

# Rede sociotécnicas: a concepção de uma interface

## *Sociotechnical network: design of an interface*

Fabiana Mabel Azevedo de Oliveira

LabEspaço - IPPUR/UFRJ - Brasil

fabianamabel@ig.com.br

**Abstract:** This paper aims to examine the forms of representation of the processes of creation of Web interfaces for platforms. Its origin is associated with a proposal that understands the new communications technologies, specifically the Internet, and the possibility of formation of a sociotechnical network, as a tool to expand the ways of social interaction (Egler, 2007). Increasing access to information and communication, making the process more open, redefining the relationships and social exchanges, and allowing its mediation by digital processes.

**Pallabras clave:** interface; redes sociotécnicas; design; novas tecnologias; globalização.

O presente texto tem por objetivo examinar as formas de representação dos processos de criação das interfaces para plataformas Web. Sua origem está associada a uma proposta que entende as novas tecnologias de comunicação, especificamente a Internet, e sua possibilidade de formação de uma rede sociotécnica, como uma ferramenta capaz de ampliar as formas de interação social (EGLER, 2007). Aumentando o acesso à informação e comunicação, tornando os processos mais abertos, redefinindo as relações e as trocas sociais, e possibilitando sua mediação por processos digitais.

Quando pensamos nas novas formas de interação social e suas formas de representação nas interfaces, imaginamos como elas podem se constituir formando elos que permitam estabelecer uma interlocução fácil e direta, onde pessoas de diferentes níveis de apreensão do mundo computacional possam interagir umas com as outras, independentes de compreenderem as características digitais que permitem estabelecer a comunicação, seja ela pessoa-pessoa ou pessoa-máquina. Os processos operacionais que irão estabelecer as interações devem ser capazes de realizar funções enquanto receptor, armazenador, produtor e difusor de informações, de forma rápida, ou melhor, de forma imperceptível, para que não existam erros de interpretação.

Diante de todos nós, está o fenômeno das redes sociotécnicas, que diferentemente das redes sociais, usa os meios computacionais para estabelecer a comunicação e a circulação de informação. A cada momento são criadas novas ferramentas e novos artefatos que agregam as redes já existentes características e possibilidades que não foram pensadas no momento de sua criação, seja para facilitar a interação, por exigências técnicas, demanda de seus usuários ou mesmo para que se torne mais competitiva como produto.

Esses fatos nos permitem olhar e mostrar que o processo de criação de interface é uma obra aberta, interpretando o pensamento de Umberto Eco, que em 1962 escreveu sobre o caráter da indeterminação das poéticas contemporâneas. É importante entender que o resultado final poderá ser atualizado inúmeras vezes, desde que, suas características sejam preservadas. É preciso evitar uma alteração muito profunda onde a essência seja perdida, é necessário preservar as características que a define e legitima como produto imagético, que dá identidade à interface. As características que conceituam uma interface podem ser encontradas em um conjunto ou em um único elemento constitutivo, como a cor, logomarca, diagramação, imagem, fonte, função e conteúdo. Todos eles possuem propriedades que se realçadas permitem que se estabeleçam como ponto referencial.

As transformações que possam ocorrer em uma interface também podem representar uma total ruptura dos seus elementos constitutivos e quando isto ocorre, se tem uma total descaracterização da interface, ele deixa de ser uma obra em evolução e se traduz em um novo produto. Isso não pode ser avaliado como bom ou ruim, mas deve partir de uma proposta consciente, porque é uma solução arrojada que se sobrepoem e anula a proposta anterior. E porque elas são propostas? Podem ser por erros de projetos mas pode, muitas vezes, surgir de uma necessidade de se adaptar aos novos paradigmas tecnológicos. Para que se possa conceber de forma consciente, é necessário primeiramente delinear as características funcionais que permitam definir o produto quanto sua função, objetivo e uso, e depois interpretar as respostas em *layout* ou tela que representarão a base conceitual do projeto (cores, proporção, diagramação e interatividade).

