

Figura 3: Quadrado dos regimes de interação, adaptado de Landowski (2009).

Conforme este esquema semiótico, podemos identificar duas novas possibilidades conceituais ligadas ao caráter das interações acionadas. A primeira delas diz respeito ao regime da /manipulação/, que pressupõe o agir de um sujeito sobre outro, segundo uma *intencionalidade*. Neste tipo de interação, devemos reconhecer dois papéis distintos: o do agente da manipulação (que faz alguém fazer) e o do manipulador (que é levado por alguém a fazer alguma coisa). O que rege este tipo de interação não é um princípio absoluto de previsibilidade (como no automatismo da programação), mas uma estratégia de persuasão via cálculo. Ou seja, para levar alguém a fazer alguma coisa (persuadi-lo) é necessário lançar mão de estratégias de manipulação adequadas ao contexto da interação. Para a semiótica, a manipulação é definida como um *fazer fazer*, ou seja, como qualquer agir de um sujeito sobre outro sujeito que tem como consequência última o cumprimento de uma ação. Nestes termos, podemos perceber como o conceito se conecta ao caráter operatório dos sistemas interativos, em que as tomadas de decisão e as condutas são pautadas por estratégias de manipulação dos usuários, colocadas em prática pelos projetistas das interfaces. Contudo, não podemos falar em ações lineares ou causalidade, dado que toda manipulação é, em última análise, igualmente dependente do fazer interpretativo do sujeito.

O último termo do esquema proposto por Landowski diz respeito ao regime do /ajustamento/, oposto ao regime da manipulação já apresentado. Se neste regime opera uma lógica de cálculo, estratégia e inteligibilidade, naquele opera o que o autor classifica de uma lógica do contágio recíproco: emerge, no ato da interação, a ordem da sensibilidade. O regime do contágio (ou ajustamento) pressupõe que cada indivíduo envolvido no contexto interacional é igualmente afetado pelo outro, num tipo de interação integralmente baseada nas ordens sensoriais e na estesia. Para o autor, é o componente estésico que permite a emergência de qualquer sentido no processo de interação, ou seja, é a competência do corpo que sente,

apreende, toca e olha que está em jogo, e não apenas o conjunto das faculdades interpretativas.

Na esteira deste modelo, diferentes autores apropriaram-se dos conceitos interacionais previstos por Landowski e que permitiram descrever semioticamente o modo como o componente sensível interfere na apreensão do sentido em ato. No campo do design, o modelo demonstrou grande aplicação no domínio dos processos metodológicos (Deni, 2009; Santos, 2011; Scoz, 2014), em estudos ligados ao design (projeto) enquanto prática social. Porém, ao inaugurarem este contato com a proposta interacional de Landowski, estas abordagens oportunizaram a passagem a uma perspectiva epistemológica sociosemiótica, que pode ser homologada ao campo do design de interações para o aprimoramento das interfaces.

Regimes de interação no design de sistemas

Segundo Deni (2009), os sistemas computacionais ditos ergonômicos, orientados por parâmetros de usabilidade, podem ser descritos como objetos interacionais que falam através de sua configuração formal (sua materialidade plástica e sensível) manipulando os usuários de maneira prescritiva. Em outras palavras, são arranjos semióticos concebidos pragmaticamente de modo a levar os indivíduos ao cumprimento otimizado de ações. Nesta acepção, devemos reconhecer a regência aspectual do regime da programação, visto tratarem-se de decisões que intervêm no contexto do uso segundo uma lógica da prescrição, ou seja, da regra. Sistemas computacionais assim concebidos implicam, em certa medida, uma inversão do pressuposto ergonômico da adequação do mundo construído ao homem, uma vez que parecem partir da ideia de um usuário apreensível a priori e, por conseguinte, previsível. Como discutido, apesar da programação existir como potência (ou virtualidade), a lógica que rege as interações é inevitavelmente o resultado da articulação de diferentes regimes, ou seja, dos múltiplos níveis mobilizados através da co-presença entre sujeitos e artefatos.

Sistemas interativos, computacionais ou não, dependem da participação de indivíduos com