

## **Clica na lupa: autenticidade icônica, design esqueumórfico e diálogos analógicos e digitais na linguagem do tratamento fotográfico**

*Click on the magnifying glass: iconic authenticity, skeuomorphic design and analog-and-digital dialogues in the language of photographic processing*

Marco Resende Rapeli

Autenticidade. Fotografia digital. Design de interfaces. Simulacros. Esqueuomorfismo.

O contexto da pandemia trouxe luz à influência das interfaces digitais no nosso cotidiano, em um processo cujo início se deu entre os anos 1980 e 1990, com o computador pessoal começando a popular o imaginário de consumo das pessoas e a transformar as relações das pessoas com instituições. A fotografia e a linguagem fotográfica também passaram por isso, em um diálogo majoritariamente harmonioso, cuja tinta forte se dá sobretudo nos *softwares* de edição, que carregam elementos não-digitais, tradicionais do laboratório analógico, como marcas da linguagem e da identidade, em um processo conhecido como Esqueuomorfismo. Usando como premissa o design sendo o conjunto de técnicas que designam forma a funções para resolver problemas do cotidiano e a autenticidade como força motriz essencial do consumo de produtos, serviços e ideias, o presente estudo visa dar um passo no entendimento sobre os diálogos que são traçados entre a fotografia digital e a fotografia analógica, a partir da reflexão sobre suas interfaces. Usando uma abordagem qualitativa, o artigo baseou-se em entrevistas em profundidade com fotógrafos profissionais que dividem vivências entre o universo analógico e digital na fotografia e no tratamento de imagens.

*Authenticity. Digital photography. Interface design. Simulacra. Skeuomorphism.*

*The context of the pandemic highlighted the influence of digital interfaces in our lives, in a process that began between the 1980s and 1990s, with the personal computer beginning to popularize people's consumption imagery and transforming people's relationships with institutions. Photography and its language also went through this, in a mostly harmonious dialogue, whose strong ink occurs mainly in editing software, which carry traditional non-digital elements from the analogical laboratory as trademarks of language and identity, in a known process called Skeuomorphism. Using the premise of design as a set of techniques that designate functions to solve everyday problems and authenticity as an essential driving force of consumption, this study aims to take a step in the understanding of the dialogues that are drawn between digital photography and analog photography, based on reflection on their interfaces. Using a qualitative approach, the article was based on in-depth interviews with professional photographers who share experiences between the analog and digital universe in photography and image processing.*

## 1 Introdução: interface digital, design e linguagem

O contexto da pandemia trouxe adaptações na vida cotidiana das pessoas em meio a uma tentativa necessária de distanciamento social. Nossos hábitos, hobbies e compromissos ganharam o prefixo “tele”, ou o sobrenome “online”: reuniões, aniversários, consultas médicas, *happy hours*, trabalho, aulas, entre outros. Isso trouxe um caráter novo a nossas vidas – que já vinham em processo de digitalização - e convida a um entendimento de como (e desde quando) a linguagem digital passou a ter presença gradativamente intrínseca à sociedade.

É importante, com isso, termos em mente que o modelo de informações e utilização dos computadores como conhecemos hoje é relativamente recente. Os sistemas operacionais da Apple e da Microsoft – Macintosh e Windows, respectivamente, tornaram os sistemas de computação amigáveis para os usuários comuns, ou ao menos começaram a jornada de popularização e disseminação da linguagem digital. O computador pessoal começou, entre os anos 1980 e 1990, a popular o imaginário de consumo das pessoas e a transformar algumas dessas relações das pessoas com instituições: trabalho, escola, arte, comunicações, relacionamentos, entre outras (Vieira, 2014)

A introdução de elementos facilitadores de uso, navegação e entendimento da linguagem foi essencial para a popularização desse universo tecnológico – atuando como catalisador da informática como tecnologia possível no dia a dia, já que até então tratava-se de um universo à parte cujo consumo era restrito a funcionários de empresas do ramo de telecomunicações, engenharias e tecnologia aeroespacial. O próprio mouse é um símbolo dessa popularização, uma vez que, antes dele, computação era – com a liberdade da analogia - sinônimo de uma cena digna do filme “Matrix”: linhas de programação em um *script* escuro, com códigos específicos (Wachowski & Wachowski, 1999). O MS-DOS, por exemplo, foi um sistema operacional que precedeu o Windows e essa linguagem mais familiar até os dias de hoje (Petrin, 2015).

Nessa linha da popularização da linguagem digital, as interfaces dos sistemas operacionais e dos programas também tinham que ser amigáveis e de fácil entendimento para um público de consumidores que, até então, não havia tido contato com o universo informacional e com a linguagem digital: tudo era novidade.

