

## FLAT DESIGN PARA APAGAMENTO DE RASTROS NA TELA DO SPOTIFY: NAS INTERFACES DIGITAIS CONTEMPORÂNEAS, O ACESSO INDIRETO E VELADO À MEMÓRIA ANALÓGICA

Carlos A. VIEGAS (UNISINOS)<sup>1</sup>

**Resumo:** Este texto é um recorte de uma pesquisa maior que esquadrinha o Spotify enquanto materialidade. Aqui, discuto a montagem vista na interface gráfica deste software, observando que o Spotify reaproveita modelos cognitivos impregnados por softwares pregressos e, por meio destes, retoma indiretamente valores do manuseio analógico. O aplainamento *clean* dos elementos, denominado “flat design”, trata, no Spotify, de eliminar as camadas de tempo envolvidas na remediação que ele próprio promove, em contraste à referência evidente observada em softwares mais antigos. Tal movimento, visto ainda em outras manifestações contemporâneas, inclui a interface gráfica em um ciclo de representação baseada na representação, o que implica em formulações éticas e estéticas típicas do software moderno.

**Palavras-chave:** Interface; Software; Spotify.

**Abstract/Resumen:** This text is a clipping of a larger research that scans Spotify as materiality. Here, I discuss the assembly seen in the graphical interface of this software, noting that Spotify reuses cognitive models impregnated by previous softwares and, through these, indirectly recovers values of the analogue handling. The clean planing of the elements, named "flat design", in Spotify, tries to eliminate the time layers involved in the remediation that it promotes, in contrast to the evident reference observed in older software. This movement, seen in other contemporary manifestations, includes the graphic interface in a cycle of representation based in other representations, with ethical and aesthetic implies typical in modern software.

**Keywords/Palabras clave:** Interface; Software; Spotify.

### INTRODUÇÃO

No âmbito dos estudos da comunicação, o nome “Spotify” é muitas vezes enquadrado como um serviço de consumo de conteúdo sonoro, envolvido por uma geopolítica e um ambiente econômico bastante específicos que tal serviço cria e/ou faz atualizar a partir do momento em que interfere, com sua proposta de consumo por *streaming*, nas lógicas da indústria fonográfica mundial. Muito embora tal modelo de consumo seja de fato desconcertante à indústria e caiba em diversos tipos de análise, sendo muitos deles propriamente comunicacionais, o que interessa ao presente texto é o software que o usuário tem instalado em seu aparelho, liberto este, ainda que momentaneamente, de todas estas circulares e analisado como estrutura programada

---

<sup>1</sup> Produtor digital, bacharel em Publicidade e Propaganda e mestrando em Ciências da Comunicação pela Unisinos, onde integra o grupo TCAv - Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design. E-mail: <viegas.carlos0@gmail.com>.

proporcionadora de sentido e detentora de interface gráfica. Interessa o software como materialidade, pode-se dizer, e a forma como ele se dá a ver como tal.

Enxergado como software, o Spotify se abre sob outro olhar, dando continuidade não aos formatos da indústria fonográfica – partindo da constatação da indústria cultural e passando por diferentes formas de distribuição ao longo da história, como fazem muitos dos estudos dedicados ao Spotify atualmente –, mas a uma linhagem de softwares digitais reprodutores sonoros que povoam a cultura popular mais diretamente desde o início da década de 90, quando os computadores passaram a ter potência o suficiente para reproduzirem fonogramas e o mp3 tornou-se, muito por conta da popularização da web, um formato de massa. Desde então, reinaram softwares como o pioneiro Media Player (Microsoft, 1990), o rústico QuickTime (Apple, 1991), o arrojado Winamp (1997) e os mais recentes Windows Media Player (Microsoft, 1998) e iTunes (Apple, 2001). Cada qual, à sua época, abriu os seus poros à intrusão de seu ambiente cultural e tecnológico, incluindo e fazendo prescrever recursos conforme suas dinâmicas contemporâneas. E, assim como enxergar o Spotify como um item que atualiza as dinâmicas da indústria cultural faz abrir sobre ele muitas opções heurísticas de análise, alterar a mirada e vê-lo como um software a atualizar sua categoria também cria um novo objeto e, por razão disso, novas respostas e produtos de pesquisa.

