

A interacção como figura do excesso

Rosa Alice Branco, PhD, Escola Superior de Arte e Design

Marco Ginoulhiac, MSc, Fac. de Arquitectura da Universidade do Porto

Vasco Branco, PhD, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Palavras-chave: interacção; person-centered design; percepção, sinestesia

Numa época onde a imagem parece ter dado o lugar a uma superfície interactiva em que o tempo se torna real e o espaço se torna virtual, o objecto técnico interactivo tende a ocupar um lugar de relevo no espectro dos usos. Aliás, a própria ideia de utilização parece ceder perante o diálogo que esses objectos propõem

Os estudos profusos que se dedicam ao design de interfaces/interacção trouxeram consigo um léxico onde "user" e "usability" aparecem como palavras mais frequentes e com maior destaque. Mas um entendimento mais preciso e actuante do design de interacção implica uma mudança de paradigma de "user-centered" para "person-centered-design", ou seja, implica a actualização terminológica, começando por usar a palavra "pessoa" onde antes se lia "user".

Para olhar o design cada vez mais como design de interacção ou da experiência torna-se imperioso estudar a actividade humana contextualizada no quadro de um ambiente relacional, recusando a ideia de medidas sobre desempenhos isoladas em actividades isoladas.

A sageza no Design só pode, quanto a nós, ser entendida e encontrada, a partir de pressupostos que esclareçam o modo como percebemos o mundo e como actuamos e criamos guiados por uma percepção bem orientada pelos sentidos e sentires.

Segundo Jean-Luc Nancy (2000) «As Artes fazem-se umas contra as outras». Como ele observa, esta frase pode ter vários sentidos, segundo a ideia múltipla contida na preposição «contra». Em português, tal como em francês ou espanhol, esta veicula também uma ideia de continuidade, ideia que é, como se sabe, sobejamente defendida por Kandinsky.

De algum modo, esta ideia pode ser extensível ao Design de interacção, na medida em que este se produz e se exerce «against» e em «continuity» dos sentidos implicados no processo. Os sentidos são aqui entendidos à maneira de James Gibson (1966) como sistemas perceptivos capazes de aprendizagem. Por

sua vez a aprendizagem significa uma sintonia progressiva com o «mundo».

De acordo com esta, o mundo do nosso corpo e das coisas distinguem-se e, simultaneamente, anulam sistematicamente as distinções, para entrar num universo integrado de sentires. Ao longo da exposição, ilustraremos esta ideia com uma situação muito habitual nos dias de hoje: uma pessoa a trabalhar com o computador, com música de fundo.

Note-se que sentir é sempre sentir-se a sentir. Cada um de nós se sente:

- idêntico a si como unidade (eu vejo, eu ouço música, eu estou seduzida por este objecto);
- como pluralidade dispersa (tocar no teclado, clicar no rato, ouvir música);
- como o "sistema" reunido destas diferenças (não toco no que vejo, não ouço o que toco).

Ora, é exactamente a integração destas diferenças numa percepção guiada por uma acção definida que apaga a consciência destas diferenças. As diferenças integradas poderão, então, formular-se: toco-no-teclado-olhando-o-meu-texto-ouvindo-música.

O mundo exterior vem de todos os horizontes para o interior do corpo, elidindo as distinções entre:

- os sentires proprioceptivos (que fornecem sobretudo informações sobre o si e os seus sentires);
- os domínios da percepção exteroceptiva (relativamente às informações que vêm do exterior);
- e da acção, entendida como componente da percepção.

Existe, pois, um abundância de contactos que interagem, um excesso em que o mundo dos outros (corpos, objectos naturais, técnicos ou tecnológicos) faz anular

as distinções em benefício de uma intensificação sensível e diferencial que se traduz em tensão e agitação, deslocações, reenvios, ou seja, vida.

Possuímos uma sensibilidade de tudo a tudo: da proximidade que se aproxima (contiguidade de cores, desdobramento de 'nuances', proximidade do grão das superfícies) das distâncias que se distanciam (separação entre cor e som, entre visão do ecrã e toque no teclado) entre o mundo imediato que está ao alcance de vista e todo o universo pressentido (Nancy 2000).

Toda esta separação/partilha é sempre provisória e pontual, já que qualquer estado (hipotético), em virtude da interacção permanente, se torna processual. Assim, para além das separações, o que é verdadeiramente pregnante é uma espécie de processo sinestésico em que tudo se passa:

- como se tocasse no que vejo (a minha percepção sensível do que acontece a partir do ecrã passa a ser da ordem do visual-táctil);

- e o que vejo (como se tocasse) pode ter um carácter musical (a minha percepção sensível do que se passa a partir do ecrã passa a ser da ordem do visual-táctil-auditivo).