Se, conforme Lopes (2019), o centenário design bauhausiano é o conjunto de técnicas que designa uma forma específica para atender a uma função, a solução para essa adaptação foi o empréstimo do universo iconográfico, das imagens, dos objetos e da nomenclatura oriunda do universo cotidiano que nós, consumidores, já tínhamos contato. Esteves e Mülling (2016) trazem um conceito seminal do design de Donald Norman para explicar essa adaptação como escolha das interfaces. Norman (2006) traz à luz o termo *affordance*, definido como sendo propriedades percebidas e reais de um objeto e que auxiliam na percepção sobre qual maneira ele poderia ser usado. Isso posto, interfaces, objetos ou produtos que fazem bom uso de *affordances* facilitam o entendimento ao usuário sobre o que fazer, sem delongas ou explicações.

Ainda segundo Norman (2006, p. 33), "Os *affordances* fornecem fortes indicações para a operação de objetos. Chapas são para empurrar. Maçanetas são para girar. Ranhuras são

para inserir coisas. Bolas são para atirar ou quicar”. Ou seja, uma interface que traz *affordances* facilita o entendimento para a interação do usuário por utilizar de atalhos e noções já existentes no repertório comum.

Seguindo essa linha, a se valer com exemplos do Windows - mas não só dele - a interface trazia (e ainda trás muito) uma série de códigos linguísticos da informação cooptados do mundo *off-line*: a organização do conteúdo salvo em pastas, a denominação de um “lugar” como a área de trabalho principal, e até uma cesta de lixo para descarte. Mais que isso, a própria lógica de entendimento do uso dessa linguagem, mesmo quando não é tão diretamente ligada como nos exemplos recém dados, se utiliza de uma lógica comum também cooptada: o ato de abrir e fechar, a organização por janelas, a consagração do verbo “navegar” para referir-se à utilização da internet, entre outros.

Esse modelo de organização da interface, que passa tanto pela arquitetura da informação quanto pelo design gráfico, integra um conceito chamado Esqueumorfismo (ou *Skeuomorphism*), e não está restrito às aplicações digitais de interface. O termo foi aplicado pela primeira vez ainda no século XIX e define toda e qualquer utilização de itens com referências específicas cuja necessidade funcional se restringe aos objetos originais (Economist, 2013). Esqueumorfismo integra dois vocábulos originários do grego: *skeuos*, o vocábulo grego para “ferramenta”, e *morphê*, traduzido como “forma”.

Um esqueumorfo pode ser definido, de maneira mais geral, como um simulacro: algo que simula (para efeitos visuais ou designativos, por exemplo) um objeto, ícone, uma ferramenta ou mesmo uma forma que já teve em outros tempos uma finalidade funcional ou uma razão de ser.

Nesse sentido, não apenas ícones ou elementos imagéticos estão sujeitos ao esqueumorfismo. Um exemplo disso está na música: as nomenclaturas de faixa, álbum, disco, são oriundas do tempo em que os formatos analógicos (como o vinil, a goma-laca e até o CD) eram dominantes dentre os suportes musicais, mas até hoje tratamos uma obra nova de um artista como “álbum”. Em uma análise mais ampla, a própria duração média de um disco – que até hoje respeita em maioria o tempo suportado por duas faces de um disco de vinil – representa um esqueumorfo.

Em 2019, veiculou-se matéria que desmembrava os diferentes tipos de esqueumorfos e onde poderíamos encontrá-los no dia a dia (BBC, 2019). Chama a atenção a existência recente desse texto por dois motivos: primeiramente ao dar destaque para os mais diversos tipos de esqueumorfos; em segundo lugar, metalinguisticamente falando, o fato de a veiculação ter se dado em meios de massa, popularizando o termo e chamando a atenção para o conceito e suas ramificações.

Com o passar do tempo, a interface digital consolidou-se e sua linguagem foi se popularizando. Com isso, os usuários ganharam repertório fundamental para que não mais fosse estritamente necessário a cooptação das aparências analógicas. Ou seja, “os usuários não precisam mais visualizar as obviedades dos controles, ou seja, não necessitam que um website de um jornal possua a mesma aparência estética de um jornal físico para compreender a informação” (Esteves & Mülling, 2016, p.4998).

