam pageviews. Hoje em dia temos ferramentas que mostram o engajamento, o quanto de tempo as pessoas passam na página, onde elas navegam, por onde entram e por onde vão, o que leu mais. Hoje em dia é essencial. Em algum tempo não era, já não foi essencial. Mas para ter o resultado que a gente espera, de ter mais leitores no site, de ter mais heavy users e pessoas no site da Zero Hora e ter uma audiência relevante é essencial. Não se vai oferecer uma coisa que as pessoas não estão clicando e sem esse monitoramento não se sabe onde estão clicando (Entrevistado 1).*

6.3 Limiar

Ao observar o objeto empírico em que esta dissertação se debruça, algumas provocações vêm à tona. De algum modo a construção dos *Eixos* que dividem esta pesquisa traz luz a importantes aspectos que compõem o observável e que convergem à *tecnocultura*, a saber: *Arquitetura de Informação*; *Técnica* e contexto social de emergência. Sendo o objeto de pesquisa uma (das inúmeras) atualização do virtual audiovisualidade, estabelece-se o tensionamento entre os arranjos de interface, a racionalidade técnica que permite o surgimento de tais produtos e a relação destes dois aspectos com a episteme social contemporânea. Porém, ao olhar para a tecnocultura desde outro espaço, não somente desde a perspectiva dos objetos, busca-se o marco que coloca a *técnica* em funcionamento.

Dito isto, recupero, então, algumas abduções dos materiais observados, que buscam ser uma visada desde os próprios objetos, tentando construir uma descrição a partir deles próprios. Nesse sentido ao observarmos a *home page* do Jornal ZH, percebemos que o paradigma de onde se parte para a *Arquitetura de Informação* é mais pautado, pela dinâmica do jornal impresso, em que o próprio veículo estabelece qual informação é mais importante ao longo de diferentes momentos do dia. Não há a possibilidade de o leitor impor sua vontade de compor a página, a partir de sua preferência ou mesmo de multiplicar as possibilidades de narrativas. Cabe ao internauta, neste caso, decidir entre uma e outra matéria, cuja interação resume-se a rolar a página para baixo ou escolher uma das seções oferecidas pela própria ZH. Um aspecto *técnico* muito interessante é que a página é composta em HTML, como já viemos tratando ao longo dos *Eixos* de discussão. Isso significa que é quase totalmente construída em formato texto, o que permite uma melhor eficácia no mapeamento

do *site* em mecanismos de busca, como o *Google*, *Bing*, etc, o que também já foi demonstrado.

Apesar de parecerem insignificantes, as escolhas *técnicas* sempre são carregadas por uma opção política, que acaba dando certa modelagem à *tecnocultura* e aos produtos que emergem deste contexto, permitindo que o *conjunto de regras* de onde tais materiais surgem seja visto, ainda que para tanto seja preciso superar o efeito de interface das arquiteturas e enxergá-los no código de programação do qual se valem para existir.

Em linhas gerais, foi isso que tentamos evidenciar de forma metódica e minuciosa no nosso observável. Apresentamos, no início, as dimensões visuais, em seguida os componentes invisíveis, que poderíamos separar em três partes – a programação textual dos sites, o funcionamento dos mecanismos de busca e as narrativas sobre o trabalho dos jornalistas/capistas. Ainda que tenhamos dedicado bastante atenção a este capítulo, destacamos que o argumento vem sendo apresentado desde o início da pesquisa, embora agora ela tenha se tornado mais evidente.

Assim partimos à última etapa deste estudo, que apresentamos a seguir, trazendo as considerações finais e explicando como aspectos *técnicos* se convertem em um sofisticado sistema biopolítico de *controle* da vida humana – *zoe* e *bios* – que se articulam nas inflexões tecnológicas das interfaces audiovisuais do século XXI.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

*“E ele ainda ficou ali por mais dois anos
Sempre um homem livre apesar da escravidão”*

Joquim – Vitor Ramil

Ensaíamos uma resposta. Embora ela seja capaz de dar conta das reflexões apresentadas neste texto, não busca encerrar o debate em torno do tema, senão suscitar novas perguntas, novas perspectivas. Ensaíamos porque tateamos e porque tratamos de uma dimensão das audiovisualidades que não é, nem mesmo, visível, embora sensível. Entretanto, o fazemos dentro do rigor científico apresentado e argumentado ao longo de todo o trabalho. Ao pensarmos a constituição da *Arquitetura de Informação* tentamos compreender como são construídas e por que emergem como emergem, desde o ponto de vista técnico, visual e político, em síntese, desde uma visada estética.

O que temos tentado evidenciar e clarear é aquilo que viemos chamando de “Caixa Preta”, nos termos flusserianos, da *Arquitetura de Informação*. Busca-se, assim, transcender a visualidade das interfaces digitais. Daí que este trabalho nos conduziu a percebermos aspectos que temos convencionado chamar de *controle* neste estudo, característica esta que parece ser um imperativo das engrenagens dos produtos audiovisuais digitais em que estamos debruçados. Isso porque percebemos, tanto nos observáveis quanto nas entrevistas sobre o trabalho de construção da *home page* de ZH, uma ênfase dada a determinada forma *técnica* de construir interfaces digitais que, justamente, permite um melhor monitoramento das ações dos internautas.

A *Arquitetura de Informação*, ao engendrar suas lógicas, coloca em funcionamento suas ferramentas *técnicas* – o HTML que serve aos mecanismos de busca e o os mecanismos de busca que servem ao HTML –, constituindo-se em um dos principais, senão o mais amplo, dispositivos de *controle* contemporâneos. Por *dispositivo* compreendemos da seguinte forma a partir de Foucault.

Dispositivo se distingue, primeiramente, de *episteme*, que abrange as práticas não discursivas do mesmo modo que as discursivas. É definitivamente heterogêneo, incluindo “os discursos, as instituições, as disposições arquitetônicas, os regulamentos, as leis, as medidas administrativas, os enunciados científicos, as proposições filosóficas, a moralidade, a filantropia etc.” A partir desses componentes díspares, tentamos estabelecer um conjunto de relações flexíveis, reunido-as em um único aparelho, de modo a isolar um problema histórico específico. Esse aparelho reúne poder e saber em uma grade específica de análise.

Foucault define *dispositivo* afirmando que, quando conseguimos isolar “as estratégias das relações de força que suportam tipos de saber e vice-versa”, então temos um dispositivo (DREYFUS, RABINOW, , p. 161, 2010).

A partir do que já foi discutido somos capazes de evidenciar como o processo de monitoramento/controle e organização do espaço ocorrem. Destacamos, novamente, que grande parte desta maquinaria digital opera na ordem do invisível, no *background*, isto é, na configuração interna da programação e da linguagem das *Arquiteturas de Informação*. Como todo este processo não fica tão evidente nas audiovisuais da *home page* de ZH, como em outros sites, constrói-se a impressão de que há uma liberdade irrestrita ao navegar em tais interfaces digitais. Reconhecemos, porém, que nada disso é tão óbvio e visível desde uma perspectiva rasa, talvez apressada, de observação das audiovisuais.

O *controle* é, ao mesmo tempo, condicionante e resultado da condição *técnica* da *Arquitetura de Informação*. Em outras palavras, é a *forma* (não, exatamente, o conteúdo) que permite um determinado tipo de construção audiovisual. O que queremos dizer com tal afirmação é que a *forma* como os conteúdos são disponibilizados é o determinante para a *Arquitetura de Informação* ser como é. Lembremos que o poder se produz por positivities, ou seja, estabelecendo discursos (no nosso caso navegação e levantamento de dados) dizendo o que as pessoas devem fazer e não o que são proibidas. E é nesse sentido que argumentamos que a dominação não deve ser entendida no modo hegemônico que se notabilizou durante o século XX, em que as fronteiras entre os pólos *dominante-dominado* eram mais bem demarcadas. Dreyfus e Rabinow recorrem a Nietzsche para explicar essa lógica: “A relação de dominação não é mais uma 'relação' em que o lugar onde ela se exerce não é um lugar. E é por isso, exatamente, que a cada momento da história ela se fixa em um ritual, impõe obrigações, direitos e constitui procedimentos cuidadosos” (DREYFUS, RABINOW, 2010, p. 146). Ao se criar um conjunto de *regras* de construção de arranjos digitais o que se está criando, em última medida, são *rituais*, com obrigações e procedimentos cuidadosos (daí a necessidade de se seguir à risca as especificações das *tags* conforme explicamos e por isso há a “necessidade” de um órgão internacional, o W3C, para padronizar tais regras).

Tendo em vista que o ambiente tecnocultural é reconhecido por uma dinâmica existencial marcada pela obsolescência não só dos aparelhos, mas, também, dos dispositivos digitais, focamos nosso esforço de compreensão nas condições de experiência, que nos permitem pensar um espectro mais amplo da tecnocultura, ainda que nosso esforço teórico tenha se voltado a

um objeto específico, a *home page* de ZH. É por isso que não estabelecemos um debate sobre o teor contedístico das páginas analisadas – esse seria um esforço desde outro recorte de investigação. O que nos interessa aqui, como muito bem definiu Erick Felinto e recuperamos novamente, a partir de suas leituras de Walter Benjamin, é o *etwas mitteilen* (aquilo que comunica algo). Trata-se de pensar não, exatamente, o que é dito, mas o que a linguagem diz enquanto *linguagem*, nesse caso, muito específico, a linguagem HTML.

A linguagem se liga, portanto, a um princípio de comunicabilidade (Mitteilbarkeit) geral; princípio extensivo a tudo que podemos experimentar. Todavia, o momento mais fascinante (e provavelmente também mais difícil) da argumentação encontra-se na distinção feita por Benjamin entre aquilo que se comunica através da linguagem e o que se comunica na linguagem. (...) qual é a importância da distinção entre se comunicar (sich mitteilen) e comunicar algo (etwas mitteilen)? (...) O primeiro termo tem o sentido que mais correntemente lhe atribuímos: um meio é um instrumento para a transmissão de algum conteúdo que lhe é exterior. A palavra “bola” é signo arbitrário que aponta para a ideia ou o objeto esférico material usado em jogos de futebol. Já o segundo, todavia, deve ser compreendido como um ambiente, um lócus (como, por exemplo, nas expressões “meio aquoso” ou “meio gasoso”) (FELINTO, 2013, p. 6-7).

Dito isto, e tendo em conta toda a sustentação e exposição que temos feito, demonstramos uma espécie de controle típico do século XXI. O controlador não veste uniforme, não exhibe medalhas, não ocupa um poder centralizador. O *controle* torna-se algo objetivo em sua primeira instância, é um resultado algoritmo, trata-se de um levantamento estatístico. Por outro lado o controle surge de um conjunto de regras que não sabemos exatamente de onde vem e para o que servem (ainda, claro, que saibamos do interesse comercial em tais levantamentos de dados). Isso parece ser absolutamente novo na história da humanidade, pois desloca as categorias modernas que conceitua tais práticas. Em uma recente entrevista dada ao jornal *La Repubblica*, Giorgio Agamben, chama atenção para o fato de que estamos imersos em um “Estado de Segurança”.

A vigilância quase sem limites que, graças também aos dispositivos digitais, é exercida em nome da segurança sobre os cidadãos é incompatível com uma verdadeira democracia. Desse ponto de vista, hoje, sem nos darmos conta, estamos deslizando naquilo que os cientistas políticos chamam de *Security State*, isto é, um Estado em que uma verdadeira existência política é simplesmente impossível. Daí o progressivo declínio da participação na vida política, que caracteriza as sociedades pós-industriais. Temo que, depois daquilo que aconteceu em Paris, essa situação piore ainda mais (AGAMBEN, ..., 2015).

Nos capítulos anteriores havíamos invocado conceitualmente McLuhan e agora o fazemos novamente. O que abordamos é *o que o meio recupera que estava em desuso*. Assim, percebemos que há esta retomada do *controle* como ente não desprezível no processo, cujo

“controlador”, por assim dizer, não são as figuras políticas que estamos acostumados a denominar quando se discute as dinâmicas de poder. Não é o Estado, seja ele o democrático ou o ditatorial. Há, ao que parece, um deslocamento profundo do antropocentrismo, promovendo uma reorganização das lógicas socioculturais de onde surge a *tecnocultura*. O *controle* parece ser exercido pela *técnica*. É por isso que funciona a partir de uma dinâmica própria e modifica totalmente as figuras controladoras clássicas, abandonando a imagem do senhor austero que usa paletó (às vezes com insígnias no peito e estrelas no ombro). Vivemos, ao que parece, como descreveu Deleuze no livro *Conversações* (1992) nas “*sociedades de controle* que estão substituindo as sociedades disciplinares” (DELEUZE, 1992, p. 224).

A linguagem numérica do controle é feita de cifras, que marcam o acesso à informação, ou a rejeição. Não se está mais diante do par massa-indivíduo. Os indivíduos se tornaram “*dividuais*”, divisíveis, e as massas tornaram-se amostra de dados, mercados ou “*bancos*” (DELEUZE, 1992, p. 226).

Vejamos. A sofisticação de tais sistemas de controle que evidenciamos nesta pesquisa são, como referimos, um *atual* de um devir mais amplo e que nos parece ser estético. Isso porque, por exemplo, como evidenciou prematuramente Deleuze, o mercado financeiro também se referencia em um amplo sistema de controle em que os valores de determinada coisa não está relacionada, necessariamente, à sua existência concreta, mas sim a um conjunto de *regras* de mercado que virtualizam as relações e os próprios valores a partir de informações de bancos de dados (nesse caso da bolsa de valores).