É em virtude deste duplo processo em que o corpo se sente ao sentir e sente ao sentir-se, em todas as modalidades, pela supressão da singularidade do sentir de cada sentido, que a acção continuada em que se clica no rato e se toca no teclado, em frente a um ecrã, pode originar toda a espécie de emoções. A emoção pode nascer desta abundância de contactos, da circulação de reenvios: do excesso que define a interacção, enquanto circulação incessante entre o ver(se), o fazer(se), o escutar(se), sendo que marca sempre a reflexividade ou ego-recepção de qualquer acção de um corpo (o meu corpo).

Deste modo, a interacção aparece como uma confusão inteligível, cuja inteligibilidade não provém de um conceito, mas do trabalho da percepção integrada (em que a distinção actua como um traço) e cuja confusão não é ruído, mas passagem, reenvio, sinestesia, contacto: invasão.

O excesso significa pois que a interacção tem um carácter invasivo que absorve as diferenças, deixando o seu traço (como uma pegada na areia). Desta forma, coloca-nos num processo emocional/racional, sem retirar a distinguibilidade, ainda que as distinções propriamente ditas não possam ser conscientes, mas existam como o pano de fundo musical em que desenrolamos as nossas acções guiadas pela percepção.

Já Paul Valery (1973) perguntava: o que há de menos humano do que o sistema de sensações provenientes de apenas um sentido?

Não é por acaso que o cruzamento, já no mito tinha o significado do acontecer arquetípico e que as cidades nasceram de cruzamentos que originaram outros cruzamentos. Como ilustração daquilo a que poderemos chamar «cruzamento sinestésicos» utilizaremos dois

exemplos de Jean-Luc Nancy (2000): o vermelho intenso grita, o grão de mármore toca o olho com a mão.

O carácter invasivo apontado não significa que a todo o momento me não possa absorver, pontualmente, por uma curva no ecrã e esquecer o fundo musical, ou privilegiar a escuta de uma área musical que me toca mais profundamente. Pois que a figura do excesso é também o fluxo de possibilidades sempre cambiantes.

Estamos, pois, perante um sistema de relações de proximidades e exclusões provisórias, de continuidades e descontinuidades e a interacção como figura do excesso vive-se nesta ambivalência. A mesma ambivalência se pode notar entre a esfera fenomenológica (pois que ao vivido se refere) e a esfera tecnológica, visto que a interacção requer uma tecnologia de ponta. Referimo-nos aqui aos novos objectos interactivos em que, segundo Ezio Manzini (1993), o programa de utilização não está contido na sua forma. Frequentemente encontramos-nos num espaço de «vivência virtual». Mas se este espaço pode fazer desencadear em nós emoções é porque o design de interacção faz viver o virtual como simulação e crença de que o virtual é real. Ou seja, opera através do esquecimento do virtual que é vivido como se fosse real. E isto não é de espantar se pensarmos no cinema. Tanto o espaço da sala de cinema, como o espaço de trabalho com o computador, são espaços a que Michel Foucault (1984) chama «heterotopias». Subvertem as relações como os espaços tradicionais por sobreposição de espaços. Eu estou sentada numa sala onde ao mesmo tempo que se desenrola a minha vida e se mantém o meu mundo, vivo também a vida que o ecrã me proporciona.

Assim o design reforça o seu papel enquanto design de interacção e tende a transformar-se em design da experiência. Daqui pode deduzir-se que, vendo esta afirmação focalizada no artefacto, o design tende a alargar-se dos atributos aos comportamentos e, permitenos, inclusivamente, compreender comportamentos desviantes (a dependência da NET, por exemplo).

Esta investigação mostra, quanto a nós, a necessidade de ultrapassar o paradigma de «user-centered design» para «person-centered design» já que o primeiro parece basear-se numa visão redutora de pessoa encarando-a somente como utilizador. Uma visão centrada no desempenho tende a esquecer que a interacção (que é também sempre interacção entre os sentidos entre si e os sentires) é uma figura do excesso: o excesso das trocas incessantes entre os vários "mundos".

É evidente que na maior parte das utilizações que nos são proporcionadas não passamos de meros utilizadores, como quando levantamos dinheiro na caixa automática. Todas as mensagens pretensamente amigáveis são dirigidas tanto a mim como a um outro qualquer no meu lugar, i.e. são dirigidas a todos e a ninguém. São aquilo a que Marc Augé (1989) chama «não-lugares», porque além de não serem identitários relacionais ou históricos, operam uma distorção da comunicação. São espaços de comunicação textual, informativa, prescritiva ou assertiva que ditam um comportamento normalizado. Podemos exemplificar com as indicações da auto-estrada, do aeroporto, das caixas automáticas.

