

Perspectivas de interação: um olhar sobre o interator

Cleomar Rocha

Recepção

O princípio da interatividade foi a base para uma profunda mudança não apenas de apresentação de conteúdo, que passou de linear para não linear, mas fundamentalmente de comportamento do agente receptor, que responde pelas instruções inseridas nos sistemas computacionais a partir de parâmetros dados. Essa mudança estabelece uma nova concepção de mídia, chamada pós-massiva, que contribui para deflagrar o fim da mídia, entendida como o passo seguinte da convergência das mídias.

No centro de todas as alterações decorrentes da revolução digital, o polo receptor do processo comunicacional se vê deixando o papel de coadjuvante, dado indevidamente a ele em meados do século XX, para o protagonismo desmesurado do início do século

XXI. Entre um e outro período, uma construção cultural do chamado mundo do leitor. Posterior aos períodos, talvez cheguemos a um lugar mais confortável e sensato, rememorando esforços de muitos autores, como Umberto Eco, nas lúcidas discussões sobre o papel ativo da interpretação.

Durante algum breve período da construção da teoria da comunicação e da informação, o termo receptor se contrapôs ao termo emissor, estando ambos em polos extremos do processo comunicacional. A perspectiva de oposição pareceu, a muitos, mais oportuna e didática que a de complementação, como deveria ser. O mal estava feito: admitiu-se uma orientação ativa do polo emissor em contraponto a uma posição passiva do polo receptor. Evidentemente, o exercício hermenêutico jamais foi algo passivo, pelo contrário, encerra uma atividade imprescindível para que o ato comunicacional se efetive.

Diante de uma apropriação indevida, que determinava um posicionamento passivo a um elemento que não poderia sê-lo, Umberto Eco problematiza a questão, com seu *A obra aberta* (1991). A ação interpretativa é o foco do autor, apoiando-se no fato de obras serem abertas à interpretação. Antes disso, teorias hermenêuticas como a fenomenologia e a semiótica já se posicionavam, discutindo com certa exatidão o papel ativo do receptor no processo comunicacional.

Se no contexto das teorias da informação e da comunicação o receptor enseja uma discussão que se estende há algumas décadas, no eixo da tecnologia o caminho não foi diferente. A teoria cibernética foi concebida observando o sistema, sem uma perspectiva ativa do usuário. Os cursos de ciências da computação refletem o modelo, ao não observarem o usuário como parte do sistema, requerendo sua compreensão. Foi preciso uma teoria chamada cibernética de

segunda ordem (FOERSTER, 1979) para inserir o usuário como elemento do processo/sistema, responsável por acionamentos e interpretações. Para a cibernética de segunda ordem, o usuário participa efetivamente da tarefa, necessitando, portanto, ser lembrado na concepção e desenvolvimento do sistema.

Como método dessa inserção, a pesquisadora brasileira Clarisse Sieckenius de Souza (2005) propôs um modelo de desenvolvimento de sistemas chamado Engenharia Semiótica, como alternativa ao modelo de Engenharia Cognitiva. Enquanto esse último está orientado pela busca de um modelo ótimo para a realização de uma tarefa, concebendo o sistema a partir das referências centradas em sua funcionalidade, o primeiro assume que o modelo de realização da tarefa é um dentre vários possíveis. Ao assumir que existem várias formas de realizar a tarefa, e que o sistema adotou um deles, resta ao desenvolvedor orientar o usuário, conduzindo-o no processo interativo, a partir de instruções semióticas. O sistema torna-se dialógico. Se na Engenharia Cognitiva o usuário deve descobrir sozinho o modelo da tarefa, considerado ótimo pelo seu desenvolvedor, na Engenharia Semiótica, o projetista orienta o usuário, reduzindo a curva de aprendizagem, otimizando todo o processo de uso do sistema. Essa abordagem ficou conhecida como uma teoria semiótica da interação humano-computador.

