



PRÁTICAS DE DESIGN: O CENÁRIO ATUAL COM O SURGIMENTO DA CIBERCULTURA

ZANETTI, Francisco. L. T.¹; ROSA, Guilherme Carvalho da².

¹Acadêmico. Curso Artes Visuais – Habilitação em Design Gráfico UFPel;; ²Orientador, Prof. Me, Departamento de Artes Visuais – Instituto de Artes e Design – UFPel.
Alberto Rosa nº 62 – Pelotas. francisco@zanetti.com.br

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo faz parte da pesquisa “Diálogos nos processos digitais: o papel do designer no desenvolvimento para web”, que servirá de pré-requisito para o projeto de graduação do acadêmico referido.

A prática do design, atualmente, tem centrado suas atenções em projetos desenvolvidos em diversas áreas; entre elas o desenvolvimento para a web. Com o avanço da tecnologia e o surgimento da cibercultura, pensar a comunicação e organizar processos tornou-se mais complexo em um mercado exigente.

A principal motivação para essa abordagem é relacionar a existência da cibercultura como forma de transformação nos processos e da prática desenvolvida hoje nas agências digitais. Pensar o design como forma de comunicação que exige um conhecimento teórico antecessor à prática de princípios e técnicas pessoais, tendo em vista à necessidade de adaptação constante as tendências do mercado.

Para isso, o olhar específico está centrado em observar o cenário da vida social com a evolução da era da informação - considerando as transformações existentes na prática do design com o surgimento da cibercultura.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho foi desenvolvido a partir da pesquisa bibliográfica sobre as origens da cibercultura, e as modificações existentes na sociedade com a evolução da relação entre homem-máquina. Assim, foram considerados os pontos de vista de teóricos da comunicação, como André Lemos¹ e Manuel Castells². Essa parte vai desencadear uma pesquisa feita com quatro agências digitais selecionadas através de critérios pré-determinados. Com a coleta de dados, através de entrevistas semi-

¹ LEMOS, André. **Cibercultura**, Rio de Janeiro. 2002.

² CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

estruturadas, será possível uma análise de resultados com o objetivo de definir o papel do designer frente a suas funções e ao restante do desenvolvimento, em relação ao processo de trabalho.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da segunda guerra mundial, tivemos a concepção dos primeiros computadores, em 1951, em parceria do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts) com investidores. Já em 1953, a IBM – International Business Machine Corporation, que relutava contra o conceito inicial da era da informação, começou a investir na área de informática com a criação de um computador de grande porte, nomeado de *mainframe*¹. Os *mainframes* da IBM dominaram o cenário da época elevando a IBM a uma das principais empresas de informática. Entre seus princípios estava a centralização da informação em uma super máquina.

Contudo, com a precariedade existente na formulação dos computadores, e as ascendentes pesquisas na área, em 1971 surgiram os primeiros microprocessadores, capazes de absorver dados eletrônicos em apenas um chip, em um espaço físico menor..

Com o sucesso decorrente da propagação dessa nova tecnologia, dois jovens, residentes no Vale do Silício nos Estados Unidos, basearam-se no microcomputador da MITS para criar o que viria a ser o maior sucesso comercial da época: o microcomputador Apple – causando as primeiras turbulências no mercado da informática.

Os *mainframes* de grande porte começaram a ser desafiados pelos microcomputadores de menor tamanho e maior tecnologia. A partir daí, a tecnologia na era da informática não estagnou. A invenção de novos chips com maior capacidade, novos recursos de hardware e de software, deram início a uma corrida tecnológica por parte de empresas e governos, com altos investimentos no setor.

A popularização da microinformática, e do uso de máquinas para diversos fins (militares, educacionais ou comerciais), deu origem a novas redes capazes de executar troca de informações entre os PCs, sob os princípios criados pelos microcomputadores da Apple. Os *mainframes* já estavam perdendo espaço nas vendas pela sua forma de desenvolvimento, centralizando as informações em um único terminal. Foram criadas, segundo Castells (2000, p. 81), *arquiteturas avançadas de comutação e roteamento, como ATM (modo de transmissão assíncrono) e TCP/IP (protocolo de controle de transmissão/protocolo de interconexão)*.

Baseando-se nos resultados obtidos pela nova arquitetura e na necessidade de descentralizar a informação, a agência ARPA (Agência de Projetos de Pesquisa Avançada) criou o primeiro sistema para interligar as informações compostas nas máquinas. O lançamento do sistema ARPANET em 1969 determinou a modernização do sistema de redes, originando, no ano de 1973, o que conhecemos hoje por INTERNET, através de dois cientistas da computação, pesquisadores da ARPA.

Dessa forma, o cenário já não é mais o mesmo, alterando propósitos sociais, políticos e econômicos; modificando a forma de pensar, de se comunicar e de agir, com a internet. Alguns países começaram a buscar a tecnologia de forma pressurosa. Países de ponta começaram a inserir, em seus orçamentos, verbas para o investimento em novos meios de comunicação capazes de suprir essa ansiedade advinda com a cibercultura e a internet, conforme Castells:

Em meados dos anos 90, governos e empresas do mundo inteiro empenhavam-se em uma corrida frenética para instalação do novo sistema, considerado uma ferramenta de poder, fonte potencial de altos lucros e símbolo de hipermodernidade. (CASTELLS, 2000, p. 450)

A preocupação iminente de empresas em aderir essa nova forma de comunicação, desperta na sociedade esse novo meio de interação, capaz de facilitar as relações humanas:

O que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação, é sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais. (CASTELLS, 2000, p. 460).