Diferente é a situação do design de interacção em que o utilizador funciona como um sujeito activo, integrando, por exemplo, o virtual no real. Ao mesmo tempo que a diferença entre os dois é mantida, oferece-nos uma multiplicidade de experiências que não são redutíveis às possibilidades experienciais oferecidas pelo real. Aqui também encontramos a figura do excesso em que o excesso do que me é oferecido, relativamente às ofertas do real, faz do utente uma pessoa em face de uma pluralidade de descobertas de si mesma.

Ao mesmo tempo que a sofisticação da tecnologia da interacção parece afastar-nos da infância reencontramos a descoberta do jogo e do lúdico. E quando parece afastar-nos da infância da humanidade reencontramos conceitos como o de Dádiva, tematizado por Marcel Mauss (1988), relativamente como o de participação tematizada por Lévi-Bruhl (1996).

Por exemplo, quando escrevo ou recebo um e-mail cumpro as três regras da dádiva primitiva: dar, aceitar e retribuir. Alguém me envia (dá) uma mensagem que eu aceito (às vezes sou mesmo obrigada a passar recibo dessa recepção e é a prova de que aceitei, pelo que se espera de mim uma retribuição. É todo o sentido da dádiva analisada primeiro, por Marcel Mauss e desenvolvida por Levi-Strauss que critica o facto de Mauss não ter evidenciado que a vida social é fundamentalmente «troca» (Levi-Strauss, 1950). A troca de mails, as conversas em rede proporcionadas pelos chats e pelo messenger, ou programas semelhantes, colocam-nos numa sociedade de dádivas (em que recebemos o equivalente ao que damos) e de trocas. Segundo Lévi-Strauss é, pois, a troca que constitui o fenómeno primitivo da vida social.

O conceito de participação de Lévi-Bruhl (1996) intenta explicar a relação entre o homem e o animal totémico, sem ser através da metáfora. A águia totem de uma tribo não deixa intacto o homem, ao mesmo tempo que faz da águia o seu ser metafórico, mas explica-nos que o homem dessa tribo participa ao mesmo tempo das características de homem e de águia.

Quando estou ao computador, estou, simultaneamente sentada na cadeira e no lugar do meu cursor. Sou ao mesmo tempo a pessoa que está a interagir do lado de fora do ecrã e aquele que age no ecrã. Nos jogos em que actuo como protagonista, este fenómeno de participação atinge um elevado grau. Pela participação a dicotomia entre real e virtual deixa de fazer sentido, pois o design de interacção tende a criar um mundo de

coexistências onde não somos obrigados a atermo-nos às escolhas oferecidas pelo real (não esquecendo que o virtual também é real numa certa acepção).

Estamos, simultaneamente, no século xxi e num tempo em que o espectáculo não distinguia o espectador do actor, pois todos eram substância da festa. Em design de interacção, talvez pelo carácter de mediação do processo de que ainda não nos conseguimos desembaraçar, ainda não estamos no auge da cumplicidade e da intimidade. O espírito da festa tem de tomar-nos de assalto, temos de fruir o excesso, pois como bem nota Chögyam Trungpa (1993): toda a sagesa é louca-sagesa e deveremos caminhar ainda para lá da louca-sagesa.

Bibliografia

Nancy, Jean-Luc, 2000, Les arts se font les uns contre les autres. in Art, Écoute, Regard, Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis.

Gibson, James, 1966, The Senses considered as Perceptual Systems, ed. Greenwood Press, Wesport.

Valéry, Paul, 1973, Cahiers I, Gallimard, Paris, p.359.

Manzini, Ezio, 1993, Interactividade, in Design em Aberto – uma antologia, Centro Português de Design, Lisboa, p.194.

Foucault, Michel, 1984, Des Espaces Autres, (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), in Architecture, Mouvement, Continuité, 5, pp. 46-49.

Augé, Marc, 1989, Non-lieux, Seuil, Paris,.

Mauss, Marcel, 1988, Ensaio sobre a Dádiva, ed. 70, Lisboa,

Lévy-Bruhl, 1996, L'Âme Primitive, P.U.F., Paris.

Levi-Strauss, Claude, 1950, Introduction à l'œuvre de Mauss, in Sociologie et Anthropologie, P.U.F., Paris,.

Trungpa, Chögyam, 1993, Folle Sagesse, Seuil, Paris.