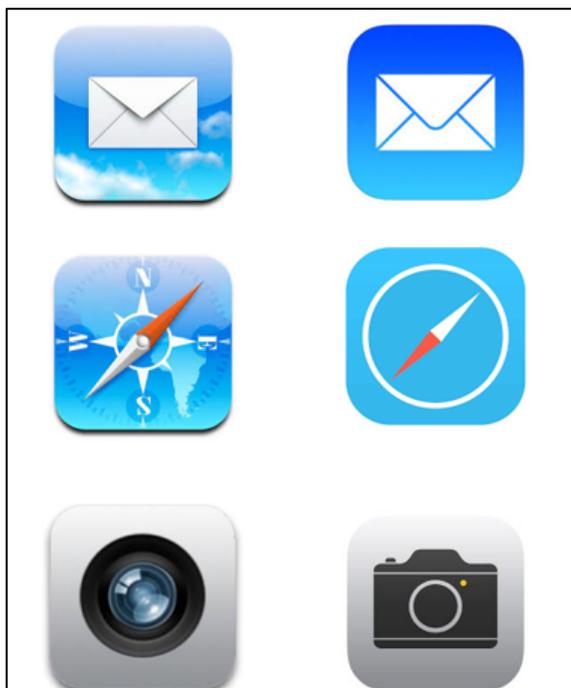
Ainda assim, alguns softwares – os de tratamento fotográfico inclusive – ainda resgatam e trazem essa linguagem de signos em suas interfaces, propondo um diálogo com o universo analógico. O objetivo desse artigo é, portanto, analisar esses diálogos possíveis sob a lente do design de interfaces a partir do conceito do Esqueumorfismo e dos constructos de autenticidade icônica (Grayson & Martinec, 2004), detalhados mais a diante.

## 2 Interface digital, design e linguagem

Há um ponto de vista do design que visa evitar o uso de esqueumorfismos em interfaces. Esteves e Mülling (2016) discorrem sobre o uso do *flat design*, termo inglês que significa "desenho plano": um movimento do design em crescente adoção que substitui os esqueumorfos como elementos interfaciais. O *flat design* adota como identidade visual linhas mais retas, menos texturas, menos sombreados, aparência bidimensional em contraposição ao tridimensional que o esqueumorfismo tradicional carregava, e até menos cores e uma impressão mais sóbria do design.

Ainda segundo Esteves e Mülling (2016), a Apple é exemplo claro da substituição do esqueumorfismo pelo flat design, a se valer pelo sistema operacional do iPhone, que versão a versão realiza algumas mudanças em vias de deixar a interface mais sóbria e "plana", *flat*. Vaccaro (2019) comenta em texto, também, sobre as mudanças em caminho do *flat design* pela Apple. Abaixo, é possível visualizar 3 exemplos dessas evoluções, através da Figura 1.

Figura 1: Evolução dos ícones digitais (Pinterest, 2021).



Cabe reparar, no entanto, que os ícones no *flat design* de fato deixam de trazer aparência, textura, reflexos, cores, sombras próximas às de um objeto real, mas seguem sendo simulações do mundo offline. Ainda usando os exemplos contidos na figura 1, enquanto nas primeiras versões tínhamos um envelope de correio, uma bússola e uma câmera com aparências mais realistas, nas versões posteriores temos desenhos mais simples, minimalistas, planos e sóbrios dos mesmos objetos: um envelope, uma bússola e uma câmera.

É sobre a câmera, metaforicamente falando, que o objeto desse artigo repousa sobre. A fotografia digital é um conjunto de técnicas que traz em sua linguagem vários esqueumorfos, referências, ícones, símbolos e signos cooptados do universo fotográfico analógico e pré-digital. A seguir, o artigo busca trazer um breve histórico desse conceito. A seguir, vamos passar por um breve histórico e contexto da fotografia.

Tal como conhecemos hoje, a técnica fotográfica existe desde os anos 1800. A palavra é definida a partir dos vocábulos latinos “foto” (luz) e “grafia” (escrita), surgiu a partir da descoberta de que, a partir de um suporte quimicamente sensível à luz e a exposição a partir de um aparelho escuro (ou “câmara”, ou “câmera”), tornaria-se possível o registro do mundo, da vida das famílias, de momentos, e posteriormente auxiliando a ciência e possibilitando ou alterando formatos artísticos desde as artes plásticas, até as cênicas, como apontam Renó, Barcellos & Vázquez-Herrero (2018).

Dos anos 1950 até o início dos anos 2000, a fotografia – ou o conjunto de técnicas que fazem existir a fotografia, passou por significativas mudanças no seu jeito de ser: formatos de filmes, câmeras, cores, técnicas de revelação e ampliação, automatização no modo de capturar as fotografias etc. Até então, o que na era pré-digital abrangia todo o universo da fotografia, hoje está quase inteiramente reduzido à terminologia “fotografia analógica” - ou “fotografia química”<sup>1</sup>, universo que compõe câmeras inteiramente ou semi mecânicas, bobinas de filmes e papéis fotográficos sensíveis à luz, químicos para a revelação e ampliação dos filmes, marginadores, lupas, régua, entre outros objetos. Mesmo com o surgimento do computador, da computação gráfica e da dita popularização da informática, até o início dos anos 2000 a maneira conhecida de ter nos computadores (em formatos digitais) uma fotografia, era digitalizando-a (ou escaneando-a).