É preciso pensar que esse lugar digital, que chamamos de interface altera a relação de circulação de informação, as

troca entre indivíduos e a forma de constituição das redes. Desta forma, deve-se compreender e analisar seus efeitos e como essas alterações interfere na sociedade, procurando sistematizar seu processo constitutivo e observando as transformações que se realizam nas diferentes esferas da vida social. É preciso entender o papel de cada indivíduo nesta nova forma de organização do espaço. Onde o espaço e sua representação fazem parte de um mesmo processo de desenvolvimento, que produz uma identidade construída pela apreensão, desvendamento e significação das partes. A concepção e planejamento podem ser visto como um método transcendente (HARDT & NEGRI, 2005) onde o designer de certo modo impõe o seu modelo. Mas se torna imanente (HARDT & NEGRI, 2005), quando se remodela, fazendo surgir um modelo que dá significado as vozes que vem de fora, seus usuários. Continuando com o conceito de transcendência, podemos perceber que mesmo em concepções de interface que se estabeleçam o diálogo entre vários indivíduos, esses, em grande parte, fazem parte de um mesmo grupo de profissional, de uma mesma área, que podem ter idéias diferentes, mas ainda com o mesmo olhar e compreensão do produto enquanto resultado final, interface. Hoje se percebe divisões mais claras dos profissionais que trabalham com o desenvolvimento de interfaces, existe agora uma separação, uma divisão por especificidades: arquitetos de interface, arquitetos de informação, webdesigners,

webdevelopers, motion designer, e some-se a estas as especialidades relacionadas aos dispositivos aos quais estão vinculados (internet, celulares, tablets, tvs, etc). Ainda não é comum a multidisciplinaridade, embora possamos encontramos exemplos de experiências que buscam reunir profissionais de áreas diversas no momento inicial do projeto, ou seja, na sua concepção, esta metodologia ainda não faz parte da lógica global. É mais facilmente encontrada nos meios acadêmicos, onde se permite a experimentação, sem a lógica mercadológica, que acelera o ritmo de produção e precisa de resultados imediatos. Não que o fator tempo seja desconsiderado na academia, mas existe todo um trabalho ancorado na busca resultados funcionais e não financeiros.

Deve-se olhar o ciberespaço e suas redes sociotécnicas, como uma nova forma de constituição do social, onde as relações sociais saem de uma esfera fechada, ou seja, um lugar com dimensão e fronteira limitada, para uma dimensão com fronteiras ilimitadas. Um lugar onde podemos compartilhar com todos e ao mesmo tempo, sem intermediações, ampliando as possibilidades de troca, onde novos objetos, fluxos e ações sociais terão espaço para serem criados e colocados em prática (SANTOS, 2008). É preciso atentar para as transformações que alteram a vida em sociedade porque elas surgem como possibilidade de valorização da inteligência comunicativa. (EGLER, 1999).

A Web abre novas possibilidades para seus usuários, permitindo que estes, sejam receptores e geradores de informações. O conteúdo que circula pela rede pode ser manipulado, permitindo a interação de diversas pessoas situadas em diferentes lugares. Possibilita, ainda, a construção de forma híbrida, onde o produto final possui uma interdependência de autoria. O uso das novas tecnologias altera a relação de comunicação das pessoas individualmente e coletivamente porque transforma a

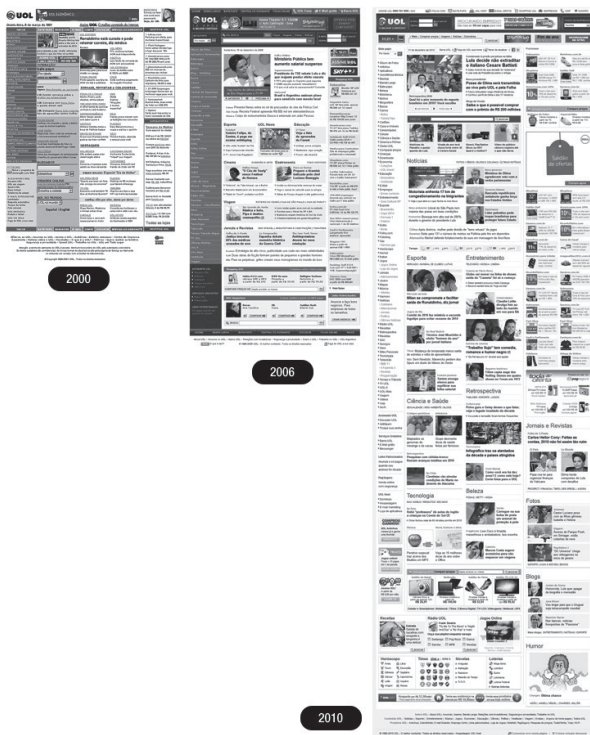


Figura 1 - Alterações do Yahoo ao longo dos anos fonte: <http://www.fernandopaes.ppg.br/blog/2011/01/26/a-ultima-decada-webdesign>