6.1 Dispersão e controle

Retomando nosso objeto empírico, ressaltamos que os *índices de controle* não se autenticam predominantemente nas audiovisualidades, exceto dispersamente em espaços muito pontuais, como no topo da página, na parte superior, no link chamado “Entrar”. Espaço este que se oferece ao usuário como um serviço de acesso ampliado/ilimitado ao conteúdo, o que de fato ocorre, assim como o é, também, outro tipo de ferramenta de controle.

Figura 30 – Topo da home page do site do Jornal Zero Hora – 22-12-2014


 Esportes Todos Classificados hahah Busca: Em: OK

20°C Porto Alegre Previsão completa

 Entrar Assine

Notícias Entretimento Esportes Porto Alegre Vida e Estilo Mais ZH Assinantes

Leia a edição impressa



Acerto

Diego Aguirre é o novo técnico do Inter

• Blog Colorado ZH: "Inter investe em um gringo sem grife"



Filhos divididos

Lei da guarda compartilhada deve ser sancionada hoje



Vento de 129 km/h

Temporal vira avião no Aeroporto Salgado Filho



PORTO ALEGRE

Praça da Alfândega
Placa de bronze com carta testamento de Getúlio Vargas some



COLUNISTAS

Novo espaço em ZH
David Coimbra: "Uma mulher que não precisa mais do que olhar para si mesma"



ESCÂNDALOS EM SÉRIE

Entrevista na TV
Ex-gerente diz que alertou Graça pessoalmente sobre desvios na Petrobras



EMPREGOS



SUPERNEGOCIAÇÃO

SUPER AUTO 



DUPLA GRE-NAL



PARA 2015

Lista de Felipão para pré-temporada tem 15 garotos

FUTEBOL
Dirigente de clube mexicano dá ultimato a Ronaldinho

Fonte: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em << 22 de dezembro de 2014, às 18h29>>.

Entretanto, vale frisar que nem todos os leitores da *home page* de ZH são assinantes. Ao contrário, é muito provável que a grande maioria não o seja. Mas, afinal, *se eu não coloco meu login e senha de usuário como posso ser controlado?* Instrumentalmente funciona assim: considerando um usuário médio, não assinante do jornal, ele tem trânsito “livre” (sem a necessidade de pagar pelo conteúdo visualizado) na *home page* até que o IP (*Internet Protocol*) do computador ou dispositivo móvel que está operando ultrapasse o número de “visitas grátis” previstas para as notícias de ZH (na verdade você paga sem saber fornecendo suas informações aos mecanismos de busca). Ao exceder o número de visualizações “free”, o internauta é interpelado, ao clicar em uma chamada, por uma mensagem de aviso informando que o usuário excedeu o limite de conteúdo aberto. Após esse momento, apenas assinantes têm acesso às matérias internas da publicação. A *home page*, porém, permanece sempre aberta, servindo como uma espécie de chamarisco aos leitores. Ocorre que, mesmo aqui, em um exemplo onde o internauta abre mão (por desconhecimento ou arbitrariamente) de fazer login, de indentificar-se perante o site, o sistema monitora as ações por meio do IP. Não há, para o usuário médio, na *web* de superfície, comportamento livre de controle. Ainda que, de modo geral, não sejamos capazes de perceber as

estratégias de monitoramento das arquiteturas de interface, justamente, porque somos incitados a não vê-las. Contudo, isto não significa que não estejamos submetidos à vigilância.

Ao argumentarmos que a *Arquitetura de Informação* se transformou em um *dispositivo de controle* nos referimos, como já explicamos, à sua capacidade de reunir elementos dispersos, tomando dados da linguagem HTML, que se fundamenta em sua vital relação com os mecanismos de busca, para organizar o espaço. É nesse sentido que todo esse aparato tecnológico nos condiciona a determinados comportamentos. Não parece prudente ignorarmos o fato que tais fenômenos culturais constroem ou legitimam subjetividades. Essas dinâmicas produzem racionalidades que se tornam ou não hegemônicas, daí a necessidade de ampliarmos nossa compreensão a cerca de nossa experiência com o mundo para que não nos tornemos, atualizando o que Benjamin já disse na primeira metade do século XX, uma espécie de fascista, desta vez pós-moderno.

A questão central é que a *Arquitetura de Informação* se constitui para ser vista pelos mecanismos de busca, que por suas facilidades operacionais são muito sedutores, o que gera uma interdependência não somente *técnica* entre os sistemas informáticos, mas também entre máquina e homem, produzindo certos tipos de subjetividades.

Quando procuramos informações via Google ou outros mecanismos de busca, estamos seguindo um roteiro [escrito pelo seu software]. Quando olhamos para um produto recomendado para nós pela Amazon ou pela Netflix, estamos seguindo um roteiro. Quando escolhemos algo para descrever nossos relacionamentos ou nós mesmos por meio de uma lista de indicações fornecidas pelo Facebook, estamos seguindo outro roteiro. Por mais engenhosos e extraordinariamente úteis que eles sejam, estes scripts também mecanizam os complicados processos de exploração intelectual e, mesmo, de vinculação social (CARR Apud RÜDIGER, p. 56, 2013).

As implicações sociais que estão inseridas neste processo não são poucas, nem pequenas, porque seus impactos são da ordem da experiência, isto é, da nossa relação com o espaço/tempo. Isso reorganiza não só os aspectos puramente tecnológicos, mas também existenciais, reconfigurando o papel do homem na sociedade. Daí que descartamos uma perspectiva eufemista com relação a tais fenômenos e justificamos, uma vez mais, a escolha da palavra *controle* no lugar de monitoramento. Desde uma visão mais cândida, ingênua até, poderia se sugerir o uso do termo “monitoramento”. Porém, refutamos tal perspectiva por considerarmos um modo de minimizar um aspecto fundante de uma forma de existência das *Arquiteturas de Informação*. Consideraríamos adequada a utilização de tal palavra se os modos de *controle* não fossem,

inclusive, geradores de subjetividades.

Pesquisador: *De que maneira estas informações ajudam vocês a produzir essa subjetividade?*

Entrevistado 2: *Elas nos ajudam a entender o leitor. Tem mais a ver com a resposta, não com o nosso compromisso de jornalista de levar a eles a informação, mas ver o que eles querem e a partir daí entregar conteúdo a eles (Entrevistado 2).*

À medida que pensamos os arranjos de interface como atualizações de uma potência mais ampla chamada audiovisual, que, destacamos, não se reduz às mídias, tentamos compreendê-las para além dos próprios produtos culturais que emergem desta racionalidade. Assim, chamamos de *controle* o “monitoramento” que condiciona os modos de construir o objeto empírico que discutimos, pois, como ficou evidenciado nas entrevistas que compõem o material empírico, a organização das notícias está também condicionada à suas respectivas audiências, que são monitoradas em tempo real e que ocupam espaço de maior ou menor destaque a partir da repercussão *on-line*.

Ao fazer tais apontamentos, não buscamos a produção de juízos de valores, estabelecemos o debate naquilo que nos interessa, que é a dimensão *estética* destas práticas. Dado que a tecnocultura tem como referente a própria cultura e não a natureza, como ocorreu em outros momentos da civilização ocidental, tentamos compreender os processos de emergência de tais práticas e seus impactos a partir de seus modos de emergência, por meio da construção de subjetividades, entre elas a internalização/naturalização de dinâmicas de *controle*. Ou seja, de que forma esses tipos de construção audiovisual autenticam um modo de ser, estar e interpretar o mundo.

Tornar o código visível, ainda que tenhamos dificuldades de reconhecê-lo em todos os âmbitos em que somos condicionados por eles, é colocá-lo na *Ágora*, tirá-lo da sombra, diria Hannah Arendt (2013), e torná-lo público. A política é fala, como bem sustentou a filósofa judia-alemã. E se as audiovisuais nos dizem algo (o *etwas mitteilen*, lembram?), esse dizer é também político, um dizer que se constitui no interstício oculto dos algoritmos.

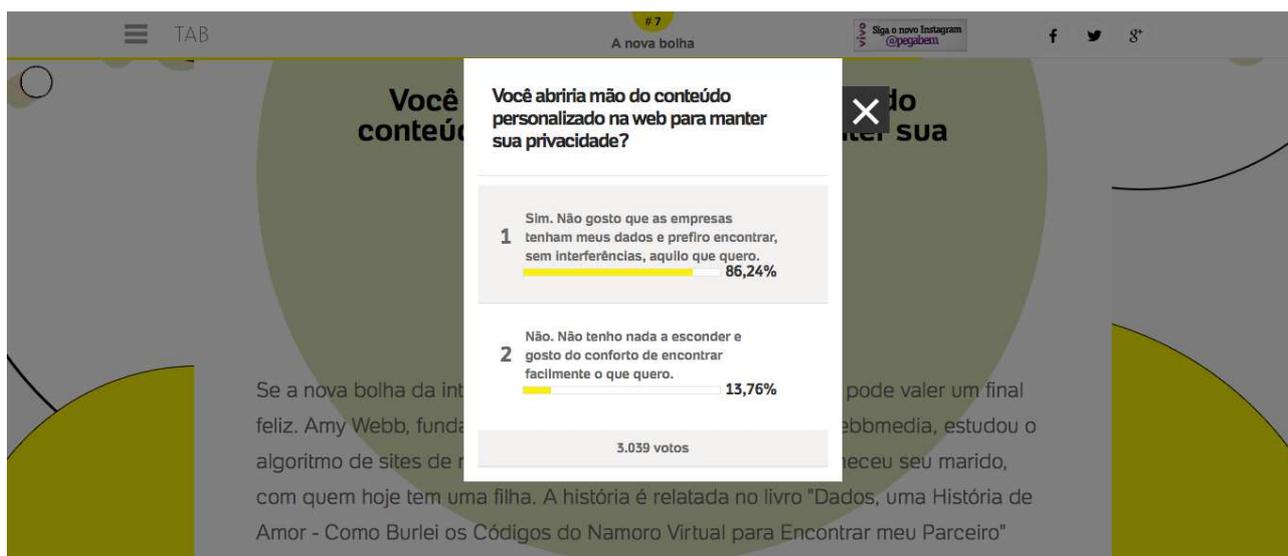
O principal objetivo desta investigação é jogar luz às nossas próprias sombras, fazer ver o que está dentro da *Caixa Preta* e tentar compreender como aspectos fundantes dos fenômenos culturais que vivenciamos e manejamos sobrevivem dentro de um contexto *tecnocultural* que se apresenta como um momento de ruptura, mas que apesar de suas potencialidades de tornar a ser

livre, tem se configurado, em seu modo hegemônico, como uma espécie contemporânea de totalitarismo globalizado, à medida que somos todos submetidos a um sistema de controle muito difícil de escapar. Nesse sentido as ações de *hackers* que invadem sistemas e trazem o “caos” a uma pretensa “ordem digital”, colocando em colapso de páginas *web* a banco de dados, são manifestos políticos exemplares. Isto porque posicionam a ampulheta da tecnocracia na horizontal, colocam em causa as *regras* de uma determina técnica e desestabilizam, não apenas um sistema operacional, mas sobretudo uma espécie de dever moral contemporâneo tecnocrático.

6.2 Estoure a bolha!

Reconhecemos que a Internet e, ainda mais, a *web* são fenômenos recentes, que possuem um caráter *Beta* e são sempre profundamente caracterizados por uma profunda e recorrente transformação, mas ao observarmos os produtos que analisamos, percebemos qual tem sido a tônica da constituição *técnica* das *Arquiteturas de Informação*, baseadas em texto, HTML: o *controle*, repetimos. Avançamos exponencialmente nos aspectos visuais, no quesito interface gráfica nos últimos 30 anos, mas jamais deixamos de lado as marcas da ArpaNet, estas indelévels. No segundo semestre de 2014 uma reportagem publicada no site UOL, intitulada *A nova Bolha* (CARPANEZ,, 2015.), realizou uma enquete perguntando se as pessoas preferiam ter privacidade ou conteúdo personalizado na *web*. O resultado foi amplamente favorável à primeira opção, com mais de 80% a favor da privacidade, considerando o universo quantitativo de 3.039 votos computados na época. De alguma forma, ainda que os dados desta pesquisa não sejam científicos, os resultados apontam que o apelo agregador à lógica tecnocrática não parece ser o tema prioritário das pessoas, desde que cientes de sua condição no espaço digital.

Figura 31 – Estoure a bolha



Fonte: <http://tab.uol.com.br/nova-bolha/>

O exemplo acima apresentado é alegórico de como uma determinada racionalidade biopolítica transforma seu sentido quando as cartas do baralho do poder são reveladas. Em certa dimensão, isso significa colocarmos em crise um modo estético (ético e político) de se viver, fazendo transparecer a *Caixa Preta* da técnica. *Mas há como escapar do controle? Deveríamos evitar a Internet se quiséssemos nos tornarmos livres?* A resposta é sim e não, respectivamente. Ainda que não sejamos capazes de escaparmos totalmente dos dispositivos de controle digitais, há estratégias que permitem uma maior privacidade dos internautas. Quanto a segunda pergunta, não nos parece razoável que se evite a Internet e, conseqüentemente, suas *Arquiteturas de Informação*. As ponderações que fazemos são no sentido de superar uma perspectiva ingênua frente as estratégias de sedução dos aparatos digitais que manipulamos, a fim de clareá-los, cobrar deles uma “postura” mais transparente de seus funcionamentos. Trata-se, antes, de saber quem e o que veneramos no altar das audiovisualidades.