Alinhado aos seus pares de categoria, o Spotify reprodutor sonoro não explica os rumos nem os desencontros da indústria fonográfica necessariamente, mas evidencia, por exemplo, os movimentos de um tipo de software sobre a história e, na esteira disso, os rumos de uma natureza de interface gráfica que se modelou mediante às mensagens que precisava transmitir à cada época. Da tentativa fracassada de cópia dos objetos do mundo tátil característica dos anos 90, passando pela cópia perfeita dos objetos 3D na virada do milênio e chegando ao visual *flat* do Spotify no século XXI – construído com cores chapadas, sem insinuações de relevos, sombras ou texturas –, há algo sendo dito sobre o usuário e sobre a maneira como o software se porta nas dinâmicas a que se propõe e nos jogos a que se dá. O presente texto se dispõe a discutir essas oscilações visuais à sombra de algumas teorias da interface utilizando a interface gráfica do Spotify como pivô empírico, ensaiando entender, ao fim, como os diferentes estágios da técnica à mostra nas interface gráficas dos softwares de reprodução sonora se relacionam e se organizam em uma narrativa integradora.

## A INTERFACES DIGITAIS COMO PRODUTOS DE REPRESENTAÇÃO

Lev Manovich (2001) delineou em *The language of new media* que os softwares possuem em seu interior uma lógica exata pré-programada para responder de maneira pragmática a uma ação ou a um conjunto de ações. Ainda que aparentemente carregue um ar de obviedade quando entregue a um especialista, tal consideração do autor traz em si outras caracterizações mais interessantes. A primeira, a de que a natureza matemática inevitável ao software lhe trará sempre características que serão decisivas para analisarmos a forma como ele é moldado e molda o cotidiano que com ele se relaciona. A segunda caracterização, a de que já se fazia necessário, no ato da consideração de Manovich (2001), reafirmar qual era a natureza do software – matemática, pré-programada, rígida até quando se propunha adaptável ao usuário<sup>2</sup> –, dada a capacidade já presente destes organismos de se “humanizarem” no contato com as massas.

Os softwares dos quais tratava Manovich já na virada do milênio não eram os primeiros a habitarem a realidade humana – Ada Lovelace (1815-1852), tida popularmente como a matriarca do software, idealizou as primeiras estruturas programadas ainda no século XIX –, mas eram os primeiros a maturar a ideia de um software-mídia, muito por conta de serem os primeiros a possuírem interfaces gráficas de largo alcance, com sua difusão e seu impacto na cultura facilitado pela popularização da informática e da web, sequencialmente. Não à toa, essas estruturas visuais materializadas em telas receberiam do autor russo uma atenção importante. Nelas, por meio ou a partir delas é que seriam visíveis as atualizações cognitivas e sociais apontadas como as mais relevantes proporcionadas por aquele promissor organismo contemporâneo que o software aparentava ser.

Um passo atrás neste enquadramento – que pode levar ao entendimento de que a interface é simplesmente uma superfície luminosa onde os dados se apresentam em

---

<sup>2</sup> Via de regra, um software capaz de adotar uma forma mutante e “imprevisível”, aparentemente subjetiva, só o faz por conta de uma capacidade pré-programada para captar impulsos ou comandos que o permitam tal comportamento. Um software “sensível” a este ponto não é, portanto, um software sem rigor, mas uma estrutura apta a captar comandos ainda mais sofisticados do que um software de formato e narrativa estanque e retilínea.

forma de gráficos – se faz necessário. Na química, onde o verbete “interface” foi cunhado antes da computação apropriar-se dele (FULLER, 2008), interface é o fenômeno de junção onde dois ou mais diferentes corpos se interligam em um único e complexo acontecimento. Por argumentos similares, Alexander Galloway (2012) apontou que a interface não é uma coisa, mas um efeito, do qual participa ativamente a interface gráfica na relação humano-computador, mas do qual esta interface gráfica não é, absolutamente, sinônimo. A ideia é menos complicada do que parece: o entendimento de uma ideia complexa facilitado por meio da aplicação de um ditado popular, por exemplo, é fruto de um efeito de interface, entre conceito e ouvinte, catapultado pelo ditado. Com este mesmo exemplo, o ditado não é “a interface”, muito embora sua ação tenha facilitado o entendimento, e também a interface gráfica não é “a interface” na relação humano-computador: interface é o sistema de relações que o ditado e a interface gráfica proporcionam a fim de gerar sentido e entendimento entre as partes.

