



## **Era Digital: novas linguagens para a construção do Design de Relações<sup>1</sup>**

Joana Gusmão LEMOS<sup>2</sup>  
João Baptista WINCK<sup>3</sup>

Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

### **RESUMO**

A Era Digital experimenta uma espécie de nova ordem, marcada pelas mídias digitais, que possibilita a construção coletiva de conteúdos. Com a interatividade e a mobilidade desses meios, outros comportamentos e linguagens são estimulados. Mudam as formas de conceber o tempo, o espaço e as relações. As novas velocidades e a virtualização caracterizam outras interações nas quais se mesclam múltiplas possibilidades. As informações constituem hipertextos digitais que integram uma rede de livre navegação, interligando mensagens e pessoas de origens diversas, formando uma inteligência coletiva dinâmica. Este trabalho trata, portanto, deste contexto marcado por transformações. Busca identificar as linhas gerais para o desenvolvimento de novas linguagens, especialmente em relação ao Design de Relações, para as mídias digitais.

**PALAVRAS-CHAVE:** hipertexto; virtual; interfaces; Design de Relações; mídias digitais.

### **Era Digital: novas linguagens para a construção do Design de Relações**

Longe de ser apenas um auxiliar útil à compreensão das mensagens, o contexto é o próprio alvo dos atos de comunicação.  
(LÉVY, 1993, p.21)

A chamada sociedade da informação caminha para a construção de um projeto de mundo onde apenas possuir objetos não define a posição ou condição do sujeito na hierarquia social. Ao contrário, possuir bens imateriais, em especial conhecimentos, saberes e habilidades, tornou-se essencial. Estamos experimentando uma espécie de nova ordem tecnológica que imprime à produção, distribuição e aos fluxos da

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Televisão Digital: Informação e Conhecimento da FAAC-UNESP. E-mail: [jobalemos@gmail.com](mailto:jobalemos@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do projeto de pesquisa. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professor de Roteiro para TV Digital no Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital da UNESP. E-mail: [winck@faac.unesp.br](mailto:winck@faac.unesp.br)



informação outra configuração simbólica. Ela tem possibilitado a construção e a desconstrução de conteúdos de forma coletiva, viáveis por intermédio de dispositivos tecnológicos. As relações entre projeto, processo e produto, no contexto dessa nova ordem, se pode chamar de Design de Relações. A qualidade do acesso e a facilidade em lidar com esse design redefinem as posições sociais na ordem econômica.

A Era Digital é marcada pela convergência de diversas cadeias produtivas, contemplando as indústrias de conteúdo, os meios de comunicação, as empresas computacionais, e as de telefonia móvel, dentre outras. Para todos esses setores, inovação é uma palavra chave, o que remete às indústrias de conteúdo<sup>4</sup> a responsabilidade de gerar mensagens inovadoras para TV, rádio, Internet, dispositivos móveis, celulares e outras mídias digitais, já que as possibilidades criativas destas indústrias, por tratarem de meios digitais, são muito maiores que nos meios analógicos. Mas, para que essa construção de conteúdos aconteça de forma coerente e eficaz, é imprescindível que se conheça o contexto no qual a Era Digital se edifica. Mais do que isso, tornou-se fundamental experimentar as mudanças instituídas por ela como única via de acesso à tomada de consciência dessa nova realidade, a qual chamamos de Design de Relações.

Com a interatividade e a mobilidade oferecidas pela Era Digital, comportamentos sociais diferentes, linguagens renovadas e modelos de relacionamento originais são estimulados. O mundo digital transforma as noções de espaço de tal maneira que nele não há um modelo acabado de se organizar a informação. Ao invés de cada objeto virtual ter o seu lugar, é melhor que eles estejam em vários lugares ao mesmo tempo.