Mas, afinal é possível estourar a bolha? Como? Bem, na reportagem em que apresentamos os dados sobre a *Nova bolha*, há uma seção em que são explicados instrumentalmente os modos para “estourar a bolha”. Há, ao menos, seis ações que minimizam os efeitos dos mecanismos de controle nos navegadores que utilizamos: apagar os *cookies*,⁸⁶ limpar os dados de navegação, navegar em uma janela anônima, desativar o histórico pessoal no Google, bloquear os anúncios do Facebook baseados no histórico de navegação e bloquear anúncios baseados no histórico do *smartphone* (CARPANEZ,, 2015.).

⁸⁶ *Cookies* são pequenos arquivos que os sites colocam no disco rígido de nossos computadores quando visitamos os sites pela primeira vez.

Não deixa de ser curioso que o “remédio” para escapar dos sistemas de *controle* é tornar-se invisível a tais dispositivos, exatamente da forma como eles operam com relação a nós humanos. Não bastando todas as sugestões apresentadas anteriormente, que se voltam aos sistemas hegemônicos, há alternativas marginais que colocam em causa o conjunto de regras que resulta na *Arquitetura de Informação* dominante, que, por sua vez, culmina no *controle*. Uma dessas possibilidades é o DuckDuckgo (<https://duckduckgo.com/>), que promete não rastrear os usuários. Segundo a descrição da própria companhia, este é um motor de buscas baseado em *Crowdsourcing*, isto é, a partir do comportamento de uma comunidade *on-line*, não de dados individualizados. Justificam-se como um sistema de buscas que enfatiza a privacidade do usuário.

Os exemplos e tensosamentos trazidos visam discutir a *técnica* em seu âmbito *estético*, não se propõe a negar a importância da *técnica* para a história humana. Não ter necessitado reinventar a roda a cada geração é algo muito positivo. Reconhece-se que os aprimoramentos técnicos desenvolvidos por nossos antepassados causaram mudanças radicais na forma de vida humana, possibilitando, inclusive, que nossas sociedades tenham evoluído em inúmeros aspectos. Também não se defende a supressão da *técnica* e o abandonar da pesquisa ou do desenvolvimento científico. Tampouco demonizá-la como aparato instrumental, sobretudo porque há aspectos positivos inegáveis, como, por exemplo, ter sido capaz de tornar nossas culturas mais conectadas, borrar fronteiras geográficas e aproximar pessoas.

Pensar sobre o que realizamos tecnicamente é pensar sobre a nossa humanidade, é pensar sobre nossa capacidade de dar hospitalidade ao outro com todas suas diferenças e valores, sem a violência da padronização, da uniformidade. Dizer “sim ao estrangeiro” que habita o mundo, o dos homens e o das máquinas, é negar-se à redução das multiplicidades imposta por uma estética que tem como *sujeito* a *técnica*. Ao fim de seu livro, Galimberti sustenta. “De fato é preciso evitar que a idade da técnica marque esse ponto absolutamente novo na história, e talvez irreversível, onde a pergunta não é mais: 'o que podemos fazer com a técnica?', mas: 'o que a técnica pode fazer conosco?’” (GALIMBERTI, 2006, p. 829).

Nesse sentido, é em nome da transparência e de uma relação mais ecológica entre homens e máquinas que esse trabalho se inscreve. Não compreendemos homens e máquinas como pólos opostos, mas como elementos de uma complexidade mais ampla. A postura ecológica não busca eliminar as máquinas – não parece razoável, tão pouco possível –, mas compreender como

homens e máquinas constituem um ao outro e como esta selva⁸⁷ tecnocultural se constitui.

O que inferimos, ao final deste trabalho recuperando um ponto do início, a vida humana – zoé e bios –, é que nos tornamos, também, a revelia de nosso desejo, informações/ algoritmos de *banco de dados*. Para as máquinas somos informações dados matemáticos, se nosso DNA orgânico pode ser mapeado e decodificado pela biomedicina, nosso DNA cultural também o é pela engrenagem que apresentamos, cuja *Arquitetura de Informação*, como sistema de dispersão, é uma de suas manifestações. Nesse sentido, *zoé* e *bios* tornam-se indiscerníveis, tornam-se, enfim, um “dado” que é, por um lado, o objeto e, por outro, resultado da *estética do controle*.

Assim parece emergir um tipo de vida no século XXI que se fundamenta em *técnicas*, as mais diversas, e que de tão racional perde a racionalidade, pois, afinal, não sabemos bem para onde vamos, mas “sabemos” que precisamos aprender *técnicas* de modo que possamos fazer parte do mundo em que vivemos. A governamentalidade, nos termos de Foucault, tornou-se muito mais eficaz na *tecnocultura*, estamos diante do *panóptico digital*, de onde não vemos quem nos controla, porque há um corpo sem olhos que nos vigia e, assim, obedecemos (meio sem querer, querendo) as *regras* que nos são impostas. A questão, porém, é que enquanto não esgotarmos as possibilidades *técnicas* de um certo tipo hegemônico de *Arquitetura de Informação* que criamos para nós mesmos, não haverá progressão de nosso regime de *controle*, trata-se de uma obediência que nos coloca cada vez mais dentro da prisão, cujo carcereiro não é sequer um homem (este não usa nem 10% de sua capacidade animal, ensinou Raul Seixas), mas uma *estética* que não sabemos exatamente de onde veio (não há um criador) e nem para onde vai.

6.3 De volta ao buraco negro, o universo em expansão

A física quântica, impulsionada pela teoria da relatividade, trouxe um novo paradigma para pensarmos o universo (quem sabe multiverso), superando a ideia binária típica da modernidade, ilustrada em Newton, de que para toda ação há uma reação. Tal qual o universo, nós nos expandimos. Assim, ao contrário de fechar a discussão, todos os movimentos realizados até este momento nos levam a outras inquietações, que ora nos conduzem para dentro deste trabalho e ora nos remetem para locais muito distantes. Nesse sentido, apresento algumas provocações, entre

87 Selva, neste contexto, tem o sentido de biodiversidade. Biodiversidade no nível que este trabalho se inscreve é para conotar a emergência de múltiplos seres “vivos”, os biológicos, os biotécnicos, os híbridos e toda a sorte de elementos que ainda não somos capazes de descrever e/ou imaginar.

tantas possíveis, que surgem, e que não, necessariamente, buscam ser respondidas nesta pesquisa, mas que são intuições que emergem ao final desta etapa do trabalho:

1. *Pensar de que maneira os manuais que dispõem sobre as regras dos arranjos de interface produzem uma nova ordem de sujeitos e comportamento social, um exercício parecido com que Foucault se dedica em O nascimento da clínica (1963);*
2. *Como os modos de emergência das Arquiteturas de Informação colocam em causa o que entendemos como liberdade em seu sentido mais amplo?*
3. *De que forma os arranjos de interface marginais tensionam as formas dominantes de Arquitetura de Informação?*
4. *Como os valores notícia clássicos do jornalismo são reconfigurados pela Arquitetura de Informação?*

Enfim, as postulações acima citadas se tratam menos de problemas de pesquisa no rigor científico que devem ser formulados e mais de provocações suscitadas na investigação. Dito isto, encerramos “tecnicamente” esta pesquisa ao próximo movimento de CTRL+S. No âmbito da experiência, porém, este é só o começo, um lugar onde *homem* e *técnica* modificam um ao outro, o tempo todo.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. O fetichismo na música e a regressão da audição. In: Pensadores. Tradução, Zeljko Loparic, Andréa Maria Altino de Campos Loparic, Edgard Afonso Malagodi, Ronaldo Pereira Cunha, Luiz João Baraúna, Wolfgang Leo Maar. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1996.

AGAMBEM, Giorgio. Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua. Tradução Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

_____, Giorgio. "Não estamos em guerra com uma religião." Entrevista com Giorgio Agamben. Tradução Moisés Sbardelotto. In: Instituto Humanitas Unisinos – IHU. São Leopoldo, 2015. Disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/539035-nao-estamos-em-guerra-com-uma-religiao-entrevista-com-giorgio-agamben> . Acesso em 16 de janeiro de 2015.

_____, Giorgio. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

_____, Giorgio. O reino e a glória: uma genealogia teológica da economia e do governo. Tradução Selvino J. Assmann. São Paulo: Boitempo, 2011.

ARENDT, Hannah. A condição humana/Hannah Arendt; tradução: Roberto Raposo, revisão técnica: Adriano Correia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

BENJAMIN, Walter; SCHÖTTKER, Detlev; BUCK-MORSS, Susan, HANSEN, Mirian. Benjamin e a obra de arte. Técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, Arte e Política. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____, Walter. O autor como produtor. Conferência pronunciada no Instituto para o Estudo do Fascismo, em 27 de abril de 1934. In: BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, Arte e Política. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Bíblia do Peregrino. SCHÖKEL, Luís Alonso. Português: 1997. São Paulo: Paulus, 2011.

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

BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard. Remediation. MIT: 2000.

BORGES, Jorge Luis. Obras completas: 1923-1949. Buenos Aires: Emecé, 2009.

CARPANEZ, Juliana. A nova bolha. In: UOL. Disponível em <http://tab.uol.com.br/nova-bolha/> . Acesso em 02 de dezembro de 2014, às 13h20.

CASTRO, Edgardo. O poder e a vida nua: uma leitura biopolítica de Giorgio Agamben. In: NEUTZLING, Inácio. RUIZ, Castor Bartolomé (Orgs). O (des)governo biopolítico da vida humana. São Leopoldo: Casa Leiria, 2011.

CHAUÍ, Marilena. Convite à filosofia. São Paulo: Editora Ática, 2011.

DELEUZE, Gilles. Bergsionismo. São Paulo: Editora 34, 2012.

_____, Gilles. Conversações. São Paulo: Ed. 34, 1992.

_____, Gilles; GUATARRI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.1. São Paulo: Ed. 34, 1995.

_____, Gilles; GUATARRI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.2. São Paulo: Ed. 34, 1995.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos o que nos olha. 2. ed. São Paulo: Editora, 34, 2010.

DOTSHARP. Disponível em <http://www.dotsharp.com.br/programacao/php/introducao-a-linguagem-php.html>. Acesso em 25 de janeiro de 2015, às 19h17.

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. Tradução Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2011.

FELINTO, Erick. Meio, mediação, agência: a descoberta dos objetos em Walter Benjamin e Bruno Latour. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós, Brasília, v.16, n.1, jan./abr. 2013.

FISCHER, Gustavo Daudt. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt. Para entender as imagens: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. / Vilém Flusser. Apresentação Norval Baitello Junior. São Paulo: Annablume, 2011.

_____, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação: Vilém Flusser; organizado por Rafael Cardoso. Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____, Michel. História da sexualidade I: A vontade de saber, tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

_____, Michel. A arqueologia do saber. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____, Michel. Microfísica do poder. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FREEMAN, Elisabeth. FREEMAN, Eric. Use a Cabeça - HTML com CSS & XHTML. Tradução: Betina Macêdo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Walter Benjamin. São Paulo: Brasiliense, 1982.

GALIMBERT, Umberto. Psiche e Techne: o homem na idade da técnica. São Paulo: Paulus, 2006.

GUATARRI, Félix. As três ecologias. Campinas: Papirus, 2012.

HAMILTON, Edith. Mitologia / Edith Hamilton; tradução Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

HAWKING, Stephen. O universo na casca de noz. Tradução Mônica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. *Scientle S`tudia*. São Paulo, v. 5, n.3, p.375-398.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Walter Benjamin. São Paulo: Brasiliense, 1982.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KILPP, Suzana. Ethicidades Televisivas. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

_____, Suzana. A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em *reallity shows*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

LAZZARATO, Maurício. NEGRI, Antonio. Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LENOIRS, Tim. Foreword. In: HANSEN, Mark. *New philosophy for new media*. London: MIT Press, 2004.

MACHADO, Arlindo. O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Irene. “Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Viertov”. *Galáxia* n. 3. São Paulo: PUC-SP, 2002.

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Espasa Libros, 2005.

MCLUHAN, Marshall; POWERS, Bruce R. The Global Village: transformation in world life and media 21st century. New York: Oxford University Press, 1989.

_____, Marshall; POWERS, Bruce. La aldea global. Barcelona: Gedisa, 1993.

_____, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. Information Architecture for the World Wide Web, Third Edition. Sebastopol: O`Reilly Media, 2006.

NASCIMENTO, Evando. Heranças de Derrida. Disponível em: http://www.evandonascimento.net.br/desconstrucao_e_pensamento/herancas_de_derrida.pdf. Acesso em 17.7.2013.

OLIVEIRA, Cristiane. A vertigem da descontinuidade: sobre os usos da história na arqueologia de Michel Foucault. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro, v.15, n.1, -.169-181, jan-mar. 2008. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v15n1/10.pdf>. Acesso em 22.7.2013.

RIENFENSTAHL, Leni. Triumph des Willens (Triunfo da Vontade) [Filme]. Leni Riefenstahl. Alemanha, 1935. AVI, 1h46min.