Depois disso, a fotografia passou a contar com inovações para tornar nativamente digital um registro fotográfico: passou-se a não ser mais necessário para o fotógrafo se valer de suportes físicos a partir do momento da existência o ciberespaço mais do que consolidado, “em especial a gadgets mobiles, tem-se em mãos uma poderosa ferramenta, que dotada de comandos simples é possível carrega-se uma infinidade de possibilidades no bolso e nas mãos” (Renó, Barcellos, & Vázquez-Herrero, 2018, p. 15). As (chamadas) câmeras digitais possibilitaram a gravação fotográfica diretamente em formatos e dispositivos eletrônicos (como

---

<sup>1</sup> N. do A. : nesse artigo, adotou-se a preferência pelo termo “fotografia analógica” para referir-se à fotografia tradicional.

cartões de memória, pen drives), dispensando suportes analógicos e processos extras. O caminho para o resultado final (a gravação de uma imagem) encurtava-se.

O processo de convergência digital reduziu e continua reduzindo o número de dispositivos necessários para a fotografia e para outras atividades (como música, organização pessoal, turismo, lazer, etc). Isso integra a linha do tempo das técnicas fotográficas, de maneira que hoje um smartphone é capaz de realizar e acomodar tarefas que antes eram cruciais de serem feitas com diversos instrumentos, equipamentos e até uma sala com vedação completa à luz.

### **3 Autenticidade, interface, simulacros e autenticidade icônica**

Nas práticas de consumo, é sabido que os consumidores se veem, cada vez mais, num processo de busca pelo que é autêntico (Boyle, 2003). Essa autenticidade, no entanto, não se restringe a uma modalidade de reprodução ou de entendimento do que é autêntico: podemos, por exemplo, de imediato crer que o constructo da palavra "autêntico" pode estar diretamente ligado a aquilo que não é uma cópia ou uma imitação (Bruner, 1994).

Assim, também, Jean Baudrillard (1992) traz o termo "simulacro", para compreender o que está entre a imitação e a metamorfose, ou seja, a transformação. Para o autor, um simulacro é a ressignificação de um conceito ou objeto a partir de sua de sua configuração original, referenciando-se dela, mas trazendo alguma distância e também seus significados próprios. Simulacro é um procedimento relativo à produção de sentidos, ou seja, é mais sobre o que foi transformado do que sobre o que foi imitado a partir da matriz original.

É aí que Grayson e Martinec (2004) separam e bifurcam o conceito: a autenticidade indicial (I), compreendida como pistas que definem uma ligação espaço-temporal com alguma coisa a mais, como as marcações de mãos de Artistas, e a autenticidade icônica (II), quando a palavra "autêntico" é por vezes utilizada para descrever algo cuja manifestação física assemelha-se a algo que é indicialmente autêntico (Grayson & Martinec, 2004).

Isso é um processo que vem numa linha do tempo ampla, posto que

se no Renascimento havia uma grande representatividade do original, no período industrial passou-se a contar com uma grande reprodução do mesmo objeto, e na era pós-industrial, por sua vez, haveria simulações, sem origens, valores referenciais ou afins, fazendo dos simulacros a verdade (Rapeli, 2018, p. 26).

### **4 Objetivo detalhado e procedimentos metodológicos**

Com isso posto, (o design de interfaces e seus recursos esqueumórficos, a fotografia e o tratamento fotográfico analisados sob o ponto de vista da autenticidade icônica) quais as percepções reais declaradas de fotógrafos e usuários de softwares de tratamento de fotografias a respeito da linguagem iconográfica utilizada, e quais os diálogos que são traçados entre a fotografia digital e a fotografia analógica, a partir da reflexão sobre suas interfaces?

Esse artigo visa responder à pergunta do parágrafo anterior, entendendo a percepção da autenticidade icônica e da existência de simulacros na composição do design e na lógica da informação nas últimas versões do Adobe Photoshop e Lightroom como ferramentas digitais para tratamento de fotografias. Como instrumento metodológico, se utilizou, a partir de uma abordagem qualitativa, a técnica de entrevista individual, que se configura sendo uma conversa realizada pessoalmente pelo pesquisador junto ao entrevistado, seguindo um método para se obter informações sobre determinado assunto, e, através de pautas, deixar o entrevistado fluir livremente a partir de cada ponto (Cervo & Bervian, 2002). Foram explorados os temas de fotografia, design de interfaces, autenticidade, e o diálogo da fotografia analógica em tempos digitais.

As entrevistas foram realizadas de forma *online* via Skype ou WhatsApp com 4 fotógrafos e tratadores profissionais de imagens, com o intuito de compreender suas vivências trans-plataformas e as traduções de linguagens que são efetivamente feitas no dia-a-dia, e quais os diálogos possíveis entre a linguagem digital de tratamento de fotografias com os métodos históricos observados na fotografia. Os entrevistados são atuantes na mídia especializada e nas redes sociais. Por isso, suas identidades foram ocultadas preservando o anonimato de cada um deles.