Os conteúdos digitalizados consistem em bits e, de acordo com David Weinberger (2007), constituem a terceira ordem do conhecimento. Essa ordem (ou design) remove as limitações presumidas como inevitáveis no modo como organizamos as informações. Coloca em evidência a diversidade como um de seus princípios básicos. O autor compara as três ordens da organização do conhecimento (ordens da ordem) a uma

---

<sup>4</sup> Cosette Castro (2008) define indústrias de conteúdo como aquelas que abrangem a criação, o desenvolvimento e a distribuição de produtos e serviços baseados na informação, além de envolverem muitas mudanças e transformações, englobando desde a parte técnica de equipamentos (pois é totalmente digitalizada) até o campo da linguagem e do comportamento das audiências.



árvore. Partindo do sistema de classificação de Aristóteles, a primeira ordem é aquela com as limitações do mundo físico, onde uma folha pode vir apenas de um galho. Já na segunda ordem, a maioria dos sistemas de catalogação conta com provisões para listar o conhecimento sobre mais de um tópico, mas o aspecto físico desta ordem ainda costuma exigir que um galho seja escolhido como o principal e existe um limite para listagens secundárias. É na terceira ordem que as folhas podem conter galhos, ao contrário das ordens anteriores. Nesta nova ordem, uma folha pode conter diferentes galhos para diferentes objetos do conhecimento e mudar os galhos desse mesmo objeto se o acesso a análise do assunto for sob outro prisma, pois aqui o conhecimento não tem uma única forma, mas sim inúmeras maneiras de se entender o mundo. Quanto mais informações forem agregadas ao maior número de links possível, tanto melhor, pois uma folha com inúmeros galhos torna seu item mais fácil de ser encontrado.

Segundo o autor

[...] sempre o nosso conhecimento do mundo assumiu a forma de uma árvore por estar acorrentado ao mundo físico. Agora que a digitalização de informações permite ir além do mundo físico, de maneira que Aristóteles jamais poderia imaginar, a forma de nosso conhecimento começa a mudar. (WEINBERGER, 2007, p.72)

Weinberger caracteriza esta terceira ordem como a ordem da miscelânea, que muda nossa visão de organização, hierarquia e de autoridade, fugindo de velhas estruturas e permitindo aos indivíduos classificar e ordenar rapidamente em outros níveis de complexidades não lineares. Nas miscelâneas os usuários prescindem conhecer sua organização interna porque ela não resulta numa ordem de uso preferencial. Ao contrário, eles têm enorme flexibilidade para ordenar as peças como preferirem, mesmo, em especial, de jeitos imprevistos. Ou seja, a miscelânea permite que todas as informações contidas no conjunto sejam descobertas com o passar do tempo. Dessa forma, cada um pode criar suas próprias categorias de acordo com a sua forma particular de pensar, assumindo um papel que antes era atribuído somente aos *experts* e suas instituições. A noção de “dono” da informação, no sentido clássico de autoria, vem perdendo o sentido político, pois a ética do controle pessoal transita para a do controle coletivo. A informação passa a ser manipulada por múltiplas mãos, que interagem e transformam o cenário em que atuam.



Na terceira ordem é possível ver as conexões que na primeira e na segunda ordens ficam camufladas. Ela traz o sistema de classificação facetado, ou seja, ramificado e acessível em camadas de complexidade que podem ser usadas de qualquer modo. Diferentemente das árvores organizacionais clássicas (lineares), a terceira ordem consegue captar algo importante sobre a organização do mundo real: a realidade é multifacetada, não linear, imprevisível em alguns aspectos, original em outros, possibilitando incontáveis maneiras de acessá-la, dividi-la, e interpretá-la, dependendo do motivo que impulsiona tais ações.

Um exemplo desse sistema é a Web, que, com suas folhas inteligentes (WEINBERGER, 2007) coloca uma rede infinita de informações esparramadas em seu “espaço-tempo” teoricamente infinito. A inteligência dessas folhas se dá nas maneiras indefinidas e imprevisíveis de como podem ser relacionadas. Sua qualidade de não ter lugar ou tempo definidos tão rigorosamente quanto à ordem aristotélica, possibilita uma teia ilimitada de informações, conhecimentos, insights e opiniões. Seu valor está justamente na mistura desordenada em que os tópicos soltos, multifacetados e emaranhados caracterizam sua existência em potencial. Essas folhas são reunidas somente quando alguém precisa delas e, nesse Design de Relações, a reunião de conteúdos pode ser feita de qualquer maneira, seja por meio dos relacionamentos pretendidos pelos autores, produzidos pelos usuários, promovidos pelas empresas, criados pelos clientes, ou mesmo redesenhados pela própria máquina.

