

difusão da internet comercial no final do século XX e a incorporação de microprocessadores em um número cada vez maior de produtos acarretou uma demanda exponencial por soluções projetuais para problemas de interação entre os indivíduos e seus dispositivos eletrônicos e computacionais. Foi na esteira destas demandas que os projetos incorporaram a problemática da inteligibilidade das interfaces e do design de interação.

Interação e interfaces

Os vetores tecnológicos do século XX transformaram as práticas econômicas e culturais da sociedade industrial. Com a popularização dos computadores pessoais - dispositivos eletrônicos extremamente complexos, cuja arquitetura operacional não costuma ser compreendida em profundidade por seus usuários (Krippendorff, 2006) -, o conceito de interface passou a receber maior atenção no universo teórico e prático do design. (Heidkamp, 2008)

Diante do novo paradigma digital (distinto da lógica dos processos mecânicos da industrialização), foi preciso despende grande esforço técnico no sentido de garantir que os artefatos e sistemas computacionais se tornassem acessíveis ao maior contingente possível de pessoas. A ideia de interface emerge, assim, popularizada pela computação, como um novo tipo de artefato prototípico da era pós-industrial, cujo propósito era traduzir a funcionalidade e a lógica operatória dos produtos e sistemas, tornando-os "usáveis" (Krippendorff, 2006). Por esta razão, Krippendorff sugere que o estabelecimento de uma 'sociedade da informação' foi, em grande parte, viabilizada pelo design de interfaces que priorizaram funcionalidades relevantes, de forma compreensível, facilitando seu reconhecimento e uso.

A partir da atenção crescente sobre as interfaces, autores de diversos campos teóricos propuseram modelos conceituais e categorizações diferentes, o que tornou dificultosa e tardia a sedimentação de uma definição comum e amplamente aceita. Buscando uma conceptualização generalizável e com grande aplicabilidade, Bonsiepe (1993) sugere um diagrama ontológico do design, composto por

três elementos: (a) um usuário que visa executar uma ação; (b) uma ação ou tarefa a ser executada; e (c) uma ferramenta ou instrumento que o usuário em questão utiliza para a execução da ação.

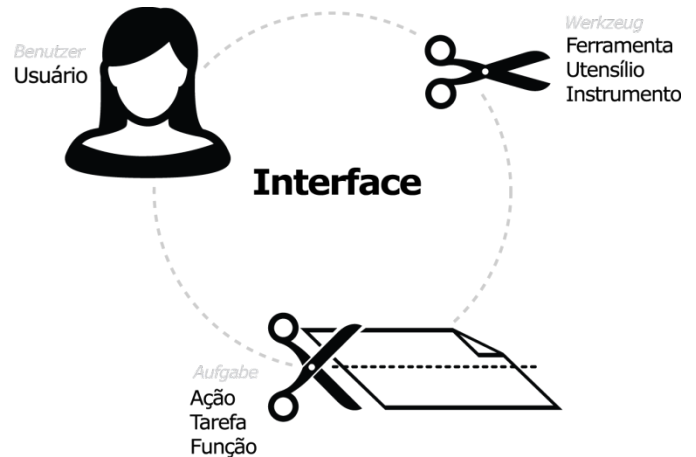


Figura 1: Diagrama ontológico do design, adaptado de Bonsiepe (1993).

Segundo o modelo, a interface seria, portanto, o espaço onde se articula a interação entre o corpo humano, o artefato e o objeto da ação. Para Bonsiepe, a interface é o domínio central do design, uma vez que a ela é atribuído o papel de revelar o caráter instrumental dos objetos e o conteúdo comunicacional das informações. A interface, nesse termos, é a dimensão à qual deve ser orientada a atividade projetual.

Krippendorff (2006), já inserido em um outro *zeitgeist* projetual, entende *interface* e *interação* como facetas de um mesmo processo. Toda interface consiste de interações entre duas instâncias, que, no contexto do presente estudo, são a do usuário e a do artefato. Para entender como essas duas instâncias interagem, devemos levar em conta seus diferentes modos de operação separadamente, cada qual com suas especificidades.

Um observador ou avaliador externo - como o próprio designer do artefato, ao analisar seu funcionamento, ou como nos propomos aqui, enquanto investigadores dos processos interacionais -, poderia descrever a interface como uma sequência de ações humanas,