

parâmetros num contexto de ruptura com o paradigma funcionalista da modernidade e de revisão da ideia instrumental de produtos enquanto ferramentas para o cumprimento de tarefas. E muito embora continue importante a atenção aos aspectos utilitários e práticos dos artefatos projetados, é fundamental que os designers considerem a concomitância de múltiplos fatores na relação entre os usuários e os objetos. (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 2002) Em outras palavras, é importante que o design de interação oriente-se por uma perspectiva sensível à complexa natureza do comportamento humano, atentando para o conjunto plural de modalidades mobilizadas na interação.

POSSIBILIDADES SEMIÓTICAS PARA O DESIGN DE INTERAÇÃO

A semiótica investiga um universo heterogêneo de fenômenos buscando aclarar os mecanismos da significação. Podemos então afirmar que a semiotização dos produtos do design objetiva tanto apreendê-los em sua dimensão significativa quanto consolidar uma perspectiva de design como linguagem, ou seja, como um sistema de produção de sentido passível de análise. Mesmo que um consenso não se forme em torno desta definição, é importante reconhecer que ela instaura a possibilidade de uma semiótica dos objetos do design e, por extensão, das interfaces. Desta forma, recuperando os últimos desenvolvimentos da chamada semiótica das interações (ou sociosemiótica), buscamos alinhar uma alternativa teórico-metodológica para o campo dos projetos de interfaces ajustada ao quadro conceitual geral do design de interação.

Interfaces e interação numa perspectiva semântica

Focado na dimensão semântica dos artefatos, Krippendorff (2006) explora a questão de como os indivíduos entendem e interagem com os objetos e sistemas, e generaliza a noção de interface estendendo-a a todas as interações humanas com a tecnologia. Partindo desta premissa, o autor propõe uma teoria do significado para os artefatos em situações de uso, buscando dar conta das formas como os

indivíduos entendem e interagem com eles a partir de condições e propósitos próprios. Tal abordagem parece promissora, pois ao considerar a natureza dos artefatos e o contexto de sua utilização, propõe-se a contemplar dimensões complementares às priorizadas nas abordagens cognitivistas mais utilizadas. Para Krippendorff, o entendimento da interface não pode ser buscado isoladamente na cognição humana ou nas propriedades físicas do artefatos, mas também - e sobretudo - no espaço interacional instaurado na co-presença destas duas instâncias. Sob essa lógica, o corpo humano - e o conjunto de suas faculdades cognitivas, fisiológicas, intelectuais e afetivas - é instância constitutiva da interface tanto quanto o artefato.

Se considerarmos que cada indivíduo possui a habilidade de entender os artefatos de acordo com uma lógica própria, particular, podemos falar de dois níveis de inteligibilidade dos artefatos. O primeiro destes níveis estaria ligado aos *conhecimentos de primeira ordem*, ou seja, às propriedades físicas e sensíveis do artefato que dependem integralmente da intenção do produtor. Além destes, haveria outro ligado aos *conhecimentos de segunda ordem*, uma outra dimensão de compreensão que difere daquela ligada a intencionalidade do projetista. (Krippendorff, 2006) A concomitância destes diferentes níveis de compreensão também é colocada por Barthes (1996), através da distinção entre as dinâmicas de apreensão do significado por *denotação* (num primeiro nível) e *conotação* (num segundo nível). Para este autor, enquanto a denotação independe das circunstâncias particulares da leitura, a conotação pressupõe um conjunto mais aberto e imprevisível de associações, mediante a atividade interpretativa do sujeito no contexto comunicacional. Por esta visada, podemos inferir que também as interfaces gráficas computacionais estarão sujeitas a desvios de interpretação e erros, não apenas por falhas na instância do projeto (da ordem da emissão), mas pelo necessário crivo de leitura (da ordem da recepção). Nestes termos, podemos considerar que quem projeta faz planos, modelos, propostas, protótipos e cria conceitos e argumentos que resultam em artefatos. Contudo, inevitavelmente, para o usuário, sujeito dotado de lógicas, condições e