Na prática, o que um ditado popular faz é organizar uma caricatura de situação: ele metaforiza elementos, reduz ideias e simplifica relacionamentos em prol da simplicidade de exposição que gerará sentido. É o mesmo que a interface gráfica tenta realizar na relação humano-software: tanto a caricatura quanto a interface gráfica estão cientes de que precisam gerar sentido com eficiência dentro de um ambiente onde se situam ao lado de diversas outras orientações dispersas que interferem no entendimento e na experiência de absorção dos conteúdos; ambos, diante disso, tomam emprestadas referências deste ambiente, organizam arquiteturas mínimas e as apresentam a um receptor de maneira devidamente sintética e hierarquizada. Não à toa, regiões onde a lida pecuária é comum apresentam entre seus habitantes uma grande proliferação de ditados populares que envolvem animais. Não à toa, as primeiras interfaces gráficas comerciais, aplicadas aos softwares de trabalho em escritório, se preocuparam em fazer referência a pastas e folhas de papel em sua iconografia. Interfaces gráficas são, assim como os ditados, estruturas de representação que encenam situações para fim interpretativo, e, como é comum às representações, se valem de referenciais perpetuados na cultura para comunicar algo em nome de algo; se valem de objetos e sentidos da cultura para gerar interfaces (GALLOWAY, 2012).

Tal intencionalidade representacional está no arcabouço da interface gráfica, – aí sim – esta estrutura luminosa que representa as dinâmicas do software no monitor dos

computadores diante dos olhos, praticando abstrações e sugerindo interpretações mediante o formato de sua narrativa, e parecendo tão apta a fazer estas sugestões e abstrações quanto melhor conseguir entender o sistema de relações onde opera. Enquanto as instâncias “ocultas” da operação de um software, como a captação e o processamento, precisam apenas de dados que serão processados de maneira rigidamente metódica, a interface gráfica, necessitada que é de operar representações, precisa “absorver” o usuário e sua circunstância de maneira mais efetiva/afetiva se quiser alcançar a sua própria efetividade. Esta representação computacional permeada de valores culturais (MANOVICH, 2001) subjetivos em busca de eficiência seria a razão da existência da interface gráfica, até pela função mediadora que ela exerce na relação humano-computador.

Quando se fala em uma função de mediação da interface gráfica, fala-se de uma função multifacetada composta de algumas sub-operações em seu interior. Parente dos ditados populares enquanto item de representação, com sua respectiva ênfase metafórica e simplificadora herdada desta sorte, a interface gráfica representa os complexos recursos da máquina traduzidos em simples operações visuais e, naturalmente, muito da potência da máquina e da própria operação do software se oculta quando apresentado pela superfície luminosa. No ato, o usuário vê o que o software lhe permite ver, de forma que a abundância de opções é limitada e decepada, para a seguir ser apresentada – esta versão decepada – como única opção possível. A metáfora trazida pela representação costuma facilitar a interpretação, mas também a restringe à uma única relação possível (FULLER, 2008), porque esconde e/ou evita as nuances que o conjunto geral poderia oferecer apresentado de maneira menos processada. A interface gráfica dos softwares comerciais não existe para provocar reflexões, mas para gerar a ação imediata diante da qual o usuário, por assim dizer, não tem escolha. A representação, voltando à manifestação genérica, propõe interpretações simples e inevitáveis, e costuma fazer isso a partir da tonificação de determinados fatores e da ocultação de outros tantos.

Estamos, portanto, falando da interface gráfica como órgão intencionalmente limiar que busca colocar humano e software dentro de uma mesma interface interativa (GALLOWAY, 2012) onde haja cumprimento de expectativa mútuo e esforço colaborativo de produção de sentido. Para isso, a interface digital hierarquiza

informações dando prioridade aos dados mais importantes segundo seus critérios próprios, se molda à capacidade de absorção do usuário trabalhando sobre suas lógicas cognitivas mais importantes e traduz intenções do usuário em dados ao programa, bem como respostas e intenções do software em elementos gráficos ao usuário. Neste último movimento, onde retornam à superfície da interface gráfica os dados e as intenções do software – impregnados de interesses corporativos dos quais o usuário não necessariamente tem conhecimento e/ou diante dos quais não cultiva concordância (FULLER, 2008) –, o desejo de aceitação do software encontra na interface gráfica um negociador muito mais do que o de um tradutor literal; um negociador que se utiliza de uma gramática que lhe é característica para encenar situações interpretativas, entregando resultados esperados por um lado e emitindo ordens brandas à interação do usuário humano por outro. A interface gráfica, logo, não é apenas um *display*. Como boa peça de representação, ela fala coisas em suas operações, e entender as suas lógicas de representação é o princípio para saber o que a interface gráfica diz, o que o software tem como projeto de usuário e que processos ele incentiva em seu interior.