Ainda sobre o ato da recepção, Jauss (1981) já havia discutido a estética da recepção, elaborando uma teoria para abarcar esse processo. A Teoria da Enunciação, de Émile Benveniste (1988; 1989), propõe uma ampliação do exercício hermenêutico, ao considerar as condições materiais de apresentação do enunciado como orientador para a interpretação. Nesse sentido, o enunciado, em si, é apenas parte dos elementos considerados pela interpretação. Novamente, tanto na Estética da Recepção quanto na Teoria da Enunciação, o

exercício realizado no polo receptor, no processo comunicacional, é muito mais que um posicionamento passivo ou reativo.

Sistemas interativos

A interatividade se caracteriza por uma ação que provoca outra ação. Nos sistemas computacionais, uma ação do usuário provoca uma ação do sistema, processo que também pode ocorrer entre dois sistemas que se comunicam. Winfried Nöth (2001) chama os computadores de máquinas semióticas, observando que um sistema computacional não é meramente reativo, mas processa informação, portanto executa ações semióticas.

De fato, um sistema computacional processa dados, em sistemas lógicos de ordenação, utilizando linguagem para tal. A toda ação de usuário ou mesmo de máquina, o sistema processa a informação com base em linguagem e executa a ação, em contínuos *inputs* e *outputs* vinculados às suas interfaces, sejam elas interfaces com usuário ou sistemas interfaceados, quando a comunicação ocorre entre máquina e máquina. De um modo e de outro, o processamento caracteriza uma atividade de sistema, com recorrências lógicas de processamento.

Essas características resultaram em apreensões teóricas encontradas, por exemplo, na concepção de primeira e segunda interatividade (COUCHOT, 2003). Na primeira, o modelo se caracteriza pelo processamento do sistema, mediante *inputs* e *outputs*, sempre centrando o sistema em operações de estímulo e resposta.

De maneira análoga, enquanto a primeira interatividade se interessava pelas interações entre o computador e homem, num modelo estímulo resposta ou ação reação, a segunda se interessa mais pela ação enquanto guiada pela percepção, pela corporeidade e pelos processos sensório-motores, pela autonomia (ou pela “autopoïese”). (COUCHOT, 2003: 32)

Na segunda interatividade, o modelo se expande, alcançando o usuário subjetivo, via percepção, e não somente como um acionador de comandos. Couchot (2003) recorre a duas categorias para explicar sua concepção de interatividade: a primeira, centrada em interatividade dentro dos sistemas, chamada de endógena, e a segunda, centrada na interatividade de um usuário com o sistema, chamada exógena. O autor esclarece que a segunda categoria abarca a primeira, sendo, portanto, endógena e exógena ao mesmo tempo, visto que sempre o sistema processará informações.

Ao estabelecer que o usuário é parte do sistema, exercendo um papel fundamental nos acionamentos e na dialogicidade deste, desvela-se a gênese da interatividade. Mas essa concepção resultou, no campo das artes interativas, em uma hipervalorização do usuário, chamado de interator no contexto da arte. Dentre outras concepções, ao interator era imputada a condição de coautor (FERREIRA, CARVALHO, 2015), alegando que, sem ele, a obra interativa não existia.

De fato, a obra existe, ainda que não esteja em execução, como a música existe, mesmo que não esteja sendo tocada naquele momento. A comprovação de sua existência são os inúmeros textos que apresentam obras de arte interativas, indicando mais uma estrutura poética que a descrição de sua execução. Nesses textos, de orientação poética, os trabalhos são descritos sem a presença de um interator. Isso, por si, leva abaixo o argumento de inexistência da obra quando não está em execução por um interator. De outro modo, a execução

não caracteriza uma alteração na poética do trabalho, mas a efetiva. Analogamente, dizer que uma execução de Bach torna o intérprete um coautor da música soaria inusitado, visto que sua participação se limita a uma execução, e não na estruturação poética da peça. De igual modo, poder-se-ia defender que a leitura de uma obra literária, como execução dela, não se configura coautoria, mas interpretação. A chave léxica, portanto, indica uma ação localizada no polo de recepção, como atividade inventiva que completa o processo comunicacional, embora não derive daí desse complemento a perspectiva de existência do trabalho.

No campo das mídias interativas, Janet Murray (2003) defende a agência como ação de usuário, eliminando a prerrogativa de coautoria. Para a pesquisadora estadunidense, agência é a ação de usuário, cuja resposta se caracteriza pela transformação do sistema, medida de seu processamento e resposta. Essa condição, proposta por Murray, parece assentar de melhor modo a posição do usuário de sistemas interativos, como pertencente desse sistema, em seu sentido amplo de acionamento, mas mantendo-o no polo em que ele se vincula: a recepção, com toda a atividade inventiva e complementar que ele exerce, sem demérito algum.

Subjetividades e interatividade

Nas mídias interativas, a recepção é responsável por elaborações operacionais que extrapolam a interpretação, como se verificou. Mais que uma composição a partir de enunciado e enunciação, mais que o agenciamento da intencionalidade fenomenológica, o usuário/intertor precisa mobilizar operacionalmente o sistema, em relações dia-

lógicas que, se por um lado faz avançar sua participação, por outro não o torna coautor, mas agente do processo interativo.

Couchot (2003) estabelece um envolvimento subjetivo, a partir da percepção da interatividade. Murray (2003) diz de uma satisfação em acionar o sistema e, ao indicar satisfação como adjetivo vinculado à agência, cria uma condição que igualmente supera o modelo de *inputs*, alcançando a base subjetiva, o próprio gosto. Jauss (1981) busca, ainda que fora do contexto interativo, uma estética da recepção, valendo-se, portanto, de uma estrutura do gosto, de valoração subjetiva. É nessa premissa que a concepção de um usuário de mídias interativas não pode, de modo algum, ser apenas uma tangente do sistema, mas efetivamente um elemento dele. Tecnicamente, os acionamentos são dados a partir de um sujeito cognoscente, subjetivo, cuja compreensão da tarefa é condição para realizá-la otimamente. E se o modelo de interação humano-computador prioriza questões cognitivas, a partir da inserção da visada semiótica, é na relação entre poética e estética que a abordagem da arte interativa se coloca, retomando os polos de emissão e recepção não como estanques nos atos de emitir e receber, mas de elaborar enunciados e sentidos.

Tidos ambos os polos como elaboradores, restabelece-se a premissa de interatividade, de modo que a uma ação corresponde outra ação. A cada ação de sistema (transformação), tem-se uma ação de usuário (interpretação), a cada ação de usuário (agência), tem-se uma ação de sistema (transformação). O usuário, como se vê, alterna suas ações entre a interpretação e o acionamento, motivado pela agência. O sistema, por sua vez, vincula o reconhecimento da ação de usuário ao processamento e retorno, de modo a caracterizar-se como transformação.

De outro modo, o projetista do sistema, seja ele o artista/programador ou a equipe de desenvolvimento, estabelece os parâmetros

necessários para o funcionamento do sistema, elegendo não apenas percursos e tarefas, mas os modelos de interfaces (ROCHA, 2017) que guiarão o processo interativo, a partir do modelo usuário-sistema. Ao escolher as interfaces e seus elementos, o artista/desenvolvedor aciona o mundo do leitor-interator. Para tal, há de se reconhecer a competência semiótica em ambos os polos: de criação de enunciados no polo emissor, e de criação de sentidos, no polo receptor, além, claro, da efetividade interativa do sistema, parametrizado pelas linguagens de programação.

O interator, aqui, não se confunde com coautor de sistema, cuja autoria é do artista/desenvolvedor, mas claramente assume seu posto na emissão da agência, ao interagir com o sistema. O polo emissor das mídias interativas, em última instância, exerce papel duplo, na emissão da agência e na recepção interpretativa do sistema em constante transformação. E o elemento ativo que serve de balanço entre esses acionamentos é a interface (ROCHA, 2017), um tradutor semiótico entre o mundo do sistema e o mundo do usuário.