SILVA, Alexandre Rocha da; ROSSINI, Mirian de souza. (Org). Do audiovisual às audiovisuais: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

TREINAWEB Cursos. [S.I.], 2012. Disponível em <https://www.treinaweb.com.br>. Acesso em: 25 de outubro de 2012.

ZERO HORA. Disponível em <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em 14 de janeiro de 2014, às 18h51.

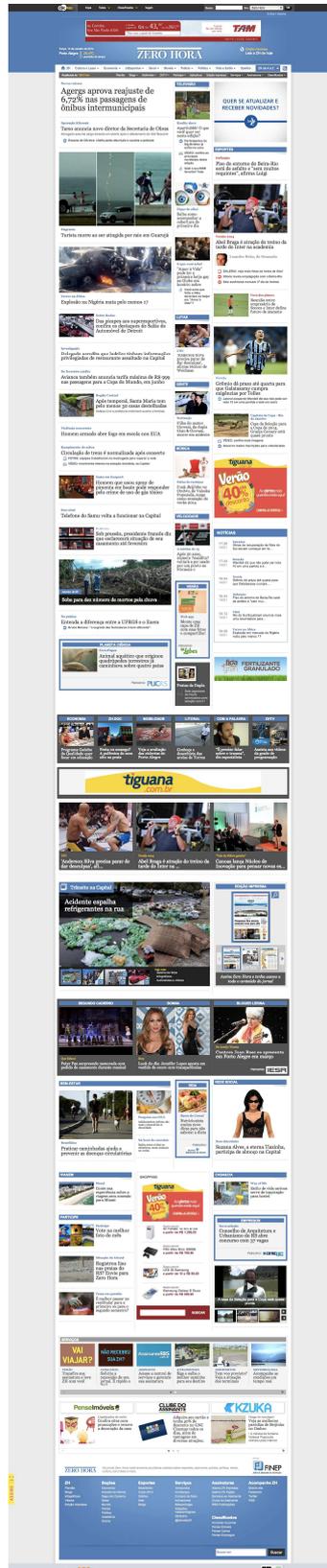
_____. Disponível em <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em 01 de maio de 2014, às 19h37.

_____. Disponível em <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/>. Acesso em 22 de dezembro de 2014, às 18h29.

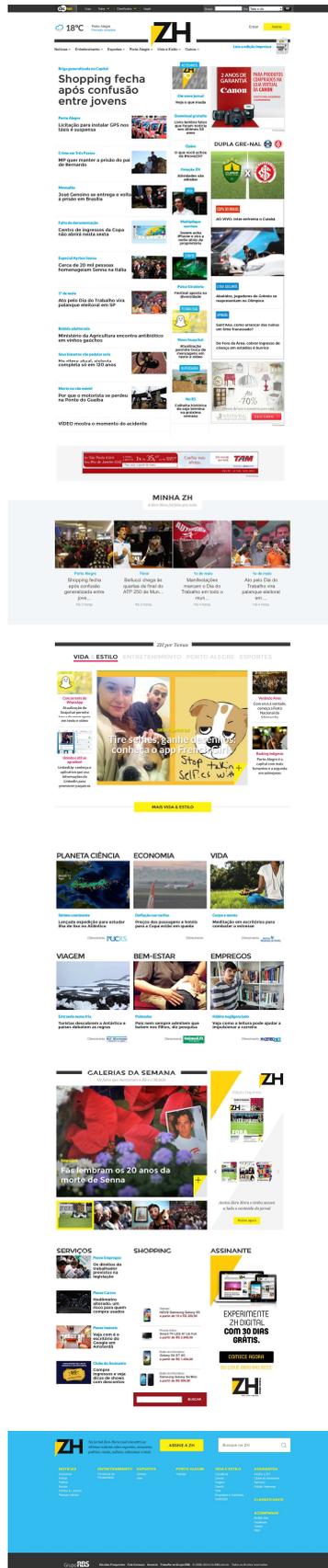
YÚDICE, George. A conveniência da cultura: usos da cultura na Era Global. Belo Horizonte: UFMG, 2004.

ANEXOS

Anexo 1 – Home page Jornal Zero Hora – 14-01-2014



Anexo 2 – Home page Jornal Zero Hora – 01-05-2014



Fonte: <http://wp.clicrbs.com.br/editor/2014/05/03/zh-virou-beta/?topo=13,1,1,,13>

<Acesso em 03 de maio de 2014, às 20h32>

Anexo 5 – ZH Virou Beta – Reprodução do texto.

ZH virou beta - 03 de maio de 2014

Martha Gleisch

Nesta edição, completamos um primeiro ciclo de transformação de Zero Hora. Mudamos radicalmente o jornal na quinta- feira e agora você recebe a dominical igualmente renovada. E por que eu falo de primeiro ciclo? Porque a ZH cinquentona – o jornal faz 50 anos exatamente neste dia 4 de maio – virou beta.

Como assim, beta? Vai mudar todo dia?

Olhe a sua volta. Tudo virou beta (a definição vem dos desenvolvedores de software, quando lançam um produto ainda não 100% finalizado, para os consumidores testarem. Em ZH, beta é o espírito de permanente mudança, inovação, abertura ao novo). As transformações no mundo, na cidade onde você mora, no jeito de consumir informação, na forma como se relaciona com as pessoas, com que lida com a tecnologia são vertiginosas. Se você e eu e o resto do mundo e o time de ZH e este jornal não nos reinventarmos todo dia, ficaremos para trás.

Na quinta- feira, reposicionamos a marca, estreamos logotipo e identidade visual.

Relançamos site, aplicativos e mobile site. No papel, transformamos editorias para entregar novos conteúdos (agora são quatro: Notícias, Sua Vida, Esporte e Segundo Caderno).

O jornal de domingo muda na capa, bem arrevistada, e em colunas (Tulio Milman com mais espaço, Verissimo na página 2 e não mais no Donna, Potter na “ Coluna do Meio”, entre David Coimbra e Paulo Sant’Ana, no finzinho do jornal). O caderno Cultura deixa de circular aos sábados. Agora é o PrOA, aos domingos, com mais informação, páginas, debate, polêmica, artigos, colunistas e reportagem. Criamos a seção 7 x 7, com o resumo da semana que passou e a projeção da que começa.

Fizemos tudo isso conectados ao leitor. O que você espera? Como quer ler seu jornal? Quais conteúdos gostaria de ter mais – ou menos? Houve pesquisas on-line, presenciais, em profundidade. Que continuam. E vamos ajustando o jornal. O de domingo é resultado dessas investigações junto ao público. Vocês pediram mais profundidade. Vocês pediram uma editoria como Sua Vida. Vocês pediram novos colunistas. E a gente vai mudando.

Desde quinta- feira, os leitores têm mandado novos recados: faltou a programação “Hoje na TV” nos Esportes! Desculpa aí. Foi babada: Já voltou. A loteria volta a ter rateio, o tamanho das letras na cotação do futebol cresce. Palavras cruzadas no final do jornal? A maioria gostou, mas outros preferiam no Segundo Caderno. Teve quem criticou a redução no número de assuntos na capa. Mas a maioria gostou da capa.

Uma pesquisa com os leitores que acessam o site mostrou críticas ao design das versões digitais e ao logotipo. Pelo visual mais clean, alguns acharam que ficou simples demais. Há menos conteúdo? Claro que não. Vamos continuar aperfeiçoando as capas para que você encontre mais facilmente o que procura.

Continue mandando suas impressões. Estamos, aqui, em estado beta, plugados no nosso público.

Anexo 7 – Cali la ciudad que no duerme



Anexo 8 – Entrevistado 1

Esta entrevista foi realizada no dia 9 de dezembro de 2014.

* * *

Entrevistado 1: Atualmente é editora da ZH.com responsável pela edição das capas da Zero Hora e, também, pelo Clic. Com relação as perguntas relacionadas à programação não posso ajudar, mas posso indicar pessoas que falem sobre isso, que depois posso passar teu contato para eles, pois é o pessoal do TecnoPuc. Na redação, eu participei pouco dos projetos de evolução do novo design e dos tipos de programação e ferramentas que seriam criadas para edição de capa. Tínhamos uma ferramenta antiga, de quando entrei aqui em 2009, e a partir de 2011 criou-se uma ferramenta dentro da RBS para edição das capas e para estrutura geral de todo o site, chamada Dussanti. Não sou capaz de explicar porque foram escolhidas tais e tais ferramentas, talvez o pessoal do desenvolvimento de produto pode ajudar e isso seria uma segunda etapa do teu trabalho. No que eu posso te esclarecer são os critérios de edição de capa, sobre o uso de imagem ou por que a gente não usa vídeo ou porque imagem ou mais texto, por que a gente decide chamar determinado assunto em determinados locais da capa.

Ricardo: Reconheço que fiz algumas perguntas mais técnicas, mas foi para tentar entender como é o trabalho dos jornalistas e do pessoal da Comunicação, de modo mais amplo.

Entrevistado 1: Hoje, nossa hierarquia no foco digital da Zero Hora, temos um editor-chefe somente para o foco digital, que pode ajudar nas perguntas que não sou capaz de dar conta. É interessante conversar com ela porque tem um olhar mais gerencial sobre o produto, do que eu, que tenho um olhar mais direto de entrega de capas.

Ricardo: Vamos às perguntas objetivamente. A primeira é, *como as notícias que vão para a homepage da ZH são colocadas naquele espaço?* (do ponto de vista técnico/instrumental)

Entrevistado 1: A gente usa o programa chamado Dussanti, desenvolvido, antigamente, por uma fábrica de sites da Zero Hora que desenvolvia nossas coisas, chamado V2, e quando tinha site de jornal para ser criado era feito lá. Essa ferramenta foi desenvolvida para criar todas as capas. Trata-se de uma grande árvore com todas as capas, de todos os produtos e jornais do grupo. O Dussanti é um sistema de interface, ele cria os “bloquinhos” onde vão as chamadas, onde vão as fotos e tudo o mais. Existe um outro sistema que é o IT, que é mais de estrutura, que define o

esqueleto – a forma como eu sempre explico para as pessoas aqui de dentro -, por exemplo, qual seção vai dentro de qual raiz, é ela que define o mapa do site e no Dussanti se faz a interface. Isso é só para a capa, porque a ferramenta de publicação das matérias é uma outra ferramenta, que inclusive será reformulada no ano que vem (2015) pelo TecnoPuc. Atualmente usamos um sistema bem antigo e retrógrado que se chama Vinas, e no início, bem no início do site, acho até que era um projeto para desenvolver junto com a Vinhete, que desenvolveu o publicador do Terra, onde trabalhei durante quatro anos, que é bem semelhante, mas muito mais limitado. Então temos estes três sistemas de publicação que precisam trabalhar integrados. Não funciona como no Wordpress onde está tudo no mesmo espaço. Há um publicador de matérias, um sistema para criar estruturas e um para interface.

Ricardo: Eles são todos visuais, isto é, são operados visualmente não por código?

Entrevistado 1: Sim, são todos visuais e vem um código pronto para que os jornalistas possam editar amigavelmente.

Ricardo: Ele é como se fosse uma espécie de capa falsa do site que vocês colocam as coisas ali e depois publicam?

Entrevistado 1: A gente vê em “produção”, em um preview, e depois vemos “no ar” quando se publica efetivamente. Há um botão publicar e aí a página fica disponível. Para tu entender melhor é interessante passar um tempo com os editores de capa, daí ficará mais fácil.

Ricardo: Eu consigo imaginar como é.

Entrevistado 1: Já trabalhou com algum publicador ou editor de site?

Ricardo: Sim. Inclusive continuo trabalhando com um que é péssimo, mas tudo bem. Eu também trabalhei no marketing da Unisinos e dessas estou bem habituado a essas rotinas. E não mudam muito, até imaginei que pudesse mudar mais, porque não se troca em time que está ganhando, então, meio que se mantém uma mesma lógica.

Entrevistado 1: É, mas a programação toda é feita pela equipe do TecnoPuc, não envolve o pessoal aqui da redação. A gente sempre tenta sugerir coisas que para nós gerem maior usabilidade na hora da edição. Por exemplo, o editor antigo era muito devagar, ou seja, para uma notícia que precise de velocidade para virar uma manchete ele era péssimo. O atual é um pouco melhor, mas já faz três ou quatro anos esse nosso sistema.

Ricardo: E as pessoas que trabalham são todos da comunicação?

Entrevistado 1: São todos jornalistas.

Ricardo: Que tipos de notícias ocupam o topo da página?

Entrevistado 1: O topo da página, queria abrir aqui [*acessa o site da ZH e começa a explicação apontando as informações no site*]. A gente prioriza a informação pelas colunas. Na área de machete, que é a áreas da esquerda, geralmente é *hardnews* ou um especial, mas geralmente é a notícias mais quente do momento. Em alguns momentos chamamos alguns especiais de produção nossa, por exemplo, matérias que são investigativas e de uma apuração que leva mais tempo. Esses dias uma manchete investigativa sobre as casas de acolhimento do Rio Grande do Sul tinha uma ns dados bem importantes, que X por cento das casas estavam sem condições estruturais para receber as crianças. Não se trata de um *hardnews*, mas é uma notícia de peso.