## ENCARANDO A INTERFACE QUE ENVOLVE O SPOTIFY

É observável que o Spotify é versátil quanto às possibilidades de acionamento que oferece aos usuários, e que cada uma dessas possibilidades oferece diferentes recursos a quem opta por cada uma delas. É possível, por exemplo, utilizar o Spotify a partir de um navegador de internet, acessando-o como um site comum de conteúdo através da URL [player.spotify.com](http://player.spotify.com), bem como é possível acessá-lo a partir da instalação de seus recursos em forma de aplicativo em um aparelho móvel. Uma terceira e frequentemente eleita possibilidade é a instalação de um software no sistema operacional de um computador de mesa ou notebook, forma que chamaremos aqui de “opção desktop”. Cada uma destas opções entrega tipos de interação diferentes e, logo, um Spotify com diferentes recursos técnicos e estéticos. Detemo-nos, por ora, à opção desktop, já que é esta mesmo a opção mais operada pelos similares históricos do Spotify, algo que nos facilita a historicização do objeto e de suas práticas.

Maximizado, o Spotify instalado apresenta-se como uma interface gráfica que em primeiro momento parece bastante autêntica em relação aos seus pares de época.

Seu fundo escuro e pesado diverge da aparência *clean* sustentada pelos softwares mais populares dos últimos anos. Isso não impede, no entanto, que tal interface gráfica se utilize de recursos e expedientes similares a estes pares diante dos quais ele demarca autenticidade.

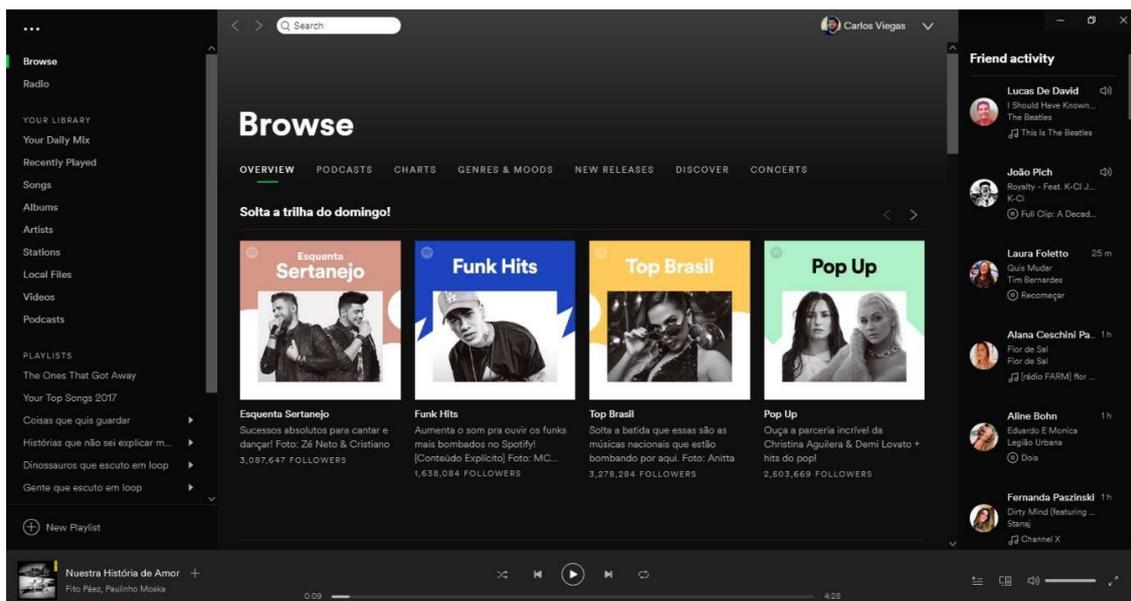


Figura 1 - Tela da seção “browse” do Spotify<sup>3</sup>

No *print* exibido, que é a primeira tela que surge quando acionamos o Spotify instalado dentro do sistema operacional, a tela divide-se em dois compartimentos horizontais, sendo o primeiro destes compartimentos, visto de cima para baixo, aquele que ocupa a maior parte do ecrã, dividida, esta parte, por sua vez, em três colunas de diferentes tamanhos. À esquerda, entende-se uma listagem de gatilhos categorizadores, do qual a opção “browse” é integrante. Há nesta barra mesmo outras opções de navegação, mas vamos nos deter, agora, nesta que já vem selecionada sem que haja a intervenção do usuário. Na extrema direita da tela, no lado oposto de onde estão colocados os gatilhos, há o título “Friend activity”, abaixo do qual o Spotify exhibe a ação dos meus amigos. Cada usuário utilizador do Spotify tem uma conta/login, e identifica-se com usuário e senha para ter acesso ao conteúdo disposto na plataforma Spotify. A partir desta conta, o usuário pode optar por seguir outros usuários e ter,

<sup>3</sup> Fotografada em 21 abr. 2018.

assim, acesso ao conteúdo destes com maior facilidade. Na estrutura que agora vemos à direita, a listagem é aparentemente meio humana, meio algorítmica, pois utiliza como guia master a lista de usuários que optei por seguir dentro da ferramenta, mas não há ali uma exibição de tudo o que os usuários seguidos estão ouvindo, com o Spotify aplicando algum critério eletivo não transparente para escolher o que mostra.