O valor dessa miscelânea é o relacionamento implícito, que surge da heterogeneidade e passa a ter seu valor como infra-estrutura de significado, ou seja, “não só as informações se tornaram entrelaçadas como o próprio entrelaçamento gera conhecimento” (WEINBERGER, 2007, p.125). Para o autor, o modo como vamos nos recriar depende de como daremos sentido a toda essa miscelânea de idéias e informações de nossa era, já que a inovação acontece nas intersecções, ou no nenhures onde as idéias se cruzam potencialmente. Ele defende que descobrir a “que tipo de” ou “semelhante a” passa a ter um papel muito mais relevante do que descobrir a coisa em si mesma, pois o saber não é enxergar o simples e sim navegar em meio ao complexo.

Em nenhum outro momento da história



“temos uma infra-estrutura que nos permite saltar, com facilidade, por cima das categorizações estabelecidas, ou contorná-las. Podemos estabelecer conexões e relacionamentos a um ritmo jamais imaginado. [...] Cada conexão nos diz algo sobre as coisas conectadas, sobre a pessoa que fez a conexão, sobre a cultura dentro da qual a pessoa poderia fazer tal conexão, sobre os tipos de pessoas que descobrem essa conexão na qual vale a pena prestar atenção. É assim que o significado brota. Independentemente de estarmos fazendo isso propositalmente ou simplesmente deixando rastros pelo caminho, a construção pública do significado será o projeto mais importante dos próximos cem anos.” (WEINBERGER, 2007, p.227)

Esse processo de reorganização, ou melhor, de desconstrução da organização tradicional para dar lugar a uma ordem fluida, ocorre a partir de mutações técnicas de transmissão, tratamento e recepção das mensagens, que transformam os ritmos e modalidades da comunicação. Nesse Design de Relações surgem novos espaços e velocidades, criando-se, portanto,

“uma situação em que vários sistemas de proximidades e vários espaços práticos coexistem. De maneira análoga, diversos sistemas de registro e de transmissão (tradição oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes. Cada novo agenciamento, cada “máquina” tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés [...] (LÉVY, 1996, p.22)

A noção de tempo-espaço fluido introduz o processo da virtualização, que reinventa uma cultura nômade, fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se configuram de forma muito dinâmica, com movimentos de “desterritorialização”, de translação do interior egocêntrico ao exterior sem centralidade, onde pessoal e coletivo se confundem nos seus limites fluidos e contingentes.

Pierre Lévy (1996, p.16), ao tratar da virtualização, afirma que

[...] o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e



que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. A semente “é” esse problema, mesmo que não seja somente isso. Isto significa que ela “conhece” exatamente a forma da árvore que expandirá finalmente sua folhagem acima dela. A partir das coerções que lhe são próprias, deverá inventá-la, co-produzi-la com as circunstâncias que encontrar.

A atualização compreende a invenção de uma solução exigida por um complexo problemático, o que envolve a criatividade. Já a virtualização se dá no processo inverso, quando se passa do atual ao virtual com uma potencial gradiente de complexidades da entidade considerada.

A virtualização, tão presente na Era Digital com as tecnologias da informação e comunicação, atua como um importante vetor para a criação da realidade. Um exemplo desse processo, segundo Lévy, é a virtualização do texto contemporâneo, objeto este que alimenta correspondências on-line e conferências eletrônicas, corre em redes com seu aspecto fluido e desterritorializado, mergulhado no ciberespaço. Ele é recortado, pulverizado, distribuído e avaliado segundo critérios subjetivos, nos servindo de interface com nós mesmos. Graças a ele, resgatamos algumas imagens ou palavras que já possuíamos, fazemos associações de alguns fragmentos com nossas redes intelectuais. Escutar, olhar e sentir ao ler equivale finalmente a construir-se. O objeto textual serve então de vetor, de suporte ou de pretexto à atualização de nosso próprio espaço mental, do mundo de significações que somos.

