

## **CULTURA DA INTERFACE: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**

Steven Johnson, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

### **Ana Priscila Clemente**

Mestranda do programa de Pós-graduação em Comunicação pela UFPB, graduada Comunicação Social - Relações Públicas pela Universidade Federal da Paraíba (2007). Atualmente cursa o mestrado e faz parte da equipe de funcionários da empresa – Faz Comunicação (agência de publicidade). Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Relações Públicas, Publicidade e Internet. Contato: apriscila@gmail.com.

### **Resenha**

Escrito por Steven Johnson, professor e crítico cultural, formado em semiótica e literatura inglesa, que dedica boa parte de sua vida aos estudos sobre tecnologia digital. O livro *Cultura da Interface* leva para o leitor um panorama histórico sobre como o computador pode transformar a maneira das pessoas desenvolverem sua criatividade e ampliar a comunicação para um número maior de pessoas.

Como o livro foi escrito em meados de 1997, fazer uma leitura dele no tempo em que estamos requer um certo desapego a determinados termos ou mesmo assuntos abordados pelo autor, que atualmente não se comenta com tanta veemência, mas sim com um certo saudosismo e, ao mesmo tempo, um alívio em pensar que avançamos e que tudo aquilo que aconteceu colaborou para o nosso amadurecimento tecnológico. No entanto, o leitor deve ficar atento para o fato de que o livro consegue fazer uma ponte entre o ano de 1997 e hoje, por tratar de possíveis fenômenos que começaram naquela época e acabaram eclodindo em nossa realidade. Em quase dez anos de mudanças, a tecnologia, através da informática com o auxílio da Internet, avançou mais do que outras ciências, se levarmos em consideração que um espaço de tempo como esse não permitiria a outra ciência tantos avanços como os que ocorreram ao nosso redor com as novas tecnologias de informação e comunicação.

Para o autor, os usos das analogias contribuem para o melhor entendimento de assuntos que são muitas vezes pensados como inatingíveis a cérebros não-cientistas; ele consegue, através de uma narrativa leve e carregada de significados, explicar contextos de avanços tecnológicos de modo que qualquer pessoa consegue compreender o que ocorreu. O autor busca na história fragmentos que consigam nortear os leitores e os façam navegar pelo extenso caminho do conhecimento adquirido.

No livro, o autor procura relatar a evolução e o comportamento do novo mercado consumidor que surge através das novas tecnologias. Constantemente ele faz a ligação de fatos históricos com os principais tópicos dessa evolução, através de áreas ligadas diretamente com a interface e com as quais ele interliga ao mundo real, através de analogias. Johnson estrutura os capítulos do livro nomeando-os com elementos característicos da interface: *desktop*, janela, *links*, texto e agentes. Em cada capítulo o autor consegue encontrar pontos entre arte, literatura, informática e arquitetura da informação, que, por mais que pareçam distantes, conseguem ser vistos como momentos de reflexão e descoberta ao longo da leitura. Ele exprime suas impressões sobre os pontos e projeta possíveis melhorias que venham a facilitar a interação humana com o computador, com a contribuição das artes e de outras ciências. As experiências dos usuários com a interface, seus erros e acertos, contribuem para uma reflexão sobre a usabilidade dentro da perspectiva mais simples de seu objetivo: tornar algo simples e usável.

Procurar entender a temática do livro apenas pela capa torna-se uma tarefa difícil, porque ao mesmo tempo em que a interface se faz presente em nosso cotidiano, pensar uma cultura que surge através dela passa a ser algo impensado, até o momento que nos deparamos com o texto desse livro. *Cultura da Interface* atrai o leitor para um universo amplo e cheio de ramificações inconscientes que se entrelaçam dentro da história e que conseguem fazer sentido, mesmo sem ter muito sentido. O leitor acaba se reconhecendo em certas passagens, por entender que o computador está tão próximo de seu cotidiano que ele não pára para compreender o que são as interfaces e como elas chegaram até nós.

O livro nos remete a um tipo de evolução tecnológica pela qual passaram as interfaces. Com isso, passamos a compreender melhor por que nos habituamos ao que temos nos computadores e como é possível entender os códigos não-verbais “ditos” pelas máquinas que utilizamos diariamente. O autor afirma que o espaço-informação, que é este que vivemos, é uma grande realização simbólica do nosso tempo, e que passaríamos as próximas décadas nos ajustando a ele. Certamente é possível concordar com o autor, uma vez que a todo o momento, 24 horas por dia, sofremos algum tipo de interferência que nos altera e modifica nosso repertório e nos transporta de alguma forma para um tipo de mudança contínua.

Com o grande *boom* dos meios de comunicação no século passado, conseguimos, segundo o autor, compreender melhor a relação entre a forma e o conteúdo, entre o meio e a mensagem, entre a engenharia e a arte. O avanço das mídias de analógicas para digitais ocorre de forma surpreendente e, do contrário que ocorria nas primeiras mídias, onde se tinha como compreender o objetivo de cada uma, agora, com a Internet, perde-se o parâmetro e é possível

perceber que cada mídia tem o seu lugar e o seu significado à sua maneira, não cabendo mais nenhum tipo de comparação. Para o autor, o *design* de interface é a “fusão da arte e da tecnologia” e as interfaces são “softwares que dão forma à interação entre usuário e computador”. É assim que as representações gráficas conseguem decodificar os *zeros* e *uns*, de forma que qualquer usuário consegue entender e utilizar cada ferramenta.