Após as entrevistas, foi aplicado o método de análise qualitativa dos dados, buscando padrões e significados nos conteúdos transcritos das entrevistas (Gil, 2008), a partir das dissertações individuais sobre os temas explorados nas pautas. Conforme determina Tesch (1990), a análise qualitativa seguiu os critérios de ser reflexiva, comparativa, fenomenológica, explicativa e flexível, ou seja, abrindo mão da rigidez das pautas para se achar significados relevantes sobre o tema.

## 5 Diálogos sempre presentes: luz, olhos e câmeras

A fotografia precisa de uma relação íntima entre a luz e um suporte para existir: é a partir do diafragma que a luz entra, passa por um jogo de lentes e chega ao suporte que registra a informação - seja uma emulsão gelatinosa sobre um vidro, uma película de filme de pequeno, médio ou grande formato, ou um sistema digital que converte a informação em pixel.

Por isso, antes de traçar o diálogo possível de linguagem que existe entre um sistema digital e um sistema analógico ou químico e antes de entendermos os méritos de um processo supostamente evolutivo de linguagem ou interface, é importante colocar a fotografia como parte de um processo adaptativo de captura e interpretação de luz e imagem. Assim, segundo o entrevistado 1, “nós não temos outras formas de enxergar que não o olho: a régua que rege a estética é o olho! O olho é base o resto é tudo mudança na forma de captura” (AV, 11 março, 2021).

Isso coloca no processo de entendimento evolutivo das interfaces tecnológicas e do design um importante ingrediente como ponto de partida, que é o de se inspirar na natureza para resolver problemas do dia a dia. A arquitetura, a engenharia, a informática e o desenho

industrial devem à natureza alguma parte de seus inventos, evoluções e revoluções, compondo um processo conhecido como biomimética, ou simplesmente design inspirado na vida, remetendo-se a Leonardo da Vinci como um grande colaborador do processo (Ogliari & Melo, 2015).

Com isso, a envergadura conceitual da fotografia enquanto suporte - se analógico ou digital - rema na maré da evolução imagética e de linguagem que se fazem com base na inspiração do olho humano como processo biomimético, relativizando as nuances que possam existir entre o analógico digital, resguardando as diferenças como meras particularidades de cada suporte e as semelhanças como elementos inerentes da técnica fotográfica.

Com isso, essa relativização temporal coloca as duas técnicas fotográficas como contemporâneas e que sempre vão ter ou um papel específico frente à fotografia como um todo e/ou pessoas interessadas nas técnicas. De acordo com o entrevistado 3, “na verdade não é uma linha evolutiva: é paralelo. Tanto que todos os processos fotográficos desde antes de 1826 estão vivos e estão sendo usados na prática por artistas” (RN, 19 março, 2021).

Três dos entrevistados dessa pesquisa atuam exatamente nesse resgate dos processos ditos históricos para a contemporaneidade, como possibilidades adicionais no rol de técnicas fotográficas e não (somente) como um contato nostálgico com maneiras outrora tidas como antiquadas de se fazer fotografia. É aí que a fotografia ganha, inclusive, uma associação mais direta com o universo artístico ou com o que se entende como arte.

## **6 (Não) toque, é arte: caráter artístico e de ateliê do processo analógico**

A fotografia analógica carrega em sua bagagem alguns elementos que remetem estética ou funcionalmente ao universo artístico. Isso causa uma percepção de que - seja pelos elementos químicos, pela manipulação artesanal ou pelos cuidados manuais e táteis exigidos - o processo analógico saia em um batalhão à frente do processo digital quando há um intuito artístico posto a cada expressão fotográfica. Os fotógrafos profissionais percebem isso com um olhar mais externo do que os amadores, embora as associações entre fotografia e arte sejam constantes. Eis como o entrevistado 4 enxerga essa situação: “existe um nicho de pessoas que se julga artista meramente por trabalhar no suporte analógico, embora eu não concorde com esse pensamento” (AN, 04 maio, 2021).

Embora o diálogo entre fotografia e arte seja constante, é com o processo químico e analógico que parte das técnicas mais conhecidas como formas artísticas se conectam com o dia-a-dia fotográfico. De acordo com o entrevistado 1, “pra quem gosta de arte e tá acostumado a ter contato com coisas manuais, ter contato com o analógico, líquidos e mão na massa e ideia de ateliê, foi muito reconectador” (AV, 11 março, 2021).