Ricardo: Isso responde, também, a respeito dos critérios de noticiabilidade, que servem como parâmetro para definir as notícias como importantes.

Entrevistado 1: Talvez algum dia se veja alguma manchete mais *soft*, na área principal do site, desde que seja um tema em debate na cidade. Estamos passando por um processo de reformulação editorial, tentando desvincular um pouco – não o cerne da linha editorial da Zero Hora – a sisudez do jornal Zero Hora e o site da Zero Hora porque estamos entendendo que são coisas diferentes. No site estamos tentando trazer coisas, a partir da indentificação do nosso leitor, que é de Porto Alegre, tem uma identificação maior com a cidade. Inclusive por acesso físico [a entrevistada se refere à geolocalização de acesso dos internautas, mas o acesso continua sendo on-line].

Ricardo: Essa mudança editorial passa também pelo levantamento destes dados?

Entrevistado 1: Passa sim pelo monitoramento de audiência e pela geolocalização de nossos leitores. Então temos apostado mais em pautas comportamento que talvez não sejam o mesmo tipo de pauta comportamento que o jornal de papel publica, é um comportamento um pouco mais jovem e mais direcionado para um público de 25 a 40 anos. Enfim, varia. Não é que o público do jornal seja somente acima de 40 [anos], mas é mais peso em uma determinada faixa etária e o site tenta ir para um lado um pouco mais jovem. Essas coisas de comportamento e mais jovens temos tentado trabalhar e chamar em manchete eventualmente. Nem sempre porque tem dias que o *hardnews* ainda atropela, o “assunto do momento é o CTG incendiado” e é lá em livramento, mas é uma pauta que é de peso e importante que não podemos deixar de dar prioridade.

Ricardo: A manchete não tem um tempo para ficar no ar? Como funciona?

Entrevistado 1: Não tem tempo. No início do site nós tínhamos uma meta de duas horas, ou seja, a manchete precisava ser mudada de duas em duas horas e se viu que *não reflete o que a audiência está procurando*. O nosso leitor não está toda a hora dando F5 [comando que serve

para atualizar determinado conteúdo de uma URL], que faz isso somos nós e, eventualmente, os concorrentes, que é como a gente faz na concorrência para ver qual a notícia que a Folha de São Paulo está manchetando. Vimos que isso não é uma exigência, de que de duas em duas horas o nosso site tem que mudar completamente. Dia desses estava lendo no *New York Times* que eles também tinham essa preocupação e toda a área de cima tinha que mudar de duas em duas horas ou de uma em uma hora ou tinha que mudar o tempo inteiro. Isso acho que todos os jornais já perceberam que não existe mais. Não tem tempo, mas costumamos girar [a manchete] com uma certa frequência de turnos, pois no meio da tarde não é ideal que tenha a mesma manchete do início da manhã. Principalmente *porque a audiência procura notícias* entre as 11 horas da manhã a 1 hora da tarde, porque é o horário do almoço e as pessoas procuram coisas no celular. Ou antes de sair ou quando voltam do almoço dão uma olhadinha no que está acontecendo no próprio computador. Fazemos isso para dar uma sensação de renovação, mas não que a atualização deva ser o tempo inteiro. A manchete fica das 7 horas da manhã até o meio-dia, depois troca. Se é um dia meio parado, não tem um *hardnews* acontecendo, ou até tem, mas não é algo que valha a manchete. Enfim, é isso que tentamos priorizar nesta coluna aqui [mostra no computador a coluna da esquerda]. Polícia, Política, Cotidiano, as coisas da cidade, trânsito, Previsão do Tempo, Mundo, todas essas coisas tentamos priorizar nesta coluna aqui [a da esquerda]. Esta coluna do meio ela é *soft* vai ter futebol – depois te explico aqui ali [aponta para a coluna bem à direita onde tem a editoria Dupla Grenal], mulher...

Ricardo: Eu até prefiro que tu fale no sentido mais amplo que específico...

Entrevistado 1: Claro... mas ali [sobre a editoria Dupla Grenal] é um caso bem específico de espaço de *audiência*. *Porque são várias coisas que se entrelaçam para decidirmos o que vai e o que não vai para a capa:* tem a questão editorial, questão audiência, tem o assunto que a gente define o que vai mesmo, tem até uma pergunta tua que depois a gente vai chegar lá, tem a questão *o que as pessoas querem ver?* E isso é o que dizem as redes sociais. Então, geralmente, aqui [coluna central] é mais *soft* e aqui à direita usamos a Dupla Grenal. E é dupla grenal mesmo não vão coisas de outros clubes, é dupla grenal porque é isso que as pessoas vêm buscar no site da Zero Hora.

Ricardo: Isso fica no topo da página.

Entrevistado 1: Sim, isso fica na primeira rolagem. Temos um anúncio, mas se não tivesse a Dupla Grenal ficaria aqui.

Ricardo: Mas sempre tem um anúncio, ali. Nunca vi Dupla Grenal mais para cima.

Entrevistado 1: Sempre tem um anúncio, eventualmente não tem. Às vezes chamam

as coisas do futebol aqui [coluna central] e, às vezes, chamam na manchete. Quando é racismo na Arena, quando é queda de treinador, aí vira um *hardnews* forte e se torna manchete. Isso é o que define o que vai na primeira rolagem do site.

Ricardo: Essa é a parte que vocês consideram a mais importante do site?

Entrevistado 1: Essa é a parte mais importante. Temos uma métrica, que 1% das pessoas que acessam a nossa capa vêm até aqui embaixo [rola toda a página até o rodapé]. Então, a capa já está mais curta, costumava ser maior.

Ricardo: Sim, ela era imensa.

Entrevistado 1: Ela era maior e costumava ser gigante. E, aí, com todos os estudos que fomos fazendo para realizar essa mudança a gente definiu que não fazia sentido.

Ricardo: Como eu recortei várias capas para fazer a minha pesquisa, elas são umas tripas e as pessoas ficaram impressionadas com o tamanho das capas durante a banca de qualificação.

Entrevistado 1: Vamos ver, no G1 [abre o site], todo mundo tem essa necessidade [de colocar bastante conteúdo], também tem umas cinco ou seis rolagens. Todos os portais ainda tem que fazer isso. Havia uma necessidade grande de acomodar cada área de produção. Por exemplo, Economia tinha que ter uma área, Entretenimento tinha que ter uma área, e acho que passamos um pouco desta fase e tentamos chamar tudo que realmente é interessante, “quente” como a gente chama, são as primeiras rolagens, a segunda e a terceira também chamamos de quente. E depois deixar os assuntos mais leves para baixo, com áreas patrocinadas, que, aí sim, temos divisão, e galerias de fotos e, também, nossos parceiros e comercial.

Ricardo: Qual o referencial manual/técnico/teórico que orienta o trabalho de distribuição das notícias? (há algum livro ou metodologia baseada em alguma bibliografia)

Entrevistado 1: Na capa não. Não existe um manual escrito. Tudo parte de decisões tomadas em conjunto com os editores. Claro que existe uma premissa e tudo isso que eu te falei está, 100%, da ponta da língua dos editores de capa. Mas eventualmente o editor da capa do momento vê um potencial em determinado assunto em diz “Olha, isso aqui talvez possa ser chamado em tal lugar da capa”, aí ele divide a opinião com os demais editores e se há um consenso a notícia vai [para o local sugerido] ou se não discute-se qual o local mais adequado. É mais por aí, não existe um manual escrito. Acho que isso seria muito limitador. É algo muito subjetivo, não é uma escolha em que se vê um texto e diz “Ah, isso tem que ir tal linha”.

Ricardo: Lá no jornalismo gráfico existe uma série de regras, de colocar uma

imagem em determinado lugar, o título em outro. Nesse sentido, tem ou não tem um manual?

Entrevistado 1: Nesse sentido tem. Por exemplo, essa foto grande [mostra a foto da manchete], nunca vai ter uma imagem desse tamanho aqui embaixo, na primeira área. É para a gente focar e dizer ao leitor “isso aqui é o mais importante”, então continua existindo como o papel dessa regras. Por isso a imagem da Dupla Grenal é, relativamente, menor, mas não tão pequena quanto a área *soft*. Porque estamos dizendo ao leitor “Essa área [manchete] é mais importante que essa[soft], mas isso também pode te interessar [coluna central na parte superior]”, isto é, “se tu não quer clicar aqui, clica aqui”, é mais ou menos isso. Isso é uma explicação pessoal se conversares com o pessoal que desenvolveu o site eles podem dar uma explicação melhor. É por isso que desenvolvemos este bloco [mostra a primeira rolagem do site] que pode ter alguma coisa que interesse. Aqui tem uma imagem que pode me chamar a atenção. Então tenho a opção de parar e ver se tem algo que eu gosto. “Ah, se eu não gosto de Entretenimento, mas quero saber o que está acontecendo em Porto Alegre, eu tenho a opção de trocar para cá [desce para segunda e terceira rolagem]”. [vai descendo a rolagem da página] “Quanta coisa, quanta coisa” aí tem outro caderno, dá um respiro e depois, de novo muita informação, se o cara quiser pode clicar aqui, e depois tem imagem. Acho que isso resume um pouco esse lay out novo da capa.

Antes, tínhamos [tu acompanha o Diário Catarinense? Abre a página do jornal e mostra o *layout* - muito semelhante à antiga homepage da ZH], esse layout aqui [mostra a capa do Diário Catarinense], agora eles estão usando o mesmo tamanho de fotos até aqui embaixo, mostra até a metade da página. Em alguns momentos usávamos aquela foto aberta até aqui embaixo [mostra a metade da página] e isso acabava tirando a atenção do leitor e isso desierarquizava o conteúdo. Inclusive, não se percebeu que invertemos as imagens para a esquerda [mostra a coluna central com as imagens à esquerda], em Eleições (página especial do grupo), as imagens continuam à esquerda. Quando inauguramos, tínhamos a capa toda assim [mostra a capa com as fotos à esquerda] e aí foi para o outro lado, justamente, para chamar atenção por aqui [mostra as imagens no lado direito], porque se entendeu que as imagens do outro lado causavam confusão.

Ricardo: Esse pequeno detalhe aqui ajuda muito, pois sabe-se que essa foto se refere a isso aqui [mostra a foto e o título].

Entrevistado 1: No outro modelo [mostra a página] conflitava u pouco.

Ricardo: Eu sei que tu já comentaste sobre a questão técnica, mas vou insistir na seguinte questão: Logicamente no site há uma predominância maior de linguagem em HTML, quase tudo em texto, por que se mantém essa lógica?

Entrevistado 1: Quando eu li tua pergunta eu não entendi muito bem se estava perguntando na estrutura em HTML por ser HTML ou por ser texto. Eu não sei se isso explico, mas inclusive coisas visuais que programávamos antes em flash deixamos de programar e passamos a programar em HTML5, refiro-me a arte produto, não o site como um todo, por conta dos tablets e smartphones, porque o flash "não lê". E não é responsivo - um produto que vai se adaptar a qualquer tipo de tela. A página da ZH, se abrir via navegador [mostra com um celular na mão] ela mostra a versão *mobile* no celular. Por isso se programa ainda em HTML5. Agora, porque todo o site ainda é em HTML, eu não sei dizer. Fazíamos coisas muito legais em flash, joguimos e coisas supervisuais e quando entrou o tablet e o Ipad, criamos produtos, mas se viu que não fazia muito sentido criarmos coisas só para o computador e o cara estar lá [no tablet e no celular] e não ver. Por isso se passou a programar em HTML5.

Ricardo: Só uma observação. O *El País* tem um projeto que se chama *Reportaje 360*, mas o *El País* da Colômbia, que fazem reportagens, fizeram cinco desde 2009/2010, que são em flash, mas criaram uma capa em HTML para ser mapeável pelo Google, e é bem interessante porque eles contróem narrativas absolutamente abertas, cada leitor constrói sua narrativa. Está tudo ali na tela e a pessoa vai construindo, vai lendo e descobrindo as coisas por intuição. Não é como aqui, com princípio, meio e fim. É bem interessante, mas é um projeto bem especial e bem específico, que em cinco anos fizeram seis reportagens. É muito bonito e legal, mas só dá pra ver no computador. Eu descobri isso pesquisando outras coisas.

Entrevistado 1: Há uma hierarquização de conteúdo? A matéria diz se eu tenho que fazer isso, isso e isso?

Ricardo: Um exemplo é o Cali Noturna, sobre a cidade de Cali, e naquela página tem um monte de coisas, tu acessa vídeos acessa textos, tem fotos em 360°, aí vai acessando determinados locais das fotos e vai aparecendo um balãozinho, com textinho, bem legal, mas é um produto bem experimental. Acebei descobrindo porque eu estava procurando coisas para estranhar os sites em HTML, pois acabamos nos habituando a este modelo. Fui atrás desses outros sites e me fez entender melhor algumas lógicas.

Tu já ensaiaste a resposta da pergunta que farei a seguir, mas vou perguntar formalmente: o que mudou e o que permaneceu entre a última versão do projeto gráfico da Zero Hora Digital e o atual?