Se na coluna da esquerda temos os gatilhos e na direita temos as ações de amigos, na coluna central da primeira linha horizontal – parcela que ocupa a maior parte do ecrã –, temos o conteúdo propriamente dito. É neste espaço que, muitas vezes, o resultado da ação nas duas colunas secundárias descritas anteriormente se reflete: ao selecionarmos uma das abas na esquerda ou clicarmos em uma das atividades de amigos colocadas à direita, podemos forçar os conteúdos a aparecerem no centro da tela; as laterais funcionam, nestes casos, como menus de acionamento da coluna central. Sempre fixas em sua posição, as colunas laterais menos robustas na exibição oferecem um primeiro filtro e “jogam” o usuário a um lugar selecionado exibido na coluna central, onde outras seleções podem acontecer.

Esta estrutura de blocos é mantida pelo Spotify ao longo da operação do usuário, oferecendo diferentes opções de preenchimento central de acordo com as ações desprendidas pelo humano. Através da navegação simples por duas seções apenas, “*browser*” e “*radio*”, por exemplo, é possível ter mais de 100 diferentes combinações centrais de tela sem que as zonas periféricas da interface gráfica se alterem por um instante. Se pudéssemos fazer esse trajeto com uma câmera fotográfica em nossa testa, registrando todas as luzes vistas em uma única fotografia realizada com o obturador tremendamente aberto, o resultado seria este colocado a seguir, onde as zonas menos legíveis são aquelas que apresentaram maior volatilidade na alternância de seu conteúdo enquanto navegamos. Precisamos, lógico, relativizar a constância nas exibições colocadas à esquerda da tela: tal região dos gatilhos aparenta ser bastante sólida na imagem exibida e isso pode se dar em razão de termos interagido, intencionalmente, pouco com esta região da tela. Entramos e saímos de apenas duas de suas possibilidades e estivemos, na maior parte do tempo, em apenas uma delas, motivo pelo qual o item “*browse*” parece absoluto de forma que não pareceria se a navegação pelo software tivesse sido total.

