

na produção do sentido. Mesmo considerando que os objetos do mundo significam, não há como admitir um sentido que seria *dos objetos*, ou seja, uma propriedade similar a um perfume que "parece emanar deles e que, ou nos envolve imediatamente, ou só se deixa definir a custa de muitos esforços". (Landowski, 2001, p. 29) A condição que o sentido requer para sua ocorrência é, numa acepção semiótico-interacional, a própria emergência do fazer interpretativo de um sujeito que o construa. Portanto, só há sentido que seja construção. E como os indivíduos (usuários) não podem ser reduzidos a processadores físicos e cognitivos de um significado denotativo pré-estabelecido, somos obrigados necessariamente a considerar os componentes afetivos e sensoriais da interação. (Jordan, 1999; Green & Jordan, 1999)

Esta preocupação, apesar de não majoritária, tem se expressado com grande destaque em estudos importantes no campo do design de interação. Afastando-se do purismo cognitivista, autores como Fulton Suri (2002) ratificam que a mente humana é muito mais do que uma estrutura de processamento de informações e que as reações das pessoas aos estímulos dos artefatos raramente são o resultado isolado do processamento cognitivo. Entretanto, habilidades psico-motoras, percepção, memória e cognição têm dominado a nossa compreensão das interações das pessoas com produtos e sistemas (Fulton Suri, 2002).

A perspectiva sociosemiótica

Na contramão da perspectiva dita majoritária, a sociosemiótica edificou-se em torno da problemática das interações intersubjetivas. Como referência neste campo de estudo, Landowski (2005; 2009; 2014) inaugura uma abordagem da questão da significação enquanto fenômeno da interação, oferecendo uma série de categorias a respeito da dinâmica das interações humanas. Sua investigação teórica logrou grande penetração no campo das ciências sociais, apoiada na descrição dos regimes de interação. Considerando a noção estrutural de pressuposição entre conceitos em relação contrária, o autor construiu um versátil modelo de interpretação das interações humanas a partir da oposição /programação/ e /acidente/. Para o

autor, temos então dois regimes de interação opostos que se estruturam nos dois pólos extremos do sentido da previsibilidade. Enquanto uma interação pautada pela programação é caracterizada pela total adequação ao princípio da regularidade (previsibilidade total), uma interação do tipo acidente resulta do não atendimento a qualquer princípio de regularidade ou controle (imprevisibilidade total). Numa interação do tipo programada, somos obrigados a pressupor papéis interacionais fechados, ou seja, perfis muito bem definidos de atores em contato, de modo que todo o encadeamento de ações esteja já pré-determinado. No campo do design de sistemas, isso implicaria, em última análise, que a instância da produção de um artefato e a instância de seu uso operariam em sincronia total, ou seja, segundo um princípio de previsibilidade absoluto. O programador (no sentido dado pela engenharia de softwares, por exemplo) seria um agente capaz de antecipar os usos possíveis do sistema, cabendo ao usuário final executá-los a partir de certas mecânicas operacionais. Como discutido anteriormente, tal perfil interacional não se aplica sem resistência à realidade dos projetos: dado que cabe ao sujeito, no contexto de uso, significar o artefato em questão, a interação necessariamente está sujeita a desvios de uso e a casualidade, o que recupera a noção de aleatoriedade das interações regidas pelo acaso.

A partir dos regimes da programação e do acidente, Landowski passa a cotejar possibilidades interacionais pressupostas entre estes dois extremos do campo semântico da previsibilidade, dando forma ao quadrado semiótico abaixo:

