

FENOMENOLOGIA E A INTERFACE

Quando compomos uma frase, combinamos palavras com significados, combinamos fenômenos representados pelas palavras.

...Entendendo-se por fenômeno qualquer coisa que esteja de algum modo e em qualquer sentido presente à mente, isto é, qualquer coisa que apareça, seja ela externa (uma batida na porta, um raio de luz, um cheiro de jasmim), seja ela interna ou visceral (uma dor no estômago, uma lembrança ou reminiscência, uma expectativa ou desejo), quer pertença a um sonho, ou uma idéia geral e abstrata da ciência...¹

Em todos os momentos estamos vivenciando fenômenos e sua observação e análise postulam as formas ou propriedades universais desses fenômenos. Essas propriedades são a base fundamental da Fenomenologia. “Segundo Peirce, a descrição e análise das experiências que estão em aberto para todo homem, cada dia e hora, em cada canto e esquina de nosso cotidiano”.²

A fenomenologia é a correlação entre um sujeito conhecedor e um objeto conhecido. A observação se enriquece, considerando a existência do conhecimento enquanto produto e enquanto processo, ou seja, complementação de dois aspectos do conhecimento: estático e dinâmico.

A fenomenologia permite que saibamos o que é próprio de um ser, as características que o identificam e nossa relação com o mundo. Uma relação sempre pessoal e única, já que nossa observação é baseada em significados e sentidos doados pela consciência.

A consciência a que nos referimos está baseada nas idéias de Husserl, que afirma que toda consciência é intencional..”a palavra intencionalidade não significa outra coisa senão esta particularidade fundamental da consciência de ser a consciência de alguma coisa...”³

Deste modo, para a fenomenologia, não existe consciência pura, neutra, à parte do mundo. O que existe é a consciência de algo que tende para o mundo e a

¹ Lúcia Santaella – *O que é Semiótica* – pg. 41

² Lúcia Santaella – *O que é Semiótica* – pg. 41

³ Maria Lúcia Arruda Aranha e Maria Helena Pires Martins – *Filosofando: Introdução. à Filosofia* – pg. 192

fenomenologia “vê” os objetos, os fenômenos, o conhecimento, tais como aparecem na consciência.

A partir da Fenomenologia podemos ler o mundo como linguagem e todo o estudo que envolve essa linguagem fundamenta a Semiótica, que é a ciência geral de todas as linguagens, de todos os signos.

Nossa busca, hoje, na interação com o computador e principalmente no processo de aprendizagem é “de uma linguagem que nos dê o poder e a capacidade de demandar aprendizado, segurança, mobilidade e comunicação...”⁴

A facilidade para nossa interação hoje depende da interface.

Podemos definir interface como uma superfície de separação que permite, porém, a comunicação entre dois sistemas.

No espaço informático, interface é um dispositivo que garante a comunicação, efetuando a transcodificação e a administração das informações entre sistemas informáticos ou não, diferentes, estabelecendo contato entre meios heterogêneos.

Para Lévy existe a interface homem/máquina:

...Lembra ao mesmo tempo a comunicação (ou o transporte) e os processos transformadores necessários ao sucesso da transmissão. A interface mantém juntas as duas dimensões do devir: o movimento e a metamorfose...//...Uma interface homem/máquina designa o conjunto de programas e aparelhos materiais que permitem a comunicação entre um sistema informático e seus usuários humanos...⁵

Antigamente o usuário comprava o computador e tinha que saber programar, alguns compravam pelo simples prazer de fazê-lo. Hoje a informática continua binária, mas encoberta, disfarçada, ou melhor, camuflada. A maioria dos usuários nunca escreveu uma palavra de comando, não tem mais contato com esse tipo de interface, graças à evolução dos programas e às exigências do usuário final dos computadores pessoais.

A interface é uma superfície, no mínimo sedutora, e que se apresenta no monitor como uma armadilha. Atualmente, ela é projetada para nos envolver e nos prender

⁴ Richard Saul Wurman – *Ansiedade de Informação* – pg. 132

⁵ Pierre Lévy – *As Tecnologias da Inteligência* – pg. 176

como uma armadilha, motivando nosso interesse pela busca de coisas novas ou pela facilidade em executar múltiplas tarefas de maneira rápida e organizada.

A interface explora nossos sentidos e nos enlaça e através de nossos sistemas sensoriais ativamos nossos processos cognitivos. Estamos envolvidos pelos signos presentes na interface, esquecendo-nos de que ela existe, prestamos atenção somente nas imagens, sons, textos e efeitos de animação.