Isso faz com que a fotografia analógica e seus rituais mais tradicionais - seja de captura, revelação ou tratamento - referenciem-se muito mais constantemente com o trato artesanal dos processos artísticos, proporcionando uma experiência diferente da fotografia digital. Nessa linha de raciocínio, o entrevistado 1 afirma o que se segue:

Quando você erra no analógico você não sabe muito o que errou. Por isso o digital foi uma farrá. A do analógico eu queria entender onde eu errei. Revelar e fazer tudo e casa e permitiu fotografar mais e entender onde eu estava errando (AV, 11 março, 2021).

Entendemos que há uma relação tríplice entre processo, estética e simbolismo que é essencial para compreender os diálogos e as sutilezas que existem entre cada técnica ou suporte fotográfico. A citação a seguir ilustra como isso se traduz para o entrevistado 1:

Pra pessoas, como eu, que curtem trabalho manual e mão na massa, é uma coisa diferente. Seria como dizer por exemplo: eu gosto mais da máquina de escrever do que o laptop não porque a máquina de escrever me ajuda no resultado final, mas porque eu gosto mais do processo (AV, 11 março, 2021).

A diferença também se fortalece na dialética estabelecida entre experimentação e controle, e sobre qual ator está predominantemente presente em cada processo: se a figura do fotógrafo está mais atuante no controle de todas as variáveis, ou se as tecnologias que mediam a luz e o fotógrafo são autossuficientes ou autônomas no processo. É nessa perspectiva que o entrevistado 2 afirma: “o fotógrafo está desaparecendo. Com ferramentas e interfaces mais fáceis de usar, estamos chegando no topo de uma montanha que cresce vertiginosamente. Do analógico pro digital, do digital pro celular, e assim por diante” (AG, 19 março, 2021).

Há uma dicotomia entre essas duas variáveis, posto que, com menos controle, pode haver maior convite à experimentação e a resultados inesperados, fortalecendo nesse caso a veia artística de um suporte em detrimento do outro.

Por fim, o debate da essência artística frente à funcionalista esbarra em outro paradoxo: o da popularização *versus* a banalização, e o quanto o resgate histórico meramente nostálgico tende a cegar o acesso às tecnologias e pulverização de tecnologias, sabedorias e técnicas por parcelas maiores da população. Um dos entrevistados lembrou da personagem vivida por Fernanda Montenegro, em *Central do Brasil*, figura central do filme, que escreve cartas na estação de trem para dar voz às pessoas analfabetas ou semianalfabetas que buscavam dar notícias a entes queridos e distantes. Romantizar excessiva mente essa figura em extinção - tanto pela aura envolta de uma pessoa dando voz às palavras de pessoas sem capacidade de escrita, quanto pelo caráter manual e artesanal da técnica manuscrita - é pôr em xeque, por exemplo, os avanços tecnológicos que permitem o contato em tempo real, e sobretudo a melhoria da educação que permitiu um grande aumento contingente populacional alfabetizado.

## 7 Padrão de aprendizagem: um resgate histórico

A fotografia analógica tem um jeito de ser e estruturas de interfaces e funcionamentos que ajudam no aprendizado e na maneira de pensá-la como um todo. Isso fornece as bases para entender como a fotografia digital foi desenvolvida e, naturalmente, sobre como as ferramentas foram desenhadas. Com base nas palavras do entrevistado 4,

Se você pegar hoje o adobe Lightroom e o photoshop, ali dentro você encontra as ferramentas que foram tiradas diretamente do laboratório. Inclusive o layout: o Lightroom (que inclusive brinca com o

nome 'darkroom', que é a sala escura) tem a mesa de luz embaixo, com as miniaturas embaixo no mesmo formato dos slides que a gente coloca(va) na mesa de luz (AN, 04 maio, 2021).

Nem sempre, no entanto, os ícones remetem a técnicas da fotografia analógica. O universo das artes e outras técnicas manuais - contemporâneas ou não à fotografia - ganham espaço nas interfaces digitais. Segundo o entrevistado 1, "a caixinha de ferramentas são uma cópia pura das caixas de impressão de prensas gráficas. Tem o pincel, a máscara, entre outras coisas" (AV, 11 março, 2021).

Nesse sentido, o processo de elencar ícones esqueumórficos no processo analógico de captura, revelação e tratamento de fotografias como ponto de partida e como referência mental para o processo de aprendizagem e referenciamento, parece estar também relacionado com o lado de desenvolvimento do programa em si do que com a maneira com a qual os consumidores se relacionam com esse universo.

Ou seja, toda a maneira com qual entendemos fotografia foi baseada em como a fotografia analógica foi desenvolvida, não só por sua anterioridade cronológica, mas por sua bagagem conceitual, entendida como privilegiada no mundo físico, contrapondo o substrato da linguagem digital e fotográfica em sua essência. Assim, segundo o entrevistado 4,

O 'ISO' mesmo é uma coisa totalmente diferente no digital do que é no analógico. A gente mantém o mesmo nome pra manter a compreensão. Quando você entende o processo fotográfico em si, é possível ver que só o processo analógico te ensina exatamente a exposição correta. [...] Existe um padrão de cinza-médio que, quando criado não existia a ideia de pixels (AN, 04 maio, 2021).