Conclusão, ou, por uma perspectiva contextual do polo receptor

Os discursos sobre sistemas interativos e mesmo sobre comunicação, como um todo, por vezes, em muitos deles, estabelecem foco no escrutínio poético ou na intrincada composição do sistema, negligenciando o receptor. Em outros momentos, ele recebe total atenção, mas um tanto desvinculado do enunciado e do sistema, como se seu mundo não estivesse articulado, efetivamente, com o mundo do texto. Como no excelente texto de Ricoeur (1997), o mundo do

texto e o mundo do leitor permanecem dois textos, quando, de fato, somente o texto, quando executado, faz existir o leitor. E se a leitura fizer existir o leitor, o mundo deste se inscreve no sistema de leitura, de igual modo que o interator está implicado na interatividade, que o define.

Verifica-se, nessa breve discussão, que mais se aproxima de um prolegômeno, que apenas, e de fato, introduzimos uma discussão que carece de olhares atentos e críticos, na construção de uma discursividade que coloque o polo de recepção no contexto em que ele foi concebido, de construção de sentidos, do exercício hermenêutico que ativa uma intencionalidade hermenêutica do sujeito cognoscente que interage.

Só desse modo, ao que parece, ultrapassaremos os desvios tidos desde o século XX, que vão de menosprezo do papel do receptor à apologia deste, como coautor nas artes interativas. De fato, sua breve atuação em um polo de emissão refere-se, como visto, na agência, sem alcançar a construção enunciativa primeira, base ontológica do sistema, de prerrogativa do autor, perspectivada no polo de emissão por excelência, a poética. Mas ainda assim, seu papel é fundamental, como o é o do polo de recepção, responsável pelo exercício ativo de construção de sentido. E, em se tratando de mídias interativas, de enunciado artístico ou não, seu papel, já absolutamente imprescindível, ganha nova atividade, a própria agência.

Finalmente, reitera-se a premência de uma abordagem do sistema completo, contextualizado, ainda que se admita o exercício didático da especialização, que já evidencia seu desgaste e a necessidade de superação. Do mesmo modo que a leitura define a existência do leitor, o interator é condição da interação e vice-versa. Fora do contexto da interação, o trabalho interativo existe como um possível (LÉVY, 1996), mas não o interator, que tem uma existência meramente virtual.

Referências

BENVENISTE, Émile. Problemas de linguística geral I. Trad. Maria da Glória Novak e Maria Luiza Neri. Campinas: Pontes, 1988.

BENVENISTE, Émile. Problemas de linguística geral II. Trad. Eduardo Guimarães et al. Campinas: Pontes, 1989.

COUCHOT, Edmond. A Segunda Interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. In DOMINGUES, Diana (Org.). Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade. São Paulo: UNESP, 2003, p. 27-38.

FERREIRA, Veridianna Cristina Teodoro; CARVALHO, Agda. Notas sobre o interator coautor no design e na arte. In: Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.

FOERSTER H. von. Cybernetics of Cybernetics. In: Krippendorff K. (ed.) Communication and Control in Society. Gordon and Breach, New York: 1979.

ECO, Umberto. A obra aberta. São Paulo: Perspectiva, 1991.

JAUSS, Hans Robert. Esthétique de la réception et communication littéraire. Paris: Critique, 1981.

LÉVY, Pierre. O Que é o Virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.

NÖTH, Winfried. Máquinas Semióticas. Galáxia, São Paulo, n.1, 2001, p. 51-57.

RICOEUR, Paul. O mundo do texto e o mundo do leitor. In: RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa. Tomo III. São Paulo: Papyrus, 1997.

ROCHA, C. Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais. 2.Ed. Goiânia: Funape/ Media Lab/Ciar/ UFG, 2017. (Coleção Invenções).

SOUZA, Clarisse Sieckenius. The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction. Cambridge (MA, USA): The MIT Press, 2005.