

resultado de uma ação programada, ou apenas na casualidade de um gesto aleatório seria de grande precariedade conceitual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme buscamos demonstrar, a incorporação de novas preocupações com práticas e abordagens centradas no usuário, assim como o desenvolvimento de métodos pautados por essas preocupações, trouxeram a tona estratégias projetuais atentas a questões como a subjetividade e o significado dos artefatos.

Frente à demanda por modelos conceituais capazes de oferecer alternativas teóricas e práticas para estas questões, foi buscada, a partir do campo do design, uma aproximação conceitual com os últimos desenvolvimentos da chamada semiótica das interações ou sociosemiótica, de modo a delinear uma perspectiva teórica subjacente à abordagem focada nos parâmetros de usabilidade.

Tomando como base os princípios gerais que regem o fenômeno da significação, esta corrente semiótica de origem francesa deslocou sua atenção para o domínio das práticas interacionais humanas, interessada em analisar não apenas o significado das coisas, mas as dinâmicas que levam a emergência do sentido em situações interacionais.

Assim, a discussão do conceito e das possibilidades de interação dentro deste quadro teórico, com especial atenção ao contexto dos projetos de sistemas computacionais, nos conduz às dinâmicas semióticas previstas nos regimes de interação proposto por Landowski (2005; 2009; 2014). Segundo seu modelo conceitual, o autor sugere o encadeamento de múltiplos níveis de acionamento das interações humanas, o que nos pareceu homologável ao campo do design. A partir da noção de ajustamento, regime oposto a lógica da manipulação, buscamos delinear uma abordagem teórica a partir da premissa semiótica da estesia, ou seja, de como a sensibilidade e o domínio do corpo intervêm inevitavelmente como condição para a emergência do significado. Deste princípio, buscamos estabelecer uma conexão

entre o conceito projetual de contexto de uso (Jordan, 1999) e a noção de situação (ato) proposta por Landowski, o que reforça o interesse inicial de tomar os significados na interação como o produto do fazer dos sujeitos.

Por fim, a partir da perspectiva aqui proposta, esboçam-se possibilidades de retomada dos conceitos ulteriores da semiótica francesa no campo do design, que tem se mostrado promissores em diferentes domínios epistemológicos. O que se pode perceber, segundo tais pressupostos aqui defendidos, é a necessidade de um quadro teórico sensível à sobreposição e à concorrência destas dimensões interacionais distintas, atualizadas pelo sujeito no contato com a interface. Como estas interfaces são programadas (concebidas numa anterioridade), induzem a pensar que é nesta instância da produção que a interação se define. Contudo, dado que é o homem (e não o artefato) que instaura o processo interacional, não se pode lançar mão de outra perspectiva de análise que não seja aquela atenta ao domínio do sujeito e às dinâmicas de ajustamento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Krippendorff, K., 2006, *The semantic turn: a new foundation for design*, Taylor & Francis/CRC Press, Boca Ratón, FL.
- [2] Saffer, D., 2010, *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices*, New Riders, Berkeley, CA.
- [3] Lowdermilk, T., 2013, *User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications*. O'Reilly, Sebastopol, CA.
- [4] Fulton Suri, J., 2002, *Designing Experience: Whether to Measure Pleasure or Just Tune In?*, Jordan, P.W. & Green, W.S. (eds.), *Pleasure with Products: Beyond Usability*, Taylor & Francis, London, UK, pp. 161-174.
- [5] Press, M., and Cooper, R., 2009, *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*, Gustavo Gili, Barcelona.
- [6] Hassenzahl, M., 2010, *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*, Morgan and Claypool Publishers.
- [7] Lupton, E., 2004, *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and*