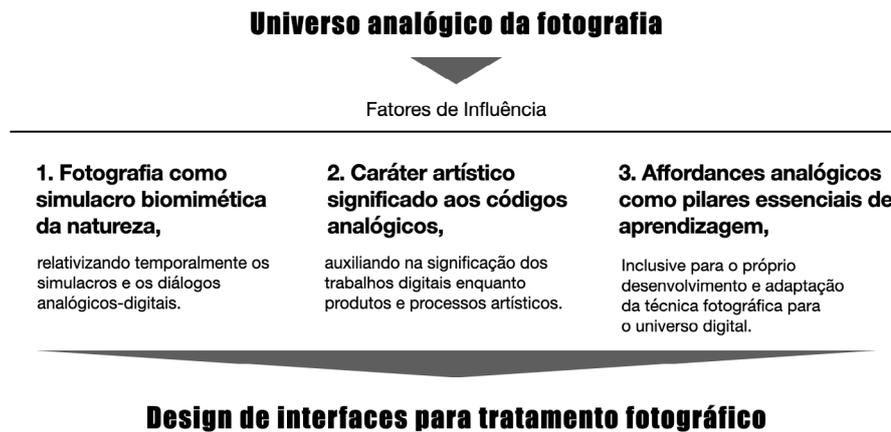
Nesse sentido, quando os programas de tratamento fotográfico cooptam ícones, nomes e referências ao processo analógico, mais do que facilitar a aprendizagem e servir de *affordances* - como usualmente é o ponto de partida para interfaces esqueumórficas - eles estariam usando de um componente do alicerce da linguagem fotográfica que não existe "tradução literal" no idioma digital, mais uma vez dando insumo para o entendimento de que a linguagem fotográfica é um único idioma e não dois idiomas com traduções distintas para cada universo.

A fotografia analógica é sobre o meio, ao passo que a digital versa o fim. Parece que a linguagem digital entendeu isso como base para sua maneira de ser e assim contribuir imensamente para a técnica fotográfica.

## 8 Síntese Conclusiva

Com isso, é possível estabelecer que a fotografia analógica traça seu diálogo com a interface digital de tratamento fotográfico a partir de três fatores de influência, definidos acima e resumidos a seguir:

Figura 2: esquema-resumo da pesquisa. (Fonte: elaborado pelo autor)



Ou seja, o universo analógico da fotografia influencia primeiro, por carregar a partir da composição entre lentes, suportes e luzes, uma referência biomimética ao corpo, aos olhos e à própria natureza – o que relativiza temporalmente toda e qualquer derivação que, *a posteriori*, alterou como a luz é capturada. Em seguida, pelo caráter artístico imprimido à fotografia química, por seu jeito de ser que remete aos trabalhos em ateliês, por exemplo. Por fim, pelo fato de, inegavelmente, a forma como a técnica fotográfica ter sido estabelecida, ter cavado um território único, dando pistas que auxiliam no padrão de aprendizagem – tanto dos usuários, quanto dos desenvolvedores e pesquisadores que adaptaram a fotografia à sua vocação digital.

## 9 Discussão final e Considerações

No processo de resgate histórico ao qual o consumo e suas práticas estão sujeitos no mundo atual é imprescindível a noção da influência que a autenticidade e a busca pelo autêntico têm sobre essa motriz no comportamento dos consumidores. Ou seja, cabe não isolarmos o resgate histórico no consumo do poder que a busca pela autenticidade influencia sobre o consumo.

Com essas cartas na mesa, convém uma pergunta que pode ficar como problema-sugestão para futuras pesquisas ou aprofundamentos: à maneira com que a evolução tecnológica caminha - repleta de elementos, itens, símbolos e signos que remetem a outras eras; simulacros com origens em tempos passados – estaria ela própria resguardando o que é autêntico para exatamente o que estará em outras épocas?

A própria palavra “virtual”, usada como adjetivo para aquilo que está imerso no dito universo computacional, é um vocábulo que carrega em sua definição aquilo que é “(I) existente como possibilidade, sem efeito real; (II) que tem capacidade de existir; (III) predeterminado a ser realizado; (IV) semelhante a outro” (Michaelis, 2021, online). Ou seja, a informática, um campo de conhecimento tão amplo, novo, pulsante e próprio de definições próprias carrega em sua gênese uma linguagem e definições lexicais que dão a ela própria um caráter de atividade laboratorial, que serve para emular; simular uma situação não-digital. Isso pode impregnar nos

sistemas operacionais e nos *softwares* – fotográficos ou não – uma percepção leiga que se aproxima dos jogos, da fantasia e de todo um universo lúdico paralelo ao mundo real e às experiências concretas.