Dessa forma, a cultura vivenciada pelo homem, nos anos de 1970, passa a ter uma influência cada vez mais aprofundada pela tecnologia, iminente e diferenciadora no processo de evolução. O homem, como sociedade, se insere em uma cultura contemporânea, de relações tecnológicas – homem/máquina, a que chamamos de cibercultura.

O termo cibercultura, definido por Lévy (2000, p.17) como *o conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço*, modifica a relação do homem com seu meio. Há agora um ciberespaço, virtual, como *novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores*, como finaliza Lévy (2000, p.17). Assim, podemos visualizar a cibercultura como a cultura contemporânea, que sofre mutações conforme as mudanças existentes no cenário social; uma *nova forma de cultura*, conforme André Lemos (2001, p. 17).

As relações existentes entre a cibercultura, o ciberespaço e a comunicação tornam-se cada vez mais estreitas, principalmente após a década de 90 com o surgimento da multimídia, principalmente da internet, como diz Lemos (2002, p. 25):

A internet encarna a presença da humanidade a ela própria, já que todas as culturas, todas as disciplinas, todas as paixões aí se entrelaçam. (LEMOS, pág. 12).

Há uma mudança visível de cenário. A era da informação assume sua autoridade influenciando diretamente as formas de relacionamento da sociedade. A ascensão de uma sociedade em rede concentra a informação nas pontas do processo, ou seja, nas pessoas juntamente de suas máquinas. O fluxo de informações trocadas é o centro do método, ao contrário dos primeiros supercomputadores. O homem é, ao mesmo tempo, causa e consequência de sua própria evolução.

Entretanto, as facilidades tecnológicas, proeminentes da cibercultura, aliadas a evolução da imagem com os novos meios de comunicação, define o final do século XX *pela saturação de imagens, pela poluição visual, pelo bombardeio da publicidade, pelo olhar como forma de construir*, conforme defende Cardoso Denis (2004, p. 210). E, muitas vezes, o mau uso desses artefatos é contra os princípios visuais, a que chamamos de design, ou seja, do projeto.

É notável, a partir do século XXI, uma preocupação do homem com sua identidade em redes sociais, pois os cuidados tomados com a aparência vão além de objetos utilizados (como roupas e sapatos), e sim, uma diversidade de elementos

que garantem uma vaidade própria em sua visibilidade na rede. A liberdade presente na internet gera tanto situações positivas quanto negativas no meio, pois nos confrontamos à *nossa própria responsabilidade*, sob o ponto de vista de Lemos (2001, p. 12).

Existem, hoje, sites na internet para todos os gostos e necessidades, desde portais de informações, que muitas vezes substituem os periódicos matinais; sites de marcas, produtos e serviços, utilizando a grande rede para uma publicidade exacerbada; entre outros endereços eletrônicos que contribuem e facilitam a vida social. É a internet da *colaboração criativa e da inteligência coletiva*, defendida por Lemos (2001, p. 13), que forma sociedades mesmo sem a presença física.

Abrangendo esses hábitos, cada vez mais ligados à sociedade, o design toma seu papel interferindo diretamente no consumo das pessoas. Segundo Cauduro:

Estamos sempre atuando como mediadores em um processo de comunicação – nossas escritas intervêm na comunicação entre autores e sua audiência. (CAUDURO, 2000, p. 256)

O designer passa a ser centro dessa relação existente entre homem e máquina, não apenas induzindo a relação, mas fazendo diferenças na prática da cultura e na formação de um imaginário.

O desenvolvimento do design não está mais ligado apenas à busca da tipografia perfeita, da harmonia de cores, da escolha da superfície que melhor se adéqua ao resultado esperado, ou em maior instância, apenas aos desejos de clientes insaciáveis que anseiam preencher um quadrado com informações de todas as espécies. O design contemporâneo concatena um intercâmbio de idéias trocadas com vários aspectos, sobretudo, com as necessidades da audiência / usuários. Não há mais apenas uma única solução para um problema, e sim, várias soluções.

4. CONCLUSÕES

Esta pesquisa ainda não possui conclusões definitivas, pois ainda está em andamento. Porém, a partir da fundamentação teórica acima podemos extrair alguns pontos reflexivos, que podem apontar para uma possível conclusão, ou para um resultado parcial, em caráter de premissa.

Com a imbricação da sociedade e a tecnologia cada vez mais visível, não podemos dispensar dentro das práticas do design, a interdisciplinaridade no processo de desenvolvimento. Tal fato se dá devido à interferência do homem através das suas necessidades. Assim, a primeira vista, o trabalho aponta para o direcionamento da interdisciplinaridade como condicionante da prática do design.

Além disso, com a difusão da tecnologia, a informação, pertencente aos novos meios de comunicação, sofreu uma descentralização com o passar dos tempos, centrando-a nas pontas do processo, através das redes sociais criadas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARDOSO DENIS, R. **Uma Introdução à História do Design**. 2a. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CAUDURO, Flávio. **O design na era digital**. In: MARTINS, F. M; SILVA, J. M. (Org.). **Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2000.

GARRETT, James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the web.** New Riders, 2002.

LEMOS, André. **Cibercultura**, Rio de Janeiro. 2002.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a internet. Projetando a Experiência Perfeita.** Editora Elsevier, 2005.

NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites.** Rio de Janeiro: Editora Campus, 2000.