Entrevistado 1: Permaneceu pouca coisa. A estrutura de capa mudou completamente. Ainda temos a estrutura de colunas, que já existe. Assim, o visual da capa mudou,

mas a estrutura de colunas continua a mesma. Essa coluna [mostra a coluna do central] e essa aqui [mostra a coluna da direita] se assemelham bastante. O que ficou praticamente igual foi a estrutura de matéria, com uma cartola, um título, uma foto grande, daí o texto e continua o texto na esquerda. A gente mantém as estruturas de compartilhamento e de continuidade de navegação, que indicam coisas que estão na capa e que são importantes. Acredito que na mudança ocorreu uma limpada no *layout* porque no estrutural realmente continua, mais ou menos, a mesma coisa.

Ricardo: No começo de nossa conversa tu comentaste e eu esqueci de perguntar, por que não tem vídeo na tela?

Entrevistado 1: É uma questão técnica. A gente usava antes.

Ricardo: Mas na outra tinha, não é?

Entrevistado 1: Sim, tinha. É técnico e é bem delicado. O nosso publicador de vídeo é uma quarta ferramenta, que não é amigável com as outras. Ele só é amigável para embedar matérias, colocar o link do vídeo e aparecer dentro de uma matéria, na capa não funciona bem. Aí, é como eu te disse. É uma questão de agora unificar tudo no novo sistema que a gente vai desenvolver, que provavelmente vai ser tudo integrado.

Ricardo: Sim, né, o mundo é integrado. Como é que fazem essas coisas que não "conversam"?

Entrevistado 1: É complicado, mas enfim. Essa é uma quarta ferramenta o *Agile*. E por isso que não existe mais essa possibilidade de rodar vídeos na capa do site.

Ricardo: Quem é que posta as notícias no site? São os jornalistas?

Entrevistado 1: Todos os jornalistas da redação.

Ricardo: Eles precisam ter essa capacitação para postarem?

Entrevistado 1: Todos os jornalistas, todos os repórteres e editores são cobrados para ter conhecimento na ferramenta de edição. Alguns se dão melhor com isso, outros não, e tem mais dificuldade. Tem muito jornalista que nem trabalhava com Internet antes. Mas na edição de capas temos somente alguns editores que fazem. No foco digital, a equipe que está trabalhando diretamente só para o site, a maioria sabe editar. Não são editores fixos do dia, mas se houver algum problema eles podem entrar e editar. Já na redação como um todo não há editores de capa. Publicar e gerar conteúdo para o site todos fazem.

Ricardo: De que forma os dados de tráfego, das redes sociais e do site, impactam na disposição das notícias da home ou impactam no valor notícia?

Entrevistada: Tudo isso se entrelaça para uma decisão final do que vai estar em t1

lugar da capa? A gente costuma trabalhar com o Google Analytics aberto, em *real time*, para ver qual é a matéria com maior audiência e de onde está vindo a audiência. Mas como o Google não oferece um resultado 100% fiel do momento, estamos utilizando e testando outras ferramentas. Baseia-se no topo de audiência, por exemplo, "uma manchete sobre racismo na Arena", está no topo do Analytics, o tráfego vem de redes sociais, a gente não vai tirar da manchete aquele assunto. Se tem uma matéria da menina falando, traremos uma repercussão em torno do tema. Cada vez temos tentado olhar para as redes sociais além do Analytics e ver o que teve compartilhamento, porque talvez as pessoas se interessem se tiver na capa da ZH. O que a gente percebe é que nem sempre uma matéria que tem um engajamento de curtidas e comentários ela tem o mesmo impacto na capa, porque a gente tem como medir, na capa, se ela está sendo bem clicada ou não. Temos um público mais fiel que é usuário da capa da Zero Hora que vai, olha e acessa desde a capa. Enquanto que quem vem pelas redes sociais pode navegar em nosso site sem ter o menor conhecimento sobre a capa. A pessoa vem pelas redes sociais e, às vezes nem sabe onde ele está, entra, faz audiência, contribui para que a matéria seja uma das mais lidas no Analytics, mas ele sequer vai ver nossa home.

Ricardo: claro, a *home* está deterritorializada lá na rede social.

Entrevistado 1: Exatamente. Claro que impacta, isso é assunto, mas, obviamente, a matéria talvez esteja na *home*, mas não como o principal destaque. É tentativa e erro o tempo inteiro. A mesma coisa com a busca orgânica, pelo Google ou outros buscadores. Já aconteceu de um foto ter ido para uma rede social não pela Zero Hora, sequer estar na capa, e começa a aparecer entre as mais lidas, porque está sendo buscado no Google. Aí também monitoramos e, se as pessoas estão buscando e se interessando, vamos tentar fazer uma chamada disso na *home*, nas redes sociais e vamos ver se conseguimos gerar mais tráfego por isso aí. São três vias, né.

Ricardo: A partir da tua fala, fiquei pensando em uma coisa que, de alguma forma, a *home page* de vocês aparece até quando ela está invisível, porque ela aparece até por meio desse tráfego de outros lugares.

Entrevistado 1: Possivelmente, um usuário novo que vem via rede sociais, provavelmente, a menos que ele tenha muito interesse, ela não vai ver a *home*.

Ricardo: É interessante porque essa prática provoca o trabalho de vocês. Seria uma *home* mais democrática, que seria à revelia de tudo isso que a gente conversou.

Entrevistado 1: Exatamente, não é só o editor escolhendo qual o assunto que vai estar na *home*, mas sim, também, o público que tá discutindo e está trabalhando via rede social,

mostrando na busca o que ele quer saber. Não é o editor de papel [referindo-se à atividade de edição do impresso] "achando o que deve ser publicado, no site e a foto". É claro que ele sabe que o futebol vai ter interesse do público, que um crime hediondo vai ter um interesse público, que as pessoas vão querer ler, mas é claro que é muito mais democrática a análise de todos esses dados. Não se pode ter uma pessoa com mentalidade "eu escolho isso e isso vai ficar aqui porque é importante. Não, a audiência está dizendo que não é.

Ricardo: Considerando estas três vias de acesso, de onde vem o maior número de acessos, da *home*, do orgânico ou das redes?

Entrevistado 1: Acredito que as redes sociais.

Ricardo: Que redes sociais?

Entrevistado 1: Varia um pouco, mas a maioria é de redes sociais. Há muito acesso de rede social e de acesso direto. O esporte tem um peso muito grande no nosso *heavy user*, que são as pessoas que entram no site e acessam várias vezes para ver o Grêmio, para ver o Inter. Aí tem uma busca direta muito grande para essas notícias, mas para matérias que são top top de fenômenos de audiência são das redes sociais.

Quais são as redes sociais? Facebook, na sua grande maioria; Twitter, em segundo lugar; e a gente usa o Google+, que ainda não representa muito na nossa audiência. A rede social ainda não emplacou, não tem muitos usuários.

Ricardo: Qual a importância do monitoramento dos usuários para o trabalho de vocês na disposição das notícias?

Entrevistado 1: É 100%.

Ricardo: Sem isso vocês não conseguiriam trabalhar?

Entrevistado 1: Sim. A gente conseguiria, mas não teríamos os mesmos resultados que temos hoje. A gente sempre monitorou a audiência, mas não com ferramentas que nos diziam nada em tempo real, que tinham uma resposta daqui uma semana e só mostravam *pageviews*. Hoje em dia temos ferramentas que mostram o engajamento, o quanto de tempo as pessoas passam na página, onde ela navega, por onde entra e por onde vai, o que leu mais. Hoje em dia é essencial. Em algum tempo não era, já não foi essencial. Mas para ter o resultado que a gente espera, de ter mais leitores no site, de ter mais *heavy users* e pessoas no site da Zero Hora e ter uma audiência relevante é essência. Não se vai oferecer uma coisa que as pessoas não estão clicando e sem esse monitoramento não se sabe onde estão clicando.

Ricardo: O que significa para ti o termo "Arquitetura de Informação"?

Entrevistado 1: Quando eu estudei o que era Arquitetura de Informação, em 2006, era uma coisa bem diferente do que é agora. Antes se pensava muito em mostrar para as pessoas onde deveriam ir, meio que educá-las, e se fazia "menus" cheios de coisas. Na minha experiência aqui na Zero Hora, não sei nos outros sites, mostra que eles não são clicáveis, que as pessoas não entram nos menus para procurar o que querem. Ainda existe a preocupação na *home* com a organização, mas como todos os aditivos que comentamos antes. Por exemplo, lógica que a gente cria seções, nomeia, tem tudo isso dentro do site, tem uma seção de entretenimento e uma seção de política que é diferenciada, mas a gente está percebendo que o leitor não vem por aí. Ele vem pelo assunto, pela informação que ele quer, não interessa se isto está em entretenimento ou se está em notícia. Houve pouquíssimos casos que recebemos uma reclamação do tipo "isso não é entretenimento". Acontece com Grêmio e Inter, se uma notícia entra sem querer - porque tem um sistema que duplica para todas as seções - e, eventualmente, se uma notícia ficou no Grêmio e no Inter e não é Grenal, por exemplo, uma de Inter só no Grêmio, as pessoas reclamam que tem no topo escrito "Grêmio" e uma notícias do Inter. Mas dificilmente as pessoas reclamam de onde as pessoas estão encaixadas dentro do site. Dificilmente uma pessoa vai dizer "Essa notícia não é economia, é política". Então, acho que hoje, mais do que organizar o site da forma como achamos que as pessoas gostariam de vê-lo, é criar mecanismos para que as pessoas cheguem na informação que buscam e não pelo caminho que gente quer. Por isso temos trabalhado técnicas como SEO e olhado de onde vem a audiência, tentando criar em títulos, até nas próprias seções, se fazendo mostrar nos buscadores, com palavras chaves no título, palavras chaves no lead e boas legendas de foto para que as fotos sejam bem indexadas. Mais do que nosso site estar organizadinho são as matérias estarem indexadinhas como o Google gostaria. Não sei se existe este termo "Arquitetura de busca", mas seria isso.

Ricardo: Existe um livro que se chama Architecture Information, bem interessante, que trata dessa questão. Quando eu perguntei se vocês têm um manual até pensei que iam indicar esse livro.

Entrevistado 1: É interessante a gente consultar.

Ricardo: Mesmo na graduação, até hoje, os alunos não aprendem sobre arquitetura de Informação e nem conhecem o que seria.

Entrevistado 1: Eu que trabalhei no Terra e mais tempo na ZH, na minha vida pós-formada, a gente aprende fazendo, com o que o mercado te diz. É, realmente, complicado. Não se sai da universidade e se diz "Eu vou sugerir isso", pelo menos para jornalista, não sei como é para

as outras graduações. Acho que é bem diferente e que o conceito muda a cada semestre, como coisas novas. Todo *e-commerce* está voltado para a busca e o jornalismo também tem que estar.

Ricardo: É interessante porque tem uma perspectiva do controle aí, onde todo mundo é controlado e monitorado o tempo todo. E é isso que permite, em alguma medida, que as coisas funcionem como funcionam.

Entrevistado 1: Exatamente.

Anexo 9 – Entrevistado 2

Esta entrevista foi realizada no dia 9 de dezembro de 2014.

* * *

Entrevistado 2: Cheguei às 15h45min, agora são 16h30min, tem um tempo relativamente grande da manchete [mostra a manchete no programa Dussanti]. São esses dois programas que usamos, o *Google Analytics* em que analisamos a audiência e conteúdo e o *Chat Mídia*⁸⁸ que dá suporte para fazermos a comparação com a semana passada. Aqui [mostra o *Google Analytics* no computador], os resultados daqui é de tudo, do site inteiro, não só da capa. Na semana passada estava maior (o número de acessos), agora nós conseguimos passar os acessos. As origens internas são *links* dentro do site, esses links vem do Clic no portal. Os *links* diretos são os da capa. E os *links* de Social são os das redes sociais. E o *Search* é (o resultado do) Google.

Ricardo: Mas aquele valor de negativo 4% [aponta na tela de um monitor de 40 polegadas que fica à frente da ilha onde trabalham os capitas] é em relação a semana passada?

Entrevistado 2: Refere-se ao mesmo dia da semana passada, terça-feira da semana passada, aqui é só da capa. Pode-se ver que a capa é super-constante. Tem menos de 1% de diferença.

Ricardo: Quem atualiza as notícias no site?

Entrevistado 2: Como são mais editores aqui [os que trabalham na organização do site], são os repórteres que precisam entender (de postagem) de notícias.

(pausa)

Entrevistado 2: Aqui [mostra o sistema de postagem de notícias]⁸⁹ entram notícias publicadas tanto pela Zero Hora, quanto pelo Diário Gaúcho. Tem a duplicação das matérias que prevemos para o Pioneiro, Diário de Santa Maria e Diário Catarinense.⁹⁰

88 Colocar a descrição do Chat Mídia.

89 Não nos deteremos na explicação sobre o *Vinas* porque ele serve apenas para a colocação de notícias no *banco de dados* de Zero Hora. Como nosso objeto de pesquisa são as *home pages* restou deslocado da perspectiva desta investigação a descrição deste *software* específico.

90 Este são alguns dos jornais do Grupo RBS no interior do Rio Grande do Sul e em Santa Catarina.

Tem a Gaúcha também, que a gente trabalha em conjunto, em parceria, mas eles não atualizam, então se queremos copiar o conteúdo deles, temos que pegar lá e publicar dando o crédito para eles.

Ricardo: Como você sabe que uma notícia está a bastante tempo no site ou você não tem como saber?

Entrevistado 2: Depende da data de publicação, mas eu não sei se ela está muito tempo na capa, mas eu vejo pelo horário que foi postada. Eu presumo que ela tenha sido chamada na capa, que é nosso esquema, logo que ela foi publicada.