No caso da fotografia: se *softwares*-referência de tratamento digital de imagens carregam em sua iconografia elementos que reproduzem o universo offline seja da fotografia analógica, seja fora dela – portanto, simulacros ou potencialmente esqueumórficos – estaria essa própria interface resguardando a autenticidade das fotografias à própria fotografia analógica?

Essa reflexão se põe relevante no momento em que, após 2 décadas de perda de espaço para a fotografia nativamente digital, o suporte analógico continua cativando consumidores e ainda garantindo nicho de mercado e sobrevivência, em meio a evolução tecnológica que caminha a passos rápidos em direção à convergência absoluta.

## Referências

Baudrillard, J. (1992). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água.

BBC. (5 de outubro de 2019). *O que são os esqueumorfos e por que estão em toda parte?*

Fonte: BBC News: <https://epocanegocios.globo.com/Vida/noticia/2019/10/o-que-sao-os-esqueumorfos-e-por-que-estao-em-toda-parte.html>

Bervian, A., & Cervo, A. (2002). *Metodologia Científica*. São Paulo: Prentice Hall.

Boyle, D. (2003). *Authenticity: Brands, Fakes, Spin and the Lust for Real Life*. London: Harper Perennial.

Bruner, E. (1 de junho de 1994). Abraham Lincoln as Authentic Reproduction: A Critique of Postmodernism. *American Anthropologist*, 96(2), pp. 393-415.

Economist, T. (26 de junho de 2013). Fonte: The Economist: <https://www.economist.com/the-economist-explains/2013/06/25/what-is-skeuomorphism>

Esteves, J. R., & Mülling, T. (2016). Flat design aplicado ao design de interfaces: uma análise acerca da estética visual e da usabilidade da tendência flat. *12ª Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design* (p. 13). Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings .

Esteves, J. R., & Mülling, T. (2016). Do skeuomorphism ao flat design: a formação de tendências estéticas sob a ótica do design de interfaces. *12ª Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design* (p. 13). Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings .

Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas.

Grayson, K., & Martinec, R. (2004). Consumer perceptions of iconicity and indexicality and their influence on assessments of authentic market offerings. *Journal of Consumer Research*. Oxford, 31(2).

Lopes, L. (24 de maio de 2019). *Revista Digital Casper Líbero*. Fonte: <https://revistaesquinas.casperlibero.edu.br/arte-e-cultura/bauhaus-aniversario/>

Michaelis. (09 de maio de 2021). Fonte: Dicionário de língua portuguesa: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/virtual/>

- Norman, D. A. (2006). *O design do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Ogliari, A., & Melo, L. M. (2015). A biomimética no desenvolvimento de produtos: a relação entre forma e função para obtenção de leiautes iniciais. *DAPesquisa*, 10(14). doi:<http://dx.doi.org/10.5965/1808312910142015087>
- Petrin, N. (25 de setembro de 2015). Fonte: Estudo Prático: <https://www.estudopratico.com.br/sistema-operacional-ms-dos/>
- Pinterest. (10 de maio de 2021). Fonte: Pinterest: <https://br.pinterest.com/pin/603130575081925330/>
- Rapeli, M. R. (2018). *Tocando o autêntico: os significados da autenticidade no consumo de discos de vinil*. São Paulo: ESPM.
- Renó, D. P., Barcellos, J., & Vázquez-Herrero, J. (2018). A fotografia como protagonista de histórias: casos de reportagens no Marrocos. *Semiótica e História: Fotografia e Informação*, 15.
- Tesch, R. (1990). *Qualitative Research: Analysis Types and Software Tools*. Nova Iorque: Falmer.
- Vaccaro, T. G. (17 de janeiro de 2019). *Blog Thiago Gemignani Vaccaro*. Fonte: <https://medium.com/@thiagovaccaro/apple-e-a-volta-do-esqueumorfismo-em-2019-862a3d386e38>
- Vieira, D. (12 de setembro de 2014). *Parabéns, PC: Microsoft e Intel comemoram 33 anos do computador pessoal*. Fonte: Tecmundo: <https://www.tecmundo.com.br/computador-desktop-/63146-parabens-pc-microsoft-intel-comemoram-33-anos-computador-pessoal.htm>
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Diretores). (1999). *Matrix* [Filme Cinematográfico].

### **Sobre o autor**

Marco Resende Rapeli. Mestre em Comportamento do Consumidor e Comunicólogo pela ESPM-SP; Pesquisador em Consumo nas temáticas de autenticidade e resgate histórico; Estrategista de marcas na Tátil Design; e-mail: marco.rapeli@gmail.com