Ao mesmo tempo que compomos a interface, será ela que contribuirá para definir o modo e a seleção da informação oferecida ao usuário, que pode muito bem ser o nosso aluno.

Explorando todos os recursos da mídia, o aluno mais que nunca, buscará nas suas experiências o significado de cada signo utilizado na interface, caminho esse que orientará toda a construção e reconstrução do seu conhecimento.

Por isso os programas de hoje apresentam interface “amigável”, cheia de ícones e com o uso do *mouse*, permitindo uma interação intuitiva e sensoriomotora, sem a necessidade de comando ou códigos.

Lévy lista os princípios básicos da interação amigável. São eles:

- A representação figurada, diagramática ou icônica das estruturas de informação e dos comandos (por oposição a representações codificadas ou abstratas);
- O uso do *mouse* que permite ao usuário agir sobre o que ocorre na tela de forma intuitiva, sensoriomotora e não através do envio de uma seqüência de caracteres alfanuméricos
- Os menus que mostram constantemente ao usuário as operações que ele pode realizar
- A tela gráfica de alta resolução...⁶

O *mouse* como extensão de nossas mãos, seleciona na tela, os ícones que realizam diversas ações, entre elas abrir a pasta de um arquivo, jogar fora aquilo que não queremos em um cesto, criar um gráfico e tantas outras.

Não mais digitamos no teclado qualquer comando ou ordem que anteriormente tínhamos que decorar para que essas ações fossem realizadas. Hoje basta “clique”.

⁶ Pierre Lévy – *As Tecnologias da Inteligência* – pg. 36

É por isso que não podemos determinar a “identidade” da interface. Ela está sempre evoluindo, junto conosco, com nossa evolução cultural, acompanhando nossas atividades cognitivas.

A interface é planejada de modo que nos remeta ao mundo que conhecemos e como o vemos, assim o usuário consulta “menus” e seleciona ações, desenvolve trabalhos abrindo ou fechando “janelas”, aliás desenhos e nomes dos ícones e janelas são cuidadosamente projetados. Até a largura da tela é calculada a partir do tamanho de uma folha de papel.

Não conseguimos mais imaginar a interface sem ícones e muito menos não usar o *mouse*. Já ultrapassamos as palavras de comando e fazemos agora uso de outro tipo de código, os signos.

Para entendermos um pouco melhor a importância dos signos nas interfaces, faz-se necessário compreender a importância dos mesmos em nossa vida e o quanto eles interferem e representam na nossa visão de mundo.

Vamos iniciar pelos ícones. Para Lúcia Santaella⁷, um ícone é um quase signo. Deixa-se contemplar e tem alto poder de sugestão, produzindo em nossa mente as mais diversas relações de comparação. Para ela, um ícone é um signo que aparece como simples qualidade na sua relação com o objeto, isto porque as qualidades não representam nada, elas se apresentam.

Quando algo passa a existir para nós, e dizemos que conhecemos e compreendemos esse algo, nossa consciência produz um signo, que às vezes se apresenta como o pensamento, agente da mediação entre nós e os fenômenos, e resultado da nossa interpretação.

O ato de interpretar é “sempre o resultado de uma elaboração cognitiva, fruto de uma mediação sónica que possibilita nossa orientação no espaço por um reconhecimento e assentimento diante das coisas que só o signo permite...”⁸

É interessante e vale a pena pontuar que o signo depende do conhecimento que temos sobre alguma coisa, para que só então possamos representá-lo e construí-

⁷ Lúcia Santaella – *O que é Semiótica* – pgs. 86 e 87

⁸ *Ibid.*, pg. 68

lo, ou seja, construímos o objeto do signo, e é por isso que podemos afirmar que signo ou o significado de um pensamento é outro pensamento.

Lembremos que o signo é uma coisa que representa uma outra coisa, não é a coisa em si, não é o objeto, mas está no lugar dele.

Ao lidarmos com os signos, agimos como intérpretes e na nossa mente se produz alguma outra coisa, mediada pelo signo e não pelo objeto representado.

Todo esse estudo sobre signos está fundamentado na Semiótica. “A Semiótica é a ciência dos signos, o nome vem da raiz grega semeion, que quer dizer "signo", assim podemos dizer que Semiótica é a ciência geral de todas as linguagens...”⁹

Para Lévy, nossa agilidade em resolver problemas pela abstração é porque aprendemos a resolvê-los fisicamente, “encadeando atos reais e percepções aos sistemas semióticos fornecidos por nossa cultura”.¹⁰

No processo de construção de um signo, o que define a significação é a relação signo/objeto – ou, para Peirce, um cientista lógico filósofo, a relação signo/objeto/interpretante.