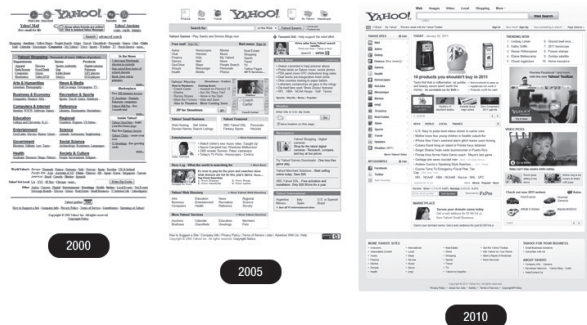


Figura 2 - Alterações do UOL ao longo dos anos. Fonte: <http://www.fernandopaes.ppg.br/blog/2011/01/26/a-ultima-decada-webdesign>

maneira com percebem e se comportam na sociedade (Paraguay, 1999), não existe mais o fator tempo e espaço, todo indivíduo pode estar presente e acessível a qualquer outro independente de hora e lugar. O individual passa a ser coletivo, não temos mais o ponto isoladamente, e sim, as quais redes esse ponto pertence.

A contemporaneidade está envolvida com os processos digitais e com as redes de informação, nela o modelo de representação clássica entra em crise e são substituídas pelas representações numéricas, imagens geradas artificialmente por algoritmos, que são interpretadas por máquinas binárias, o computador. As imagens produzidas buscam representar, simular, interagir, criar novas possibilidades de interpretar o mundo. Faz-se necessário criar imagens que tenham força representativa que permitam estabelecer credibilidade, preservando sua função estética. Ela não será mais lida como um elemento singular, pontual, mas sim como um componente, que faz do conjunto composto de imagens de diferentes mídias e por isso é importante que tenha força representativa. A parte está associada ao todo e com ele possibilita o significado. O espaço que nos cerca está envolto num tempo que não é mais o tempo do relógio ou o tempo da natureza é um tempo anacrônico, atemporal, no qual não podemos dizer que estamos inseridos, mas que fazemos parte por estamos interagindo nele e com ele. Ao lado do fator tempo temos a sua associação ao fator acessibilidade aos meios digitais e a ampliação do uso das redes sociais no universo global digital, ampliando as possibilidades do meio, criando outras formas de interação, derrubando barreiras territoriais, e amarrando-a numa imensa trama informacional. Esta trama não tem início ou fim, seu desenvolvimento é rizomático, os dados coabitam lugares infinitesimais, criando uma mobilidade incessante e multidirecional de informações que é a fonte e força motriz das (so)ci(e)dades contemporâneas (DUARTE, 1999).

## Referências Bibliográficas

- Duarte, F. 1991. *Arquitetura e tecnologia de informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo:Unicamp.
- Eco, U. 2010. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva
- Egler, T. 1999. Ciberespaço: novas formas de interação social. *Revista Semestral de Sociologia*, XIII (1), 34-49.
- Egler, T. 2000. *Espaço e imagem. Produção e representação*. Porto Alegre: COMPOS.
- Hardt, M & Negri, A. 2005. *Império*. Rio de Janeiro: Record.
- Paraguay, L. 1999. *As implicações de câmeras de vídeo na*

*rede Internet*. São Paulo: Dissertação de mestrado, Unicamp.

- Santos, M. 2008. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo. Razão e Emoção*. São Paulo: Edusp

- Paes, F. 2011. *A última década: Webdesign*. Recuperado em agosto de 2011, de <http://www.fernandopaes.ppg.br/blog/2011/01/26/a-ultima-decada-webdesign>.