Os objetos virtuais são dinâmicos, trazendo consigo características da comunicação oral, do diálogo: pertinência em função do momento, dos leitores e dos outros lugares virtuais que o compõem; brevidade, já que as referências podem ser apontadas de imediato; eficiência, pois prestar serviço ao usuário (e em particular ajudá-lo a navegar) é o melhor meio de ser reconhecido sob o dilúvio informacional.

Outra forma de virtualização que ocorre no contexto das novas tecnologias é a desmaterialização do corpo, que Pierre Lévy apresenta como uma “aventura de autogênese”. Hoje, com as técnicas de telepresença, pode-se estar aqui e lá ao mesmo tempo. Há uma virtualização dos sentidos e das percepções (telefone para a audição,



televisão para a visão, sistemas de telemanipulações para o tato etc.)<sup>5</sup>. Sistemas de realidade virtual permitem a experimentação de uma integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas. Realizam-se projeções do corpo (telefone separa a voz, corpo sonoro, que é desdobrada e transmitida para lá, do corpo tangível, que está aqui). No reino virtual o corpo pode ser revirado ao avesso, analisado e reconstruído sem dor nem morte. Seu interior passa a ser externo, rompendo com suas dimensões físicas. Vive-se um “hipercorpo”, que associa todos os corpos participantes das mesmas redes estéticas, técnicas ou médicas. Há uma necessidade de intensificação do corpo, com o esforço de ultrapassar limites, de conquistar novos meios, de intensificar sensações, de explorar outras potencialidades. Esportes extremos de devir e de tensão, como as práticas de queda e deslizamento, são, de certa maneira, reações à virtualização, pois intensificam e potencializam a presença física aqui e agora, reconcentram a pessoa em seu centro vital, em seu “ponto de ser” mortal, num processo de atualização que só ocorre, no entanto, estremecendo-se os limites do ego. Aquele que se lança jamais está inteiramente presente, já que, abandonando seus pontos de apoio, ele escala fluxos, desliza nas interfaces, serve-se apenas de linhas de fuga, torna-se vetor de algues, deterritorializa-se, sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica, se reinventa, acresce devires e funções vitais inovadoras.

Essas alterações nas formas de conceber o tempo, o espaço, as relações e os relacionamentos, fazem parte do cenário desse novo design proposto pela Era Digital. Nele, os processos deixam de ser apenas informáticos possibilitando acoplamentos homens-máquinas geradores inclusivos de hipertextos<sup>6</sup>, constituindo assim um ciberespaço indutor de inteligência coletiva. Em outras palavras, o homem, por meio

---

<sup>5</sup> Como previu Marshall McLuhan, atualmente, com a convergência tecnológica, essa relação das tecnologias cada qual com o sentido que envolve é bem mais abrangente. Por exemplo, os celulares modernos possibilitam muito mais do que se falar ao telefone, com eles é possível tirar fotos, fazer filmagens, jogar *games*, navegar na internet e até mesmo ver, em tempo real, a pessoa com a qual se está conversando. A TV Digital também traz uma gama de possibilidades envolvendo a percepção do telespectador/usuário, principalmente com os recursos interativos.