A Semiótica busca descrever e analisar nos fenômenos sua constituição como linguagem, como o ser da linguagem, ou seja, sua ação de signo.

Os signos podem ser apresentados por uma entidade quase pictórica, originária de nossa memória ativada pela experiência. Sabemos que o tempo todo estamos aprendendo, conhecendo e, portanto, ressignificando e representando nosso pensamento.

...O que Peirce na realidade postulava, como base do seu pensamento, era a teoria do crescimento contínuo no universo e na mente humana. “O universo está em expansão”, dizia ele, “onde mais poderia ele crescer senão na cabeça dos homens?”...¹¹

Desse modo, sabemos então que não é por nada que as interfaces atuais usam os signos como ícones, é uma linguagem bastante próxima dos estados mentais dos usuários. Isso também explica por que as interfaces nos seduzem e explicam

⁹ Lúcia Santaella – *O que é Semiótica* – pg. 7

¹⁰ Pierre Lévy – *As Tecnologias da Inteligência* – pg. 159

¹¹ Lúcia Santaella – *O que é Semiótica* – pg. 33

também por que as aulas que usam como recurso o computador são mais motivadoras. A dinâmica que as interfaces oferecem são muito parecidas com as nossas representações mentais do conhecimento.

Na leitura da tela, a presença de ícones elimina a leitura e conhecimento de códigos informáticos. Não que eles não estejam presentes, na verdade eles estão contidos no suporte digital das máquinas, porém não fazem parte da ação dos usuários.

A tela é uma "*janela*" para o mundo, pronta a ser explorada. "Janela", aqui, é mais um signo que faz parte da metáfora da informática atual

...Quanto à figura fica fácil perceber que se trata, no caso do Windows, da metáfora das janelas, da lógica analógica dos ícones, etc...//... o processo de iconização tem sido fundamental para pôr em evidência a capacidade sígnica dos softwares...//...As metáforas, como a da janela, no caso do Windows, já dependem de um certo grau de elaboração lógica, embora permaneçam mantendo seu substrato de origem, a similaridade com o objeto representado...¹²

O que estamos dizendo é que podemos agir dominando mentalmente aquilo que para nós é familiar, como guardar um documento em uma pasta e transferir essa relação para algo não tão familiar, como gravar arquivos usando o *mouse* e movimentando ícones.

Podemos também caracterizar o usuário como um leitor, porém um leitor muito mais ativo do que leitor de qualquer outro tipo de imprensa.

Para ler na tela, antes mesmo de interpretar, "clicamos" sobre um ícone ou "menu" e projetamos o texto todo ou parte dele, sobre a superfície luminosa.

Imaginemos os textos e as imagens com que o leitor, usuário/aluno, pode interagir simultaneamente com um computador. Esse universo é novo, novo na criação e leitura de signos.

De fato, é na tela e em outros dispositivos interativos, que o usuário/aluno encontra plasticidade no texto ou na imagem, inclusive podendo manipular essa plasticidade, algo impossível no papel.

¹² Lúcio Agra – *Arte/Tecnologia/Utopia* – pg. 1

Para Lévy, “A tela informática é uma nova “máquina de ler “, o lugar onde uma reserva de informação possível vem se realizar por seleção, aqui e agora, para um leitor particular ”.¹³

No ambiente escolar, devemos observar o que leva nosso aluno a selecionar um determinado signo ou ícone em busca de informação. Devemos tentar compreender não só quais são as atividades cognitivas que possibilitam a transformação dessa informação em conhecimento, mas também a relação existente entre os ícones escolhidos e seu conhecimento prévio.

Já sabemos que o ato de “clicar” sobre um ícone está carregado de interpretação, porém desconhecemos o processo simbólico embutido nessa ação, processo esse que transforma a informação em algo significativo e a eleva a Conhecimento.

Teresa Cristina Mate Calvo - Pós graduação em Coordenação Pedagógica, Gestão Educacional, Educação Inclusiva e Psicopedagogia Institucional e doutoranda em Psicologia Evolutiva: Assessoramento e Práticas Pedagógicas pela Universidade de Salamanca, Espanha. Experiência há mais de 20 anos na área educacional como docente, coordenadora de cursos e pesquisa.

*Os conteúdos aqui apresentados são de responsabilidade do autor.

¹³ Pierre Lévy – *O que é o Virtual ?* – pg. 41