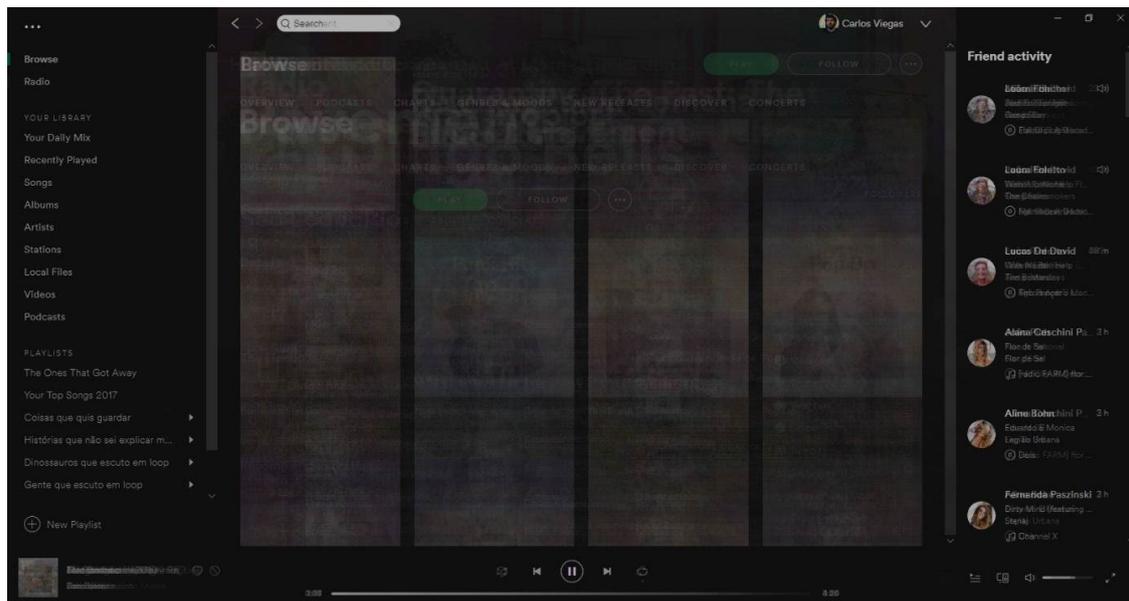


Figura 2 - Telas visitadas em “browse” e “radio” mescladas

Outras pistas surgem à direita, na quase nitidez de alguns conteúdos no *feed* de “*Friend activity*”. A área de conteúdo dinâmico que poderia se apresentar como motivo para que a interface do Spotify fosse mirada ao longo do tempo se mostra, nesta estabilidade, bastante monótona. A pouca diversidade de avatares denuncia ainda um recorte incomodamente limitado das atividades de meus amigos, a despeito da chance dada para que esta variedade se mostrasse, afinal, foram registradas mais de 100 fotografias à espera de que algo ali acontecesse. O pouco acontecido reforça a debilidade deste recurso, ao menos diante das expectativas que temos sobre estruturas desta natureza a partir da experiência em outros ambientes onde os *feeds* aparecem como ferramenta de exibição de conteúdo.

Como previsto, o conteúdo mais turbulento encontra-se na zona central da interface gráfica, onde listagens dos mais diversos tipos se sucedem e oferecem os mais diversos enquadramentos ao longo da fotografia superexposta. O exercício da superexposição revela vultos e também ajuda a demarcar onipresenças, sobretudo nas bordas da tela, onde se mantém a arquitetura-base independente de por onde se navegue; independente do que se consuma.

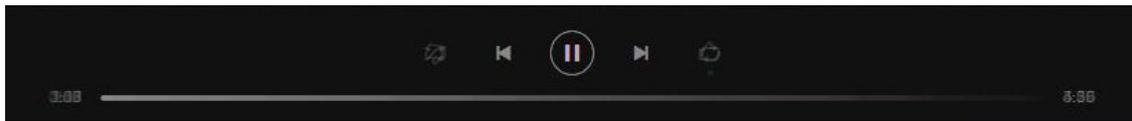


Figura 3 - Secção central da zona de *play* em fotografia superexposta

Entendendo a interface gráfica como mensagem, há que se considerar os elementos presentes nela como partes que se articulam dentro do discurso comunicado. O reaproveitamento de simbologias, lógico, salta aos olhos. Os ícones de play e pause, são os mesmos já presentes em tocadores analógicos como os *CD players* e os *cassette players*. Funções como o *shuffle* e o *repeat*, fortemente conceituais apesar da representação imagética, também são resgatadas de estágios anteriores da técnica como elementos narrativos úteis à mensagem da interface gráfica do Spotify. Talvez seja importante demarcar que a representação, enquanto manifestação macro, não é, aparentemente, uma prática que atinge ou se alimenta apenas da visão, por mais que tenhamos a tendência a assumir o olho como centro da experiência em contato com os objetos da mídia. O que a representação propõe é a formação de interfaces comunicativas com base na cultura, e esta interface nem sempre necessita de fator visual marcante. Neste caso, no entanto, o fator visual é relevante para um ponto específico que detalharemos a seguir.