<sup>6</sup> Os hipertextos são definidos por Pierre Lévy (1993) como mundos de significação caracterizados por seis princípios abstratos: o princípio de metamorfose (a rede hipertextual está em constante construção e renegociação), o de heterogeneidade (seus nós e conexões são compostos por elementos de naturezas diversas), o de multiplicidade e de encaixe de escalas (qualquer nó ou conexão pode ser composto por toda uma rede, e assim segue, indefinidamente, ao longo da escala dos graus de precisão, sendo que alguns efeitos podem inclusive propagar-se entre diferentes escalas), o princípio de exterioridade (a rede não possui unidade orgânica nem motor interno, sua movimentação depende de um exterior indeterminado), o de topologia (no hipertexto tudo funciona por proximidade, os acontecimentos dependem dos caminhos, a rede é o espaço) e, por fim, o princípio de mobilidade dos centros (a rede possui diversos centros, constantemente móveis, que saltam de um nó a outro, com suas ramificações infinitas de pequenas raízes, de



das tecnologias digitais, expressa sua subjetividade como ser individual na construção de saberes coletivos, repletos de outras individualidades que se interligam e se modificam através dos nós ou módulos elementares de informação, por meio do agenciamento das conexões, das interfaces da navegação nos hipertextos que compõem as narrativas interativas do ciberespaço.

João Winck trata do surgimento dessas narrativas interativas, consolidadas por meio de um Design de Relações que aponta para o diálogo efetivo e afetivo entre as partes envolvidas no processo, partindo da fusão de elementos da oralidade, da escrita, das artes gráficas e das linguagens audiovisuais, expressa no fenômeno do hipertexto e da multimídia. Segundo ele,

[...] inventar histórias exige certa lógica; reproduzi-la em série, alterando elementos do conteúdo, exige outro tipo de lógica. Consolidar narrativas interativas como um palco de trocas de experiências dramáticas, uma assembléia de fruição estética, exige um terceiro tipo de lógica narrativa. Exige um projeto, um design de interação que, embora abranja o problema da sociologia e da tecnologia propriamente ditas, não se restringe a elas e nem sequer as coloca como a parte mais importante do sistema de comunicação. (WINCK, 2007, p. 14-15)

As narrativas contemporâneas permitem associar e mixar na mesma mídia informações de diferentes naturezas de forma precisa e sem ruídos, introduzindo um texto móvel, com múltiplas faces, que gira, dobra-se e desdobra-se diante do leitor que, por sua vez, pode modificar essas ligações, acrescentar nós, criar interconexões com outros hipertextos. Assim sendo, o hipertexto digital é constituído por uma “coleção de informações multimodais disposta em rede para a navegação rápida e intuitiva.” (LÉVY, 1996, p.44)

Mas como trabalhar para que essa narratividade ocorra de forma realmente intuitiva? Neste ponto está a importância da criação e do desenvolvimento de interfaces inseridas na mesma onda, na mesma velocidade de todo esse movimento que mescla a comunicação, as TICs, o coletivo sendo construído a partir do respeito à

---

rizomas que esboçam por um instante um mapa qualquer, delicadamente detalhado e, em seguida, correm à frente para criar outras paisagens, desenhar outros sentidos.



individualidade, os novos meios<sup>7</sup>, linguagens digitais e hipertextos, tão marcantes na sociedade da informação.

“Interfaces são superfícies de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes.” (LÉVY, 1993, p. 181) Estão na passagem de um código para outro (por exemplo, do analógico para o digital, do mecânico para o humano), marcados pela heterogeneidade do real e pelas suas múltiplas traduções, já que induzem e transformam as mensagens de acordo com a natureza dos meios envolvidos.

A nova ordem é caracterizada pela forte presença dos novos meios, que apresentam algumas diferenças em relação aos velhos meios: eles são meios analógicos convertidos a uma representação digital. Todos os suportes digitais (textos, imagens, vídeos, áudios, representações tridimensionais) compartilham o mesmo código digital, podendo ser apresentados em uma única máquina multimídia, como, por exemplo, o computador e, mais recentemente, o celular e a TV Digital. Os novos meios permitem o acesso aleatório, não-sequencial, já que os sistemas de armazenamento informático possibilitam acessar qualquer elemento a uma mesma velocidade; diferentemente da representação analógica, a representação digitalmente codificada comporta uma quantidade teoricamente infinita de informação que pode ser copiada ilimitadamente sem sofrer degradação e, finalmente, os novos meios são interativos, agora o usuário pode interagir com o objeto midiático. Nesse processo de interação ele pode eleger quais elementos aparecem e quais caminhos seguir, gerando uma obra única, tornando-se co-autor da obra. (MANOVICH, 2005)

O conceito de interatividade é abordado por Winck (2007), que a define como “a conquista da autonomia e da autogestão do usuário frente aos modos de acesso, manipulação e de estocagem de informação”. Ele explica que nas relações interativas o usuário, além de interagir com as mensagens que produz e consome, interage principalmente com os instrumentos de comunicação e com os seus potenciais

---

<sup>7</sup> De acordo com Lev Manovich (2001, p.52), os novos meios compreendem os sites da Web, os universos virtuais, a realidade virtual, a multimídia, os videogames, as instalações interativas, as animações computadorizadas, o vídeo digital, o cinema e as interfaces entre o homem e o computador.



interlocutores, afastados no tempo e no espaço. Segundo o autor, um meio pode ser identificado como interativo quando:

1) a máquina parece amigável, isto é, quando o *software* de hipertexto realiza interfaces entre máquina e usuário, suficientemente criativas e elegantes, afim de não apresentar dificuldade na localização, consulta, armazenagem e reprodução de informações; 2) o *software* de hipertexto responde prontamente ao comando requerido, atualizando a informação nalguma de suas formas de apresentação hipermídia; 3) quando as máquinas estão habilitadas para responderem ao diálogo, em vários níveis de complexidade e aprofundamento temático, segundo lógicas não-seqüenciais de encadeamento, ao comando tanto do usuário quanto de seus interlocutores simultâneos.

Ao tratar das mudanças que a informatização trouxe para a construção de interfaces, Lévy (1993) defende que o hipertexto informatizado permite todas as dobras imagináveis, com signos redobrados em palavras, ícones, ou encaixes adaptáveis pelo leitor, não havendo mais razão de ser para as limitações do papel e restando apenas a restrição da superfície limitada da tela. Fazer desta tela uma ponte de comando e de observação das metamorfoses do hipertexto, quebrando o ritmo regular da página para um movimento perpétuo de dobramento e desdobramento de um texto caleidoscópico, são tarefas dos criadores da interface.

Ora, tal lógica pode ser aplicada para os meios digitais, com suas redes interativas exigindo um design de interfaces que possibilite uma navegação fluida, permeada pela subjetividade e criatividade de cada um que por elas caminha.

[...] Podemos aqui imaginar facilmente o desenvolvimento de microinterfaces relacionadas aos principais sentidos e módulos cognitivos humanos: reconhecimento parcial da fala, síntese vocal, telas tácteis, mesas digitalizadoras para desenho ou escrita à mão, comandos através do movimento dos olhos, comandos de voz ou gestos da mão. Todas estas interfaces estão ou disponíveis ou em fase de estudos. Estes múltiplos modos de interação viriam animar e alimentar dispositivos funcionais caracterizados pela ação mútua e simultânea de usuários e sistemas. Seria o pólo do diálogo, do jogo, da exploração e do garimpo, sem esquecer certos tipos de composição informativa, hipertextual ou audiovisual. (LÉVY, 1993, p.111)

Em se tratando um pouco mais da natureza da interface em si, Manovich (2005) coloca que a interface tem o poder de moldar a maneira como o usuário concebe o meio, pois consegue despojar os meios de suas diferenças originais, impondo-lhes sua própria



lógica. Dessa maneira, é a interface a responsável pela materialidade exclusiva de sua obra, assim como também é ela a criadora da experiência única do usuário. Se a interface muda um mínimo que seja, sua obra sofre fortes mudanças.

Para Manovich (2005, p.116)

[...] a escolha de uma interface determinada vem motivada pelo conteúdo da obra, até tal ponto que já não se pode pensar nela como um nível aparte. O conteúdo e a interface se fundem em uma só entidade, e já não podem ser separados.

