

Portfólio – Interação

Homem-Máquina

Gabriel Gian, 4º período

O multivalente campo da Interação Homem-Máquina é dotado de uma miríade de dimensões teóricas. Passeando por áreas tão aparentemente díspares como o design, a estética, a ergonomia, a semiótica e a psicologia, a arte da interação (interface) entre máquinas computacionais e máquinas orgânicas permite a criação de um fluxo de operações cada vez mais contínuo e otimizado.

As psicologias experimental e cognitiva ajudam os arquitetos de tais interfaces a projetar meios de interação melhor adequados às respostas comportamentais dos indivíduos em geral a determinados estímulos gerados pelas interfaces, uma vez que, nas palavras de Paul Rand,

“Sem estética, o design é a repetição balbuciante de clichês familiares ou uma esmiúça selvagem por novidades. Sem a estética, o computador não é nada além de uma máquina veloz e inescrupulosa, produzindo efeitos sem substância. Forma sem conteúdo relevante, ou conteúdo sem forma que signifique algo” (RAND, 1970).

Interfaces bem implementadas são capazes de gerar diversos tipos de respostas conscientes e inconscientes na mente humana, vide a escolha de certas cores como o vermelho na publicidade da indústria alimentícia, o uso de subterfúgios sexualizados para a atração do consumidor a determinada ação ou produto, ou até mesmo a formação de comunidades inteiras em torno de determinada empresa de modo a fomentar uma espécie de instinto gregário a um determinado fim mercadológico.

Tais práticas, como os dark patterns, que inconscientemente influenciam o usuário por meio de anti-design proposital (como o processo extremamente difícil e desnecessariamente obtuso de cancelamento de contas na Amazon, por exemplo), ou mesmo as políticas de uso de dados para a publicidade direcionada criminosa como o escândalo da Cambridge Analytica e do Facebook em 2016, recebem constantes respostas de usuários conscientes, que buscam minimizar os efeitos de tais práticas com movimentos como o greyscaling, que consiste em ligar o modo monocromático de suas telas de modo a “piorar” propositalmente a experiência de uso de forma que os efeitos possivelmente viciantes dos seus dispositivos sejam minimizados, ou mesmo os esforços públicos de comunidades como as do software livre, que criam interfaces de usuário que vão contra muitos dos princípios de design tidos como padrões, como o ambiente gráfico GNOME dos sistemas Linux, que nada lembra a experiência de usuário (UX) de sistemas proprietários como o Windows ou o Mac, e visa minimizar distrações por notificações desnecessárias e configurações detalhadas em demasia, prezando pelo minimalismo e o encorajamento do uso de ambientes virtuais para

diferentes fluxos de trabalho concomitantes, ou mesmo o minimalismo extremo e a configurabilidade promovidos pela comunidade Suckless.

Um bom design deveria ser capaz de, ao invés de capturar o usuário por meio de truques psicológicos baratos como notificações vermelhas chamativas ou um mero design esteticamente atraente, estimular o usuário a atividades saudáveis e emancipatórias, uma vez que essas arquiteturas – máquinas desejantes – são capazes de mobilizar a libido do consumidor com uma eficácia jamais antes vista. Mais Cybersyn, menos Google.