## VISUAL *FLAT* E REPRESENTAÇÃO BASEADA EM REPRESENTAÇÕES

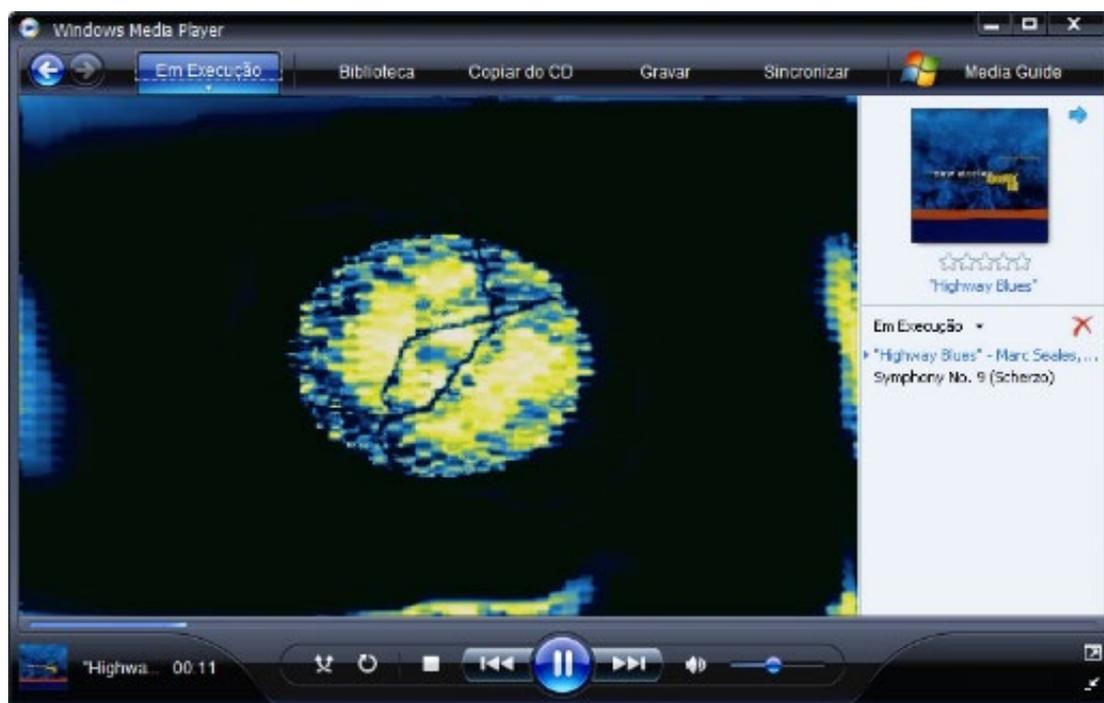
A reaplicação desses recursos todos captados em tantas diferentes fontes – simbologias, funcionalidades remixadas et al. – só não promove a sensação de confusão na interface gráfica do Spotify porque há, entre estes, um tipo de organização. Conceitualmente, o usuário é levado ao entendimento de que estes elementos todos operam em conjunto dentro de um único sentido. Ainda que a simbologia do *player* venha de determinada expressão midiática anterior e a função *shuffle*, buscada sua origem, sequer lhe seja contemporânea, na prática do software, uma expressão condiciona o agir da outra. Desta união, surge a imagem total que esfumaça qualquer discussão originária. Esta discussão, se existe, pertence ao designer que propõe o jogo interpretativo. O usuário, afeito à absorção de imagens totais, tende a perceber só a ideia que salta das combinações, sobretudo ao ser educado pelo remix que o software propõe.

Uma vez sendo o remix uma prática comum constitutiva da interface gráfica (MANOVICH, 2001), a inclusão dos objetos dentro de uma mesma ética visual se encarrega de aplainar o conjunto visualmente, eliminando, observa-se, as camadas do tempo trazidas por cada elemento. O Spotify está aplainado já, e algumas de suas relações pregressas são quase visualmente impossíveis de serem reestabelecidas. Diante do achatamento promovido por seu visual, as camadas do tempo só se tornam mais visíveis na interface gráfica do software ao escavarmos em interfaces semelhantes que provavelmente estão nos bastidores dos modelos cognitivos dos quais o Spotify se alimenta. Na comparação com o Windows Media Player 11 (2006) e o iTunes I (2001), por exemplo, percebe-se um paralelo. Tais “antepassados” preocuparam-se todos, também, em manter frações estáticas em sua interface gráfica, tal qual o Spotify mantém as suas colunas fixas em sua zona periférica de ecrã.



Figura 4 - Interface gráfica do iTunes I<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Extraída de: <<https://arstechnica.com/gadgets/2012/11/itunes-through-the-ages>>. Acesso em: 22 mai. 2018.

Figura 5 - Interface gráfica do WMP 11<sup>5</sup>

Nos dois softwares mais antigos, estas estruturas fixas concentravam os botões de acionamento do conteúdo que era exibido ao centro mas, dada a não discretização da origem do modelo cognitivo nestas representações mais antigas, esclarece-se que tal iniciativa caminha ao encontro do formato praticado por mídias ainda anteriores a estas próprias interfaces já pregressas. O volume dos botões, a intenção de reproduzir o ferro em texturas de fundo e a própria paralisia destas frações de tela em formatos mais antigos alinham o esforço de seu emprego à recuperação cognitiva de mídias como a televisão, que também mantinha uma estrutura imóvel ao redor da tela de projeção – seus botões táteis, estáticos, como parte do aparato físico de fato do aparelho – através da qual se comandava e condicionava a imagem projetada no centro variável do aparato. Tal estrutura, consolidada na cultura na qual beberam as interfaces gráficas de ontem, propunha a divisão visual tal qual tais softwares a materializaram na oportunidade, com controle da mídia e projeção da mídia sendo executados por áreas distintas dentro do mesmo aparato arquitetônico.

<sup>5</sup> Extraída de: <<https://www.baixaki.com.br/download/windows-media-player-11.htm>>. Acesso em: 22 mai. 2018.