O autor fala ainda de uma interface cultural existente entre o homem, o computador e a cultura, ou seja, as maneiras pelas quais os computadores apresentam os dados culturais e permitem que nos relacionemos com eles. Essas interfaces são compostas, em grande parte, por elementos de outras formas culturais já familiares, como a palavra impressa, o cinema e a interface de usuário (entre homem e computador), com estruturas como páginas de texto; sumários; espaços tridimensionais de enquadramento retangular, navegáveis por um ponto de vista móvel; menus hierárquicos; variáveis, parâmetros e operações de cortar e colar, de buscar e reposicionar, dentre outros.

Hoje em dia, as interfaces ganham outras texturas, pois sua construção está imersa em um novo contexto, no qual os meios se libertam cada vez mais dos suportes de armazenamento físico (papel, película, cristal, fita magnética etc.), libertando-se também dos elementos das interfaces da palavra impressa e do cinema. Agora, com a hipermídia, se passa a uma linguagem que não segue mais uma ordem linear, é desvinculada de relações hierárquicas e permite a livre fusão de páginas e câmaras virtuais, sumários e telas, marca-páginas e pontos de vista, enfim, estratégias de organização que flutuam livremente possuindo uma existência em potencial, cuja atualização depende do usuário, que irá criar hipervínculos de modo particular.

[...] Ao invés de seduzir o usuário por meio de uma cuidadosa disposição de idéias e exemplos, argumentos e contra-argumentos, ritmos mutáveis de representação (quer dizer, a velocidade do fluxo contínuo de dados, por utilizar a linguagem contemporânea), falsas direções simuladas e inovações conceituais apresentadas de maneira espetacular, as interfaces culturais, como a própria RAM<sup>8</sup>,

---

<sup>8</sup> Memória de acesso aleatório.



bombardeiam o usuário com todos os dados de uma vez.  
(MANOVICH, 2005, p.129)

Aos novos meios estão intrínsecos efeitos de espacialização, em que o espaço está acima do tempo, privilegiando o acesso aleatório. Ao invés de uma organização por hierarquias, eles apresentam hipertextos nivelados e permitem o movimento físico no espaço, a navegação na rede. O usuário passa a ter uma postura ativa em relação à interface.

Como se pode ver, na Era Digital não apenas instituem-se meios e modos de informação que revolucionam as noções de comunicação e translação, mas surge um novo projeto de relação social – que se vem chamando de Design de Relações – pautado numa ética distinta, interpessoal, carregada de estética, de fruição e, sobretudo, amigável. Entretanto, esse novo design, compreendido como projeto civilizatório, institui a lógica da construção coletiva do conhecimento, dando sentido mais humano à tecnologia, criando elos mais íntimos entre máquinas, seres humanos, pensamentos e a vida concreta de cada um de nós, fornecendo, portanto, as linhas para o desenvolvimento de uma linguagem que dê conta dos novos processos e relações que emergem com as mídias digitais.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette. **Comunicação Digital**: educação, tecnologia e novos comportamentos. 1.ed. São Paulo: Paulinas, 2008. (Coleção comunicação & cultura)

CASTRO, Cosette. **Indústrias de Contenidos en Latinoamérica**. Disponível em: <[http://www.razonypalabra.org.mx/libros/libros/Gdt\\_eLAC\\_meta\\_13.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/libros/libros/Gdt_eLAC_meta_13.pdf)>. Acesso em: 22 de out. 2008

**Comunicação & Sociedade**: TV Digital Interativa. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, 1979.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: O futuro do pensamento na Era da Informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993 (Coleção Trans).

\_\_\_\_\_. **O que é o Virtual**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996. (Coleção Trans).

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**: La imagen en La era digital. Tradução de Óscar Fontrodona. Barcelona: Paidós, 2005.



WEINBERGER, David. **A nova desordem digital**: os novos princípios que estão reinventando os negócios, a educação, a política, a ciência e a cultura. Tradução Alessandra Mussi Araujo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

WINCK, João. **A promessa do audiovisual interativo**. Transinformação, Campinas, 19(3):00-00, set./dez., 2007

\_\_\_\_\_. **Quem conta um conto aumenta um ponto: design do audiovisual interativo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2007.