Inicialmente, o livro apresenta a analogia do *desktop* que foi transposta para a interface computacional como metáfora para representar o ambiente de escritório, através de uma escrivaninha. Dessa forma era possível se imaginar uma maior usabilidade por parte dos usuários comuns, não apenas os programadores, pois seria a partir daí que os computadores pessoais iriam despontar.

Em seguida, o autor nos apresenta as janelas; para ele, a história da interface consegue nesse momento ser dividida em duas épocas: “pré-janelas e pós-janelas”. Com o sistema operacional *Windows* acontece o desenvolvimento dos computadores pessoais e o uso das janelas passa a auxiliar os usuários no manuseio e na organização dos arquivos. “(...) A janela tem na verdade pouco a ver com a lembrança de onde alguma coisa está, tal como podemos lembrar onde vimos as chaves do carro pela última vez (...)”. Johnson relata sobre as inovações que realmente mudaram o modo como usamos o computador: o mouse, os ícones e as janelas. Atualmente utilizamos todas as ferramentas da interface de forma intuitiva, porque já nos habituamos aos seus significados, mas não fazemos idéia do quão surpresos ficaram os primeiros usuários e os primeiros programadores que utilizaram essas máquinas; com certeza para essa geração passada foi uma grande revolução na informática, que mais tarde também passou a ser na comunicação.

Mais adiante o autor estrutura um capítulo sobre os *links*. Para ele “(...) O link é a primeira nova forma significante de pontuação a emergir em séculos, mas é só um sinal do que está por vir”. Exatamente, pois na Internet encontraremos os *hiperlinks*, que seriam um desdobramento dos *links*, que vão sugerir essa plataforma como uma nova maneira de escrever e conectar os assuntos de forma coerente e ampla.

O autor retrata as diversas fases da história e das evoluções dos componentes citados, até chegar nas interfaces atuais, onde são apresentadas as interfaces dos navegadores e dos sites. São demonstradas ao longo do texto informações sobre o navegador Internet Explorer e alguns dos artifícios feitos pela *Microsoft* para conquistar uma fatia do mercado consumidor que começaria a despontar. No filme *Piratas do Vale do Silício* (1999), é contada toda a história entre os gigantes *Apple* e *Microsoft* e suas disputas de poder no início da corrida “armamentista” para conquistar mercado e clientes.

O penúltimo tópico abordado no livro é sobre texto. Para Johnson, o texto é a única área que continua estática, mesmo com o surgimento do hipertexto; desde o início não se pode pensar a estrutura do computador sem as linhas de texto. Apesar da crescente inclinação para a preocupação com as interfaces gráficas, sempre precisaremos do apoio do texto para conseguir organizar e rotular o que estamos realizando. Nomear arquivos, entender ícones de programas e outras atividades só são facilmente empreendidas porque possuem textos de suporte em suas estruturas. O uso do computador mudou a forma de pensar e escrever: com auxílio dos editores de texto é possível pensar e escrever ao mesmo tempo, sem perder nenhuma idéia e com ganhos de tempo e agilidade formidáveis.

Por fim, no último capítulo, Johnson versa sobre os agentes, que para ele são as pequenas aplicações que nos auxiliam nas tarefas diárias. No entanto, com essa nomenclatura, à primeira vista não conseguimos imaginar do que se trata, até ler e entender, com os exemplos, o que ele estava propondo explicar e discutir. Como exemplo prático, teremos o agente de ajuda do *Microsoft Word*, geralmente em forma de figura animada: ele aparece quando é solicitado e nos auxilia em alguma tarefa que estamos com dificuldades. Porém, no início, esse tipo de recurso não era muito utilizado e até hoje sua prática é bastante restrita. No texto, são descritos 3 tipos de agentes: social, pessoal e viajante. O social auxilia o usuário na busca de conteúdo dentro do ciberespaço que é compatível com os gostos do usuário; o pessoal é o que entra em ação para resolver algo de imediato, como o clipe animado do *Word*; e os viajantes são os que procuram dentro do ciberespaço novidades que interessem ao usuário.

## Conclusão

Apesar de ter sido escrito há mais de 10 anos, o livro *Cultura da Interface*, consegue, mesmo com alguns tópicos ultrapassados, estruturar uma linha do tempo, através das ferramentas computacionais descritas, que nos faz refletir sobre o que teremos no futuro. Projetando essa visão para 10 anos à frente, imaginamos que as idéias do autor serão melhor estruturadas e possivelmente serão solucionadas algumas controvérsias.

Com os avanços dos programas gráficos, das atividades profissionais ligadas à *web* e da informática, conseguiremos ter um novo parâmetro, que passa a ser traçado a partir das idéias de Johnson; o livro propõe melhorias e avanços que já estão acontecendo na atualidade. Todos os assuntos discutidos ao longo do livro são de uma riqueza histórica incalculável e vale a pena conhecer e pesquisar mais sobre o assunto.

Ao final do livro, lendo as conclusões do autor, passa pela nossa cabeça toda uma complexa estrutura de desenvolvimento e aprendizagem apresentada, quando ele conseguiu unir arte e computação em um só contexto, e de maneira primorosa consegue preencher as lacunas da nossa deficiência sobre pontos importantes que foram abordados. E apesar das conexões que pareciam distantes por causa dos temas, acabam fazendo sentido à medida que nos predispomos a pensar como autor e “viajar” junto com ele. Em meio a tudo isso, existe aquele sentimento bom que se tem ao final de um livro, principalmente, se vemos que ele agrega valor ao que temos em nosso repertório. E assim, conseguimos encaixar as “peças” e preencher as lacunas que, talvez, nem tivéssemos percebido, mas que após ler o livro tudo começa a fazer mais sentido.