A absorção da televisão pela cultura impactou o estatuto das mídias manipuláveis pela massa e condicionou a fabricação, dentre outras, da interface digital dos *players* de música que, mesmo sem necessidade técnica de estabelecer parcelas estáticas de sua interface, o fez para melhor se alinhar à expectativa usuária em busca de convergência geradora de entendimento e aceitação. Tais elementos estáticos vazaram, ainda, à interface do Spotify, fazendo persistir, mesmo em cenário cultural apto à reinvenção do modelo, as mesmas estruturas rígidas de emolduramento estático sugeridas pelas máquinas analógicas. No Spotify, no entanto, esta origem é apagada pelo achatamento visual *flat* dos elementos.

Priscila Arantes (et al, 2017) escreveu sobre esta simplificação visual sofrida pelas interfaces gráficas contemporâneas em comparação a modelos visuais vigentes em um passado não tão distante. A autora sugeriu, entre outras visadas interpretativas, que o *flat*, este visual mais simplificado, “sem volumes”, praticado pelo Spotify, “questiona a metáfora de imitar a aparência física de objetos reais em detrimento de uma interface direta e limpa” (p.37), em contraposição à cópia literal praticada por interfaces gráficas mais antigas. Tal questionamento, observemos, no entanto, não rompe completamente com os modelos arquitetônicos das superfícies de representação anteriores, apenas se livra da necessidade de verossimilhança com o objeto 3D. O *flat* que vemos no Spotify não rompe com a memória mecânica, apenas a relativiza, uma vez que a acessa por meio de intermediários, que são as interfaces digitais que lhe antecedem.

Aparentemente, sempre será necessário às mídias o reaproveitamento dessas estruturas assentadas na cultura no momento de criar representações que facilitem a interação usuária. O *flat* enquanto técnica de aplainamento de interfaces gráficas multitemporais, no entanto, marca o momento em que as fontes da representação prioritárias não são mais as máquinas físicas, mas, sim, outras interfaces gráficas. Através delas, o Spotify reaproveita indiretamente a cognição consolidada pelos meios mecânicos/eletrônicos. O Spotify reaproveita a ideia desses itens, mas, alinhado à sua condição tecnocultural que lhe proporciona a interação junto a usuários alfabetizados digitalmente, o volume dos botões e a cópia de texturas do aço, do ferro ou mesmo do plástico se tornam dispensáveis ao esforço de convergência, sendo raptada, então, apenas a parte conceitual desapegada do fator material. O *flat* design anuncia que as interfaces gráficas são parte da cultura ao ponto de serem autorreferentes entre as suas

diferentes gerações, marcando um afastamento do referencial tátil e uma desmaterialização avançada da representação.

É no *flat*, principalmente, que a interface gráfica comparável ao ditado popular com alguma facilidade em várias de suas dinâmicas, encontra sua autenticidade enquanto forma de representação. Enquanto “água mole em pedra dura, tanto bate até que fura” e “à noite todos os gatos são pardos” referenciam objetos táteis em busca da interface entre conceito e entendedor, a interface gráfica se alinha a uma cronologia de representações dispostas na história da cultura e pode muito bem se basear em outra representação anterior sem referenciar objetos táteis diretamente. O equivalente linguístico ao que faz o visual *flat* seria um ditado baseado em outro ditado, algo de que não se tem notícia. A partir disso, entende-se, por exemplo, a capacidade da mídia de construir cognições e interferir na cultura das representações de maneira muito específica, não só reaproveitando sistemas existentes como também intervindo e promovendo novos sistemas a partir da prática cotidiana. O *flat* design do Spotify depõe sobre a maturidade do software na cultura e explica que, quanto mais os modelos cognitivos estiverem assimilados pelos usuários, menos o software precisará exibir, podendo ocultar partes suas e abrir mão de elementos caros em outras gerações, definindo aos poucos diante dos olhos sem comprometer a sua compreensão. O *flat* é uma linguagem própria de um sistema contemporâneo no qual o software, econômico em suas expressões, conta ainda mais com a carga de compreensão do usuário para transportar a sua mensagem e, logo, fala sobre uma relação simbiótica avançada muito própria da época em que vivemos.

## REFERÊNCIAS

ARANTES, P. A. C. ; BRAGA, D. ; CAMPOS, G. B. O uso da metáfora na interface gráfica computacional de sistemas operacionais: origens e aplicações contemporâneas. REVISTA EDUCAÇÃO GRÁFICA , v. 21, p. 23-42, 2017.

FULLER, Matthew (org.). Software studies: a lexicon. Cambridge: MIT Press, 2008.

GALLOWAY, Alexander. The Interface Effect. New York: Polity, 2012.

MANOVICH, Lev. The language of new media. 1 ed. Massachusetts: The MIT Press; 2001.