Isto aqui [mostra a uma notícia da coluna central] é uma sessão do “ZH Explica” publicados. Como temos mais coisas para fazer, a gente publica esta aqui foi publicada agora, já vou chamar logo na capa.

Ricardo: Legal, se você clicar e arrastar ele vai para onde quiser...

Entrevistado 2: Essa é nossa coluna estreita é para assuntos mais *softs*. Como tem muita coisa [para coloca no site], ela (a notícia) não tem o mesmo valor para quem acordou cedo de manhã, mas ela ainda merece um destaque grande, então abrimos uma exceção, por uma coisa mais de *hardnews*, para ela ficar numa posição melhor na capa.

Ricardo: Ali é onde a matéria fica replicada?

Entrevistado 2: Na verdade ela é replicada em outra ferramenta, que é essa aqui, a ferramenta de publicação. Aqui é o vídeo de publicação. A edição de capa é o Dussanti.

Ricardo: Este *Dussanti* permite que você organize todas as notícias visualmente, sem entrar na programação, sem entrar no HTML?

Entrevistado 2: Não, nós não editamos HTML. Usamos mais o *Vinas*. Mas na publicação, até usamos. Ele (o sistema de publicação) até tinha no antigo, na versão mais antiga haviam coisas como negrito, itálico, usávamos o HTML.

Ricardo: Ele é software somente visual?

Entrevistado 2: Sim.

Ricardo: E esse *Dussanti* foi desenvolvido especialmente para Zero Hora?

Entrevistado 2: Isso eu já não sei responder. Mas eu acredito que sim. Como a *Zero Hora* foi uma das primeiras a usar o *on-line* assim, então deve ter sido sim para a ZH.

Ricardo: Tanto que no Diário Catarinense ainda está o layout antigo...

Entrevistado 2: É, nós usávamos o *Dussanti* no *layout* antigo [o modelo de site anterior ao atual], nesse que alterou agora, em maio (de 2014).

Ricardo: Faz tempo que você trabalha aqui?

Entrevistado 2: Não, desde 2012. Mas aqui na capa eu trabalho há oito meses.

Ricardo: E você trabalhava em que local antes?

Entrevistado 2: Eu trabalhei no Donna, no Segundo Caderno.

Ricardo: De repórter?

Entrevistado 2: Sim. Eu fazia de tudo, porque no *site* tinha as capas internas, e tinha que atualizá-las. Hoje só o esporte tem capa interna e uma ou outra dos especiais.

Ricardo: E nesse *Dussanti* você puxa as imagens, o título, a cartola e só move ele dentro do local?

Entrevistado 2: Sim. Porque eu consigo editar ele aqui [mostra como faz no *Dussanti*], então eu consigo puxar “na mão”, como chamamos aqui. Que é copiar o *link*, colar o *link*, escrever ele, usar a ferramenta para editar e importar tudo já direito. Como tivemos que cortar tudo, para ficar nos padrões de capa, agora puxa para cá só para importar.

Ricardo: Esse serviço (o *ChartBeat*) te dá um número. O que é este número “51”? Este que está dentro do balão?

Entrevistado 2: É a posição do que é mais clicado. Essa é a mais clicada da capa, nesse momento, essa é a segunda, essa é a vigésima terceira, ela vai crescendo, porque eu recentemente cliquei. Recentemente dei a chamada, ela já aparece em décima oitava agora, então conseguimos ver o número de usuários que vai até esse ponto. A maioria dos visitantes está vindo

até esse ponto [mostra no site].

Ricardo: Para você saber isso, é só colocar o link no *ChartBeat* ou o link da *home page*, por exemplo? Ou precisa colocar na programação?

Entrevistado 2: Isso eu também não sei. Ativa-se o *ChartBeat*. Coloca ele automaticamente e arrasta ele para onde quiser. Aqui nas matérias ele dá até onde as pessoas foram lendo ou rolaram as matérias, e neste da para ver os *links* que as pessoas estão clicando.

Ricardo: É possível fazer um print dessa tela e encaminhar para meu e-mail, para que possa me lembrar melhor desta explicação?

Entrevistado 2: Sim. Estou encaminhando assim

(pausa)

Ricardo: Você não precisa atualizar nada agora?

Entrevistado 2: Eu vou colocar essa aqui [mostra uma notícias qualquer]. Isso aqui, como é uma lista de “ações”, eu não vou chamar com essa imagem [mostra uma imagem de uma lista] que não é muito atrativa. Eu vou fazer alguma imagem, uma imagem cortada.

Pego o ID da matéria [mostra o procedimento], essa é a matéria cortada, da reportagem. Eu venho em “Editar bloco”, clico em qualquer campo, então aparece desta forma [mostra o editor de notícias, não de capa].

Ricardo: Mas você está colando sempre três linhas (no título) na coluna do meio e nas extremidades sempre duas?

Entrevistado 2: Sim, aqui, na verdade pode ser uma [demonstra o espaço que pode ser uma].

Ricardo: A manchete é sempre três ou até três (linhas)?

Entrevistado 2: É de duas a três. Então eu colo no mesmo link, a cartola, a cartolinha e eu coloco em redes sociais, porque é um dos assuntos mais falados.

Ricardo: Você colocou só o ID ali e aparecem as redes sociais?

Entrevistado 2: Não, aqui eu copieie o link todo, copieie o link, coleie aqui. Claro, aqui é o link daquela palavra que está ali. Se a pessoa clicar aqui ela vai para a mesma coisa.

Ricardo: Ele (o sistema) busca no banco interno de imagens?

Entrevistado 2: É, ele busca no banco de imagens que já foram copiadas. Lá tem todas as fotos da nossa ferramenta de uso de imagens. São cortadas, então elas sobem para o sistema e usamos no *Dussanti*.

Ricardo: Isso são os fotógrafos ou vocês que fazem?

Entrevistado 2: Tanto faz. As vezes o fotógrafo chega, bota as fotos no sistema e já corta uma e outra para o *on-line*, mas na maioria das vezes somos nós mesmos.

Ricardo: Então você clica naquele local [mostro o *Dussanti*] para publicar e ficar *on-line*?

Entrevistado 2: Isso para entrar.

Ricardo: Aquelas alterações que você faz ficam registradas internamente?

Entrevistado 2: Sim, somente eu posso ver, ficam em modo de edição, então eu clico em publicar e ele me fornece o *preview*, e no segundo publicar ele vai para a *home*.

Ricardo: Já está ali. Ele funciona bem rápido?

Entrevistado 2: Sim. Por vezes ele “tranca”, mas é bem raro.

Ricardo: Quais são os critérios que você usa para escolher as notícias que vão para a capa?

Entrevistado 2: Tem matérias que são importantes, que nós sabemos que são de relevância editorial, que são importantes para o leitor, que é preciso que ele saiba, mesmo que ele não queira saber. Pois ele não irá clicar em todas, como por exemplo nesta aqui, a notícia do Pelé. É difícil, assim como a notícia do PIB que está aqui embaixo [mostra na capa do site as notícias referidas]. Mas chamamos na capa porque são assuntos importantes.

Ricardo: Esses (assuntos) estão mais relacionados ao valor notícia?

Entrevistado 2: Sim. Exato, mas aqui [mostra a metade de cima da coluna da esquerda] o que entra aqui tem muito de *hardnews*. Um dos pontos é o investimento do repórter; a aposta do jornal, isso tudo acabamos pensando e vamos trocando ao longo do dia, sabendo o que foi decidido numa reunião, às vezes tem um assunto que ninguém está falando, mas que é uma aposta nossa, que é importante.

Ricardo: Sim, tentar provocar o leitor também?

Entrevistado 2: Isso. Todas essas notícias são apostas [demonstra isso no computador].

Ricardo: Você já respondeu anteriormente, mas fiquei em dúvida. Este [o balãozinho do *ChartBeat*] número é o número de clics?

Entrevistado 2: É o número de acessos pela capa. Acesso somente pela capa. Se você olhar no *Analytics*, aqui no caso está *batendo*. Se a mais clicada na capa é essa aqui, *um dos maiores furos das novelas brasileiras*, foi a mais lida do site, por acaso. Aqui, no topo do Google estão os dez cliques mais vistos pelos brasileiros, mas isto nem está chamado na capa.

Ricardo: Mas ele é um vídeo que repercuti via rede social?

Entrevistado 2: Sim. Provavelmente ela foi chamada em redes. Mesmo que não haja muito engajamento, faz 10 minutos, já são dois compartilhamentos, 79 pessoas curtiram. É muito pouco, mas as pessoas estão clicando, só não estão curtindo e nem compartilhando, mas isso já está se revertendo em audiência. Tem 400 pessoas agora na matéria.

Ricardo: Esse número refere-se ao número de notícias mais acessas e não ao número de acessos?

Entrevistado 2: Não. São as mais acessadas pela capa. Essa é a mais clicada, agora mudou essa já é a mais clicada, essa é a segunda mais clicada, não é a com mais *firos*, essa é a terceira mais clicada.

Ricardo: Esses números influenciam na organização da capa?

Entrevistado 2: Sim, porque eles chegam a usar tudo o que as pessoas estão

querendo ver na nossa capa, o que elas estão acessando de outras formas, pelo *mobile*, pelo *Facebook*, ou pelo Google. Eu sei o que o meu leitor quer saber de mim agora. O quê? É de esportes, no total, porque está tudo, primeira a quinta, e a sexta mais clicada. Essas aqui já não estão querendo ir para a capa, daqui a pouco vou retirá-las, porque ele (o leitor) não está clicando em nenhuma. Essa aqui ele já está, acho que é de mais cedo, clicando na operação, mas não está clicando em nenhuma subdivisão, na segunda matéria dela. Nós temos 65 pessoas *on-line* agora, lendo essa matéria. Nessa outra temos 67 pessoas *on-line*. Estão parelhas, só que as pessoas, na capa, estão buscando muito mais essa do que essa.

O Sartori é o terceiro mais clicado da capa, desde a 1 hora da manhã. Está há bastante tempo, olho agora, então deixamos, pois o assunto não morreu, é um assunto muito relevante, então por isso não sai da capa. A base é o tempo de existência da matéria, da publicação, mas num caso como esse, que é da 1 hora da manhã, não se perde, porque é uma coisa importante.

Acontece de seguirmos chamando por mais dias, você vai ver por vezes, matérias de dois dias atrás, chamada na capa do site, porque ela ainda é relevante, ainda é atual e ainda está rendendo.

Ricardo: Isso tudo pelas redes, por que ainda não está na capa ou já está?

Entrevistado 2: Não, esta aqui não está, mas ela tem pouca gente.

Ricardo: Você vai recebendo por e-mails as outras para ir postando?

Entrevistado 2: Sim. Essa aqui é do Diário do Gaúcho, essa aqui do Diário de Santa Maria, do Donna. Eu recebo todos estes e-mails porque a gente atualiza também a capa do Clic. Por isso tem todos esses blocos e coisas, pois recebo também coisas da Gaúcha. Mas a minha prioridade é a Zero Horas.

Ricardo: Mas tem colegas que tem outras prioridades...

Entrevistado 2: Sim.

Ricardo: É tudo concentrado aqui (no setor de postagem das notícias)?

Entrevistado 2: Sim. Tem uma equipe que cuida dos sites.

Ricardo: Faz quanto tempo que tu trabalha com jornalismo?

Entrevistado 2: Desde 2010. Eu me formei em março e comecei a trabalhar em abril. Trabalhei um tempo em Santa Cruz, depois em Garibaldi e, depois, no começo de 2012 vim para a Zero Hora. Sempre trabalhei em jornal impresso e aqui mesmo, quando comecei no Segundo Caderno foi no impresso, mas sempre, paralelamente, com o *on-line*.

Ricardo: O que é o mais difícil deste trabalho?

Entrevistado 2: Esse é um trabalho inconstante. Cada dia é uma história. Está sempre mudando muito. O que a gente aprende na faculdade, às vezes, no mercado é muito diferente. A gente realmente lida com a vida das pessoas e isso, realmente, é muito delicado. Às vezes se está dando uma matéria e o jeito que se publica ou a abordagem do texto vai mudar alguma coisa na vida dela. Isso pode influenciar positivamente ou negativamente e é isso. Tem dias que a gente talvez colocaria uma matéria de manchete e no outro dia essa matéria não vai servir de manchete porque naquele vai ter alguma coisa um pouco mais forte ou esta matéria diz respeito a algo que neste momento não podemos tornar manchete.

Ricardo: Por que não repercute?

Entrevistado 2: É. Porque não repercute ou porque naquele momento não é relevante para as pessoas.

Ricardo: Mas esse não “é relevante” é em função de quê?

Entrevistado 2: É de coisas que pode render mais.

Ricardo: Mais acesso?

Entrevistado 2: Não só acesso. Manchete, principalmente, não é o que as pessoas estão mais clicando. Não é, de longe, a mais lida. Neste momento é o que a gente julga ser a coisa mais importante para as pessoas que entram no site neste momento. É a primeira coisa que ela tem que ler. A matéria que está na manchete agora, se fosse de manhã ela estaria lá para baixo. Muda muito no decorrer do dia. Tem semanas que acontece muita coisa, um acidente grave, a morte de alguém importante, uma operação. Então não é só de acordo com a audiência.

