

## **SKEUMORPHISMO: Vínculos e identidade em ambientes digitais**

**Giovanni Malavasi<sup>1</sup>**

### **Resumo**

A comunicação nulodimensional ou terciária tem como uma de suas características principais ser totalmente mutável do ponto de vista do design de interfaces. O limite no ambiente digital é a criatividade e a ferramenta do designer. A ideia desse artigo será investigar através de uma revisão bibliográfica da ideia de vínculos e pertencimento proposta por Pross dialogando com outros pensadores como Flusser e Baudrillard, aplicados no universo das interfaces digitais. É preciso gerar vínculo e identidade com os meios primários e secundários para validarmos uma identidade digital ou caminhamos para a abstração máxima, o digital pelo digital? Pegaremos aqui como estudo de caso o design de um dos telefones mais vendido do mundo o iPhone da Apple. Ao lançar o iPhone a Apple tinha um problema em mãos. Como fazer uma geração acostumada com botões físicos, analógicos se adaptar e familiarizar a uma grande tela, fria, escura e sem conexão com o mundo físico? O designer Jonathan Ive, contratado pela empresa em 1992 e responsável por todos seus produtos de sucesso veio explicar a ideia de gerar vínculo através de uma prática chamada no design de Skeumorphismo. Após alguns anos de maturação do aparelho no mercado esse conceito foi quebrado e alterado para seu oposto. Proponho aqui uma reflexão sobre esse conceito e sua relação com as imagens no sentido indenitário ao mundo físico dialogando com a ideia de simulacro proposta por Jean Baudrillard. Se a ferramenta nos permite ir muito além, porque nos limitarmos a reproduzirmos digitalmente signos do universo analógico? Investigaremos aqui também sobre a ideia de realidade aumentada como tentativa de resgate aos meios secundários e primários no inverso da escalada da abstração proposta por Flusser. Tentaremos identificar se a assimilação do virtual poderá, um dia, torná-lo a principal forma de comunicação no futuro. Será que um dia nasceremos em um mundo majoritariamente digital? Um dia chegaremos a dispensar o calor dos meios primários e secundários para vivermos em um meio exclusivamente terciário, mediado por equipamentos que simulam os outros meios?

**Palavras-chave:** Skeumorphismo. Design. Digital. Imagem. Vínculo. Identidade.

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em comunicação da Faculdade de Cáspes Líbero. E-mail: giovannimalavasi@gmail.com