



DE MÁQUINAS A MEIOS DE COMUNICAÇÃO:

Como as interfaces auxiliam no processo de apreensão dos novos aparelhos multimidiáticos

Thaise Amorim¹

Aluizio R. Trinta²

Resumo curto:

Esse trabalho busca compreender de que maneira as interfaces favorecem para aprendermos a utilizar dezenas de aparelhos digitais que a vida moderna coloca a nossa frente sem precisar empenhar tempo e esforço demais a eles. Parte-se dos estudos da psicologia sobre a percepção — Gestalt e da Teoria das *Affordances* —, passando pelo estudo da interação homem-máquina e das interfaces gráficas intuitivas (GUIs).

Resumo expandido:

Uma pergunta feita a centenas de anos atrás por psicólogos, filósofos e pesquisadores volta a ser pertinente: como aprendemos as coisas? Se tomarmos por base uma metodologia de pesquisa específica para tentar responder a essa pergunta, corre-se o risco de produzir uniformidades em contextos nos quais a diversidade, como no caso dos aparelhos multimidiáticos. Nesse sentido, o método, se configura como imanente e ajustável ao objeto.

O fio condutor desse estudo parte da hipótese que há algo nas interfaces que “comunica” com o usuário desde o primeiro contato e que possibilita que este se oriente no uso de forma autônoma. Os gestaltistas postularam que as formas não são compostas por unidades de sensações, mas de uma organização sensorial relativamente espontânea. Sua máxima que o todo é maior que a soma das partes prevaleceu e estimulou que outros, como James J. Gibson, também pensasse a percepção por um viés alternativo ao dualismo (nativistas e empiristas) que se impunha.

Entre as suas fundamentações teóricas está que “não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada” (FILHO, 2000:19). Entretanto, além dos diversos fenômenos analisados e estudados pela Gestalt, um ainda é importante de ser citado aqui. Elemento que foi profundamente estudado por Marshall McLuhan e Gibson. O conceito de Figura e Fundo traz a premissa de uma interação entre dois elementos perceptuais que se completam em uma única figura dotada de diversas formas de significado.

Do modelo neuro-anatômico que apresentava o cérebro dividido em dois hemisférios, McLuhan adota como “metáforas para se pensar modos de diferenciados de subjetividade e de culturas”. Da Gestalt, “para falar do jogo entre figura e fundo” (PEREIRA, 2006: 8 e 9). Ainda de acordo com McLuhan, o caminho ideal para a análise dos processos de comunicação da sociedade seria em um movimento que partiria da análise do Fundo para a Figura, jamais o contrário (MCLUHAN, 1988).

¹ Discente do segundo ano do Mestrado em Comunicação da UFJF, Linha de Pesquisa Estética, Redes e Linguagens. E-mail: thatamorim@gmail.com

² Professor(a) orientador(a). E-mail: ar.trinta@terra.com.br



Dando continuidade ao desenvolvimento dos estudos da Gestalt e suas possíveis variações e combinações nas mais diversas áreas, J. J. Gibson também teve grande influência nos estudos da percepção: “o que percebemos chega a nós mediante a estimulação dos nossos órgãos sensoriais” (GIBSON, 1974:24). Assim sendo, nossos sentidos são a ponte entre o mundo e nós. O termo *affordance* pode ser caracterizado como as possibilidades de ação que todos os elementos de um ambiente/meio/contexto permitem/oferecem/provêm a um sujeito.

Alan Kay compartilhava do sentimento de liberdade e igualdade que imperava no EUA nos anos 60, pensava em um computador que fosse usado por todos. Kay sabia que para que o computador proliferasse seria preciso tornar seu uso mais “amigável”, para tanto trabalhava no desenvolvimento de uma interface que, metaforicamente, se relacionasse a realidade das pessoas. A identidade contemporânea do computador demorou cerca de quarenta anos para se consolidar, mas as interfaces gráficas intuitivas (GUIs) não alteraram tanto assim desde seu uso na década de oitenta. Ainda se utiliza barras de rolagem, ícones, janelas e barras de ferramentas tanto nos sistemas operacionais quanto nos navegadores para internet. Ela é bem-sucedida porque foi concebida para ajudar a pensar, descobrir, e criar novos conceitos usando não apenas um tipo de mentalidade, mas todos eles juntos”³. (MANOVICH, 2013:100).

Bolter e Gromola apontam que talvez a maior característica das interfaces no avanço da computação foi como essas transformaram uma simples máquina de calcular em um meio. Essa aproximação do usuário se fez notável ao adaptar da linguagem escrita e oral para a visual. As adaptações das palavras para as imagens nas interfaces gráficas foram marcantes para esse processo de “aprendizagem” e popularização do computador. O acréscimo de ícones nas interfaces politizou o acesso ao computador.

Derrick de Kerchhove, quanto a esse envolvimento físico com o aparelho ressalta: “De facto, a história da simulação computacional é a da gradual entrada em um ambiente tátil” (KERCHHOVE, 1997:79). “Descobrimos” e “aprendemos” a utilizar o meio pelo método da exploração, como proposto por Kay. O grupo NN/g (Nielsen Norman Group), fizeram uma pesquisa onde buscava identificar por quais parte da tela os olhos dos usuários percorriam em um primeiro momento. Ao final pode-se ter um *padrão de leitura dominante* que parece um pouco como um “F”. Em suma, algumas características gerais vistas até aqui nos aponta um norte quanto a essência das interfaces. As interfaces modernas são compostas de ícones, textos, barras de ferramentas, links, área de trabalho, usabilidade e coerência.



www.useit.com

³ Tradução livre para: “People prefer it not because it is “easy” or “seamless” or “intuitive”. It is succesful because it was designed to help them think, discover, and create new concepts using not just one type of mentality but all of them together”.



Figura 1. Percurso que o olhar dos usuários, em sua grande maioria, faz ao navegar por uma página web.

Palavras-chave: Interface gráfica. Tecnologias digitais. Sensorialidade.

REFERÊNCIAS

- ERICKSON, Thomas D. Working with interface metaphors. In: LAUREL, Brenda (org.). **The art of human-computer interface design**. 10. Ed. Reading: Addison-wesley, 1996.
- GIBSON, J. J. [1950] **The perception of the visual world**. Westport, Connecticut: Greenwood Press Publishers, 1974
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Zahar, 2001.
- KAY, Alan C. A Personal Computer for Children of All Ages. In: **Proceedings of the ACM National Conference**, Boston Aug. 1972. Disponível em: <<http://mprove.de/diplom/gui/Kay72a.pdf>>. Acesso em: 16 de agosto de 2016.
- KOFFKA, W. **Princípios da Psicologia da Gestalt**. Cultrix: São Paulo, 1975
- LICKLIDER, J. C. R. **Man-Computer Symbiosis**. Estados Unidos: 1960. Disponível em: <<http://worrydream.com/refs/Licklider%20-%20Man-Computer%20Symbiosis.pdf>> Acesso em: 15 de agosto de 2016.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. A&C Black, 2013.
- MCLUHAN, Marshall; MCLUHAN, Eric. **Laws of media: The new science**. University of Toronto Press, 1988.
- NORMAN, Donald A. **The Design of Everyday Things**. New York: Doubleday, 1990
- SANTAELLA, Lucia. **Percepção: Fenomenologia, Ecologia, Semiótica**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.