Ricardo: Qual a importância da audiência e desse controle da audiência para organizar as notícias?

Entrevistado 2: É muito importante. A gente pesa: o investimento editorial e a posição jornalística – a posição da empresa; e a audiência. O primeiro item é o principal, mas a segunda é importante, afinal de contas é o que mantém o negócio. Por isso temos esta área estreita [mostra a coluna do meio do site] que é uma região nobre.

Ricardo: Esta é a área que se coloca as notícias com maior audiência?

Entrevistado 2: É. Mas não é uma regra dura. Aqui a gente coloca os assuntos que a gente busca que eles gerem mais audiência. E o Esporte que é muito acessado.

(longa pausa)

Ricardo: Dá tempo de pensar sobre o trabalho?

Entrevistado 2: É meio automático. Depois de um tempo isso se torna automático. A pessoa nem pensa.

Ricardo: Vocês não produzem notícias, só distribuem?

Entrevistado 2: Eu que trabalho na capa não produzo. Nós todos que fazemos este trabalho não produzimos.

Ricardo: Hoje é um dia calmo?

Entrevistado 2: É, relativamente calmo. [um colega, sentado ao lado, interrompe a entrevista: “Calmo?! Como assim?!”. Desde a hora que eu cheguei, às 16 horas, está calmo. [colega interrompe, novamente, e diz: ocorreram vários acidentes e morreram várias pessoas. Teve a Iesa, o assalto em Rio Grande, foi tudo meio no mesmo tempo].

Ricardo: A Dupla Grenal não tem como não render, ainda mais aqui no RS. E esse cantinho [mostra a coluna da direita no topo] é sempre Dupla Grenal?

Entrevistado 2: Sim.

Ricardo: E não tem vídeos na capa?

Entrevistado 2: Não tem em uma área específica, mas tem. A gente tem chamadas.

Ricardo: Mas chama para um vídeo, não roda o vídeo na *home page*?

Entrevistado 2: Não, não roda. Ele tinha, antes de maio (de 2014), um bloco que rodava, mas agora não roda mais. Na verdade eu acho que isso foi uma discussão e uma decisão de não rodar. Eu não participei das decisões.

Ricardo: É simples assim, só arrastar?

Entrevistado 2: Sim, uhum. Eu pego o bloco (da notícia) e arrasto e é só colocar ali.

Ricardo: E na tua cara [no monitor de 40 polegadas que fica a frente da ilha de edição dos capistas] fica o Google Analytics te “*dando chicotadas*” o dia inteiro?

Entrevistado 2: É mais ou menos isso. E eu ainda fico com ele aberto no meu computador.

Ricardo: Mas tem alguma regularidade forte ou se mantém uma visualização entre 5 e 6 mil visualizações por dia? Esse número não baixa, certo?

Entrevistado 2: Baixa, sim. Esses dias tinha menos.

Ricardo: Mas este é um bom número?

Entrevistado 2: É um bom número. O que seria um número “ok” é 5 mil leitores *on-line*. Esse é um bom número, mas tem dias que a gente faz 9 mil, 10 mil, 11 mil acessos. Em dias que tem muita coisa interessante acontecendo. Nosso recorde de usuários ao mesmo tempo foi na morte do Eduardo Campos, que foi de 63 mil acessos.

Nem na Copa de 2014, no Brasil, teve tanto acesso. As coisas que o nosso leitor buscou mais nesse período eram as coisas que estavam acontecendo na cidade e não os jogos em si.

Ricardo: Tu pode fazer um *print-scream* do *Dussanti*?

Entrevistado 2: Sim.

(longa pausa)

Ricardo: Os dados de tráfego são mais importantes que os das redes sociais?

Entrevistado 2: Mais importantes? Como assim?

Ricardo: Por exemplo: uma notícia que tem um número maior de acessos que de compartilhamento vale mais?

Entrevistado 2: Uma notícia que normalmente é muito compartilhada não tem muito acesso.

Ricardo: Muito acesso na capa?

Entrevistado 2: Não, no site mesmo. Isso porque normalmente o que tem muito acesso nas redes não tem no site, o que é engraçado. Às vezes tem um conteúdo que percebemos o que as pessoas querem é mostrar que sabem aquilo que elas leram, mas não necessariamente leram. Tem muito conteúdo sobre política que as pessoas não clicam, mas comentam. Conteúdos “bonitinhos”, coisas bonitinhas as pessoas compartilham e não clicam. Tem coisas que as pessoas têm “vergonha” de mostrar o que gostam, elas não curtem, mas clicam para ler. As redes sociais são um caso a parte. O nosso leitor que chega pela capa e o que chega pelas redes é bem diferente.

Ricardo: Como não tem uma regra, não tem um manual que define?

Entrevistado 2: A gente (os capistas) conversa muito. Tem muita discussão. A gente erra muito.

Ricardo: Mas não tem um “errado”, tem?

Entrevistado 2: Quando tem muitas coisas acontecendo e a gente tem dois assuntos interessantes para a manchete e só temos espaço para um, às vezes entramos em desacordo. Quando não conseguimos chegar a um consenso buscamos ajuda na outra ilha, dos editores.

Ricardo: Deixa-me fazer uma pergunta um pouco filosófica. Mas considerando a complexidade do trabalho, não teria como o algoritmo fazer o trabalho de vocês? Por quê?

Entrevistado 2: Não. Porque (pausa para pensar na resposta) cada caso é um caso. Isso porque tem coisas que em um dia seriam importantes, mas no outro não. Porque tem coisas mais importantes ou no outro não. Ainda tem o fato de quem tem coisas que interessam para a

gente, mas para os outros sites como o Pioneiro, não interessam. E, como eu disse, a decisão não é de uma pessoa, mas de um grupo.

Tem coisas que a gente pesa de acordo com a nossa audiência. A capa da *home page* é voltada à população porto-alegrense. São coisas que interessam para a gente e não interessam para outros lugares. Como disse, a gente lida com pessoas. Então somos cheios de dedos e, às vezes, uma notinha de nada temos o maior cuidado. É muito subjetivo.

Ricardo: Em que medida o algoritmo ajuda? Em que medida é fundamental?

Entrevistado 2: Deixa eu pensar para responder.

Ricardo: Vou tentar simplificar. Tem toda essa questão da subjetividade que o algoritmo parece ser incapaz de interpretar. Em contrapartida, vocês tomam uma série de decisões com base em informações dos bancos de dados. De que maneira estas informações ajudam vocês a produzir essa subjetividade?

Entrevistado 2: Elas nos ajudam a entender o leitor. Tem mais a ver com a resposta, não com o nosso compromisso de jornalista de levar a eles a informação, mas ver o que eles querem e a partir daí entregar conteúdo a eles. Tem muita coisa que a gente vê que é muito acessada, como por exemplo a troca de uma atriz na novela por outra que é muito mais jovem. Houve muita repercussão e acesso, as pessoas clicavam pela capa, chegavam pelas redes, etc. Nesse ponto eles (os algoritmos) nos ajudam a ver o que o leitor quer. O algoritmo nos ajuda a entender o leitor, além de nos ajudar a entender coisas que pensávamos que interessaria e que teria um bom retorno, mas, às vezes, não tem.

Ricardo: Isso ajuda a afinar o trabalho...

Entrevistado 2: É, mas não tem regra. Não é tudo de novela que dá audiência. Não é todo o acidente que dá audiência. Tem que se fazer um balanço. A não continuidade do comportamento do leitor é o que importa. Um dia ele quer uma coisa, no outro outra coisa.

Ricardo: O leitor é instável.

Entrevistado 2: Sim. O negócio é esse, entender o leitor e dar a ele o que lhe interessa.

Ricardo: Daí a importância do conteúdo poder ser monitorado.

Entrevistado 2: Sim. Isso nos dá uns “nortes” porque até então a nossa capa era quase que totalmente em determinados assuntos, mas não sabíamos se o acesso era de redes sócias ou da capa.

Ricardo: Foi se aprimorando, entendendo-se um pouco melhor...

Entrevistado 2: Hoje a gente mantém muito mais matérias de instantaneidade na capa. A gente não deixava coisa velha, mas hoje em dia a gente sabe o que as pessoas querem e aprendemos muito a oferecer o conteúdo de uma forma diferente.

Ricardo: O que muda mais significativamente parece ser o critério de notícia, que acaba sendo tensionado pelos critérios de audiências?

Entrevistado 2: Ele (os valores notícias) não deixa de ser o principal, mas é mais aberto (pois considera o leitor) e flexível em termos de notícias e concepção de notícias.

Ricardo: Não sei se tu tem mais alguma para acrescentar...

Entrevistado 2: Não, acho que perguntou de tudo.

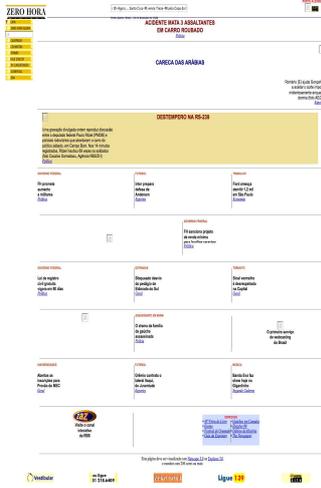
Anexo 10 – Repercussão novo site ZH site



The image is a screenshot of a Facebook post. At the top, there is a blue header with the Facebook logo and a search bar. Below the header is a large image showing a street view of a modern building. Underneath the image is a long list of user comments, each with a profile picture and text. The comments are densely packed and cover most of the page's vertical space. At the bottom of the page, there is a footer with small text, including the word "Facebook" and some copyright information.

Anexo 11 – Home pages antigas de ZH

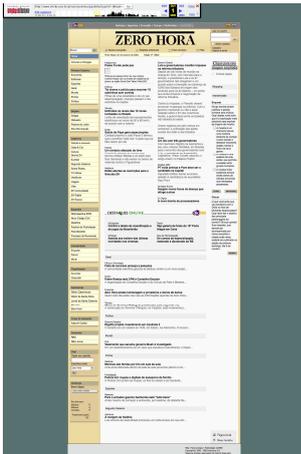
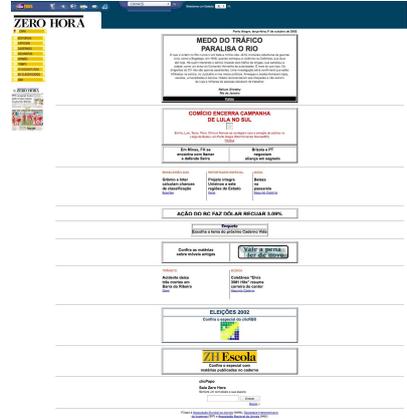
1997



1999



2002



2003



2004



2005



2006

2007



2008

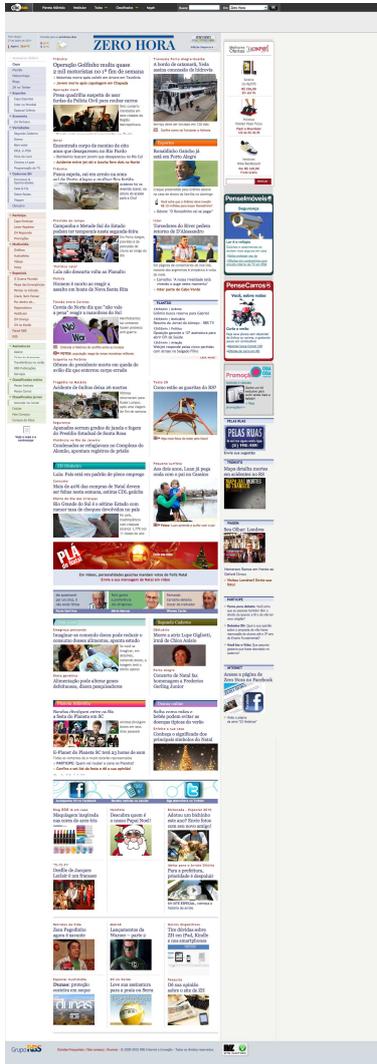


2009

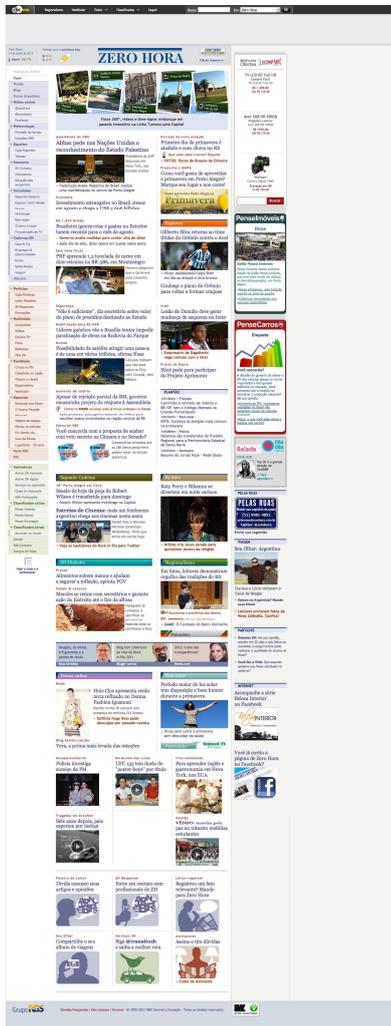


Anexo 11b – Home pages antigas de ZH

2010



2011



2012

