

## 4 ANÁLISE CONCLUSIVAS

Considerar o computador apenas como um instrumento a mais para produzir textos, sons e imagens sobre suporte físico (papel, película, fita magnética) equivale a negar sua fecundidade propriamente cultural, ou seja, o aparecimento de novos gêneros ligados à interatividade<sup>217</sup>

Muito tem sido discutido a respeito da interatividade no que tange as relações que se estabelecem entre usuários e interfaces. Entretanto, como foi apresentado ao longo da dissertação, ocorrem algumas indistinções com relação à utilização deste termo em função do fato de que não é simplesmente o aspecto de operar a interface que instaura uma relação de interatividade. Outros conceitos como a teleatividade e a reatividade nos mostram que a interatividade deve extrapolar as respostas automáticas e as relações de causa e efeito no sentido de potencializar relações mais intuitivas do lado do usuário e estruturalmente fluidas na interface. Portanto, para nos dirigirmos a um tipo de prática de apresentação digital coerente com os conceitos de interatividade, é necessário investigar com mais ênfase os percursos de leitura ao longo da navegação da interface, aproximando-se mais das relações de processo do que da forma final.

Os protótipos desenvolvidos nesta pesquisa buscam dar um passo além dos métodos de apresentação denominados multimídias ou hipermídias a partir da inserção do usuário como uma espécie de “habitante” da interface, no sentido de que ele tenha uma interação efetiva e faça um uso real do conteúdo apresentado por ela. Para tanto, não basta uma compilação de elementos digitais, mas a potencialização da forma de acesso a partir de uma programação que potencialize o cruzamento destes elementos de forma crítica, que consideramos como uma interatividade real.

As interfaces que tem sido comumente consideradas como hipermídias poderiam ser encaradas como multimídias acrescidas de hiperlinks primários. No entanto, uma hipermídia interativa deve potencializar uma outra condição de navegabilidade e visualização de seu conteúdo, que ofereça os caminhos para a construção de um percurso crítico não-linear por parte do usuário. Deve, portanto, permitir a sua inserção no seu nível estruturante e não apenas sobre sua superfície.

---

<sup>217</sup> LÉVY. *O que é virtual?*, 1996, p. 41.

A realização destas interfaces interativas apresenta dois lados: o de quem programa e o de quem utiliza. A relação entre estes dois lados pode ser colocada da seguinte forma:

O que está em interesse aqui neste ambiente tecnológico é quem está realmente no poder, quem tem a habilidade e os dispositivos para controlar este mundo. Designers podem renderizar as melhores imagens e criar o cenário visual mais admirável, mas as condições práticas para a sua criação são determinadas por aqueles que se encontram por detrás das cenas – os técnicos e aqueles que os financiam<sup>218</sup>.

Cabral Filho nos aponta para a questão da autoria das imagens digitais. Quem são na verdade os responsáveis por estabelecer as condições de existência das imagens digitais? Aqueles que criam os softwares ou aqueles que os manipulam? No caso das interfaces digitais podemos utilizar uma analogia arquitetônica que relaciona o edifício e o corpo, que considera que a experiência do corpo ao fruir um ambiente arquitetônico é proporcionada pelos atributos do edifício e não pelo arquiteto que o projetou. Tanto o edifício quanto as interfaces digitais são ambientes de mediação, de experiência do corpo, sendo aqui considerados como o foco principal de análise, o que não desmerece o seu autor. Mais do que uma composição formal, o espaço arquitetônico se realiza a partir dos usos que se dão a ele. Portanto, tanto o arquiteto quanto o programador das interfaces são peças importantes mas é a interface e o edifício que irão materializar este ambiente de mediação para usuário e corpo. É o corpo que realiza o espaço arquitetônico da mesma forma que é o usuário que realiza a interface digital.

Portanto, a diferenciação entre os aspectos de autoria das imagens digitais se dá a partir de duas noções: a de quem cria, ou seja, quem programa e oferece as condições de existência, virtualizando-as, e quem as realiza, que as tornam reais e perceptíveis a partir de suas intenções e interpretações.

A presença do corpo usuário enquanto atualizador e realizador das imagens digitais aponta para a idéia de uma interface interativa que se configura sempre “inacabada”. Partindo da noção de um

---

<sup>218</sup> “What is at stake here in this technological environment is who is actually in power, who has the skill and the devices to control such a world. Designers can render the best images and create the most striking visual setting, but its feasibility is determined by those behind the scenes - the technicians and those who fund them.” CABRAL FILHO. *Formal games and interactive desing*, 1996.

“espaço de percurso para leituras possíveis”<sup>219</sup> apresentada por Lévy ao fazer referência ao hiper-texto, podemos considerar que ao extrapolar a idéia de texto, uma interface gráfica digital poderia constituir uma hiper-apresentação. Nela, potencializam-se os percursos de visualização a partir da experiência de vários formatos de informações simultâneos. Se cada atualização gera uma reconfiguração do cenário visual e das relações processuais, a imagem se torna porosa, pois permite acessar seus elementos constituintes de forma não-linear e alterá-la a partir daí. Neste sentido, a apresentação não possui um início ou fim, mas está sempre em processo de desenvolvimento, sempre inacabada. A noção de percurso não deve ser entendida de forma redutiva de um caminho onde se há prazer, como em um passeio. Ao contrário, o que as Interfaces propõem é uma possibilidade de estranhamento, inverso à noção de conforto ou de apreciação idílica. O convite à navegação da Interface exigiria um posicionamento menos passivo, mais imerso nas qualidades estruturantes dos objetos digitais, como um labirinto de experiências.

O Director é um software que revelou ser possível programar interfaces com estas características de manipulação estrutural, de combinação de diferentes tipos de recursos audiovisuais digitais ao longo da execução da apresentação. Isso porque o processo de elaboração da interface via Director se assemelha à produção de um filme, que é na verdade uma interface dinâmica de apresentação da realidade. Entretanto, o Director gera uma apresentação na qual o até então espectador pode interferir no papel dos personagens, na seqüência de exibição das cenas, no cenário, no roteiro interferindo conseqüentemente nos rumos da apresentação digital. Diferentemente do cinema, a interface interativa não se configura como um registro fixo da realidade, mas como uma mediação sempre inacabada de possíveis olhares sobre ela. Isso porque a forma como a narrativa da interface vai sendo construída interfere no entendimento dos fatos subseqüentes, demandando assim constantes relativizações e tomadas de decisão.

Levando em consideração que o campo de pesquisa relativo às cidades envolve aspectos cada vez mais dinâmicos, o instante de percepção dos condicionantes de formação do território necessitaria de uma interpretação quase imediata, uma problematização que se aproximasse do instante da apreensão. As interfaces digitais podem aproximar estes dois momentos, se constituindo como

---

<sup>219</sup> LÉVY. *Cibercultura*, 1999, p. 57.

um local de complementaridade e problematização das análises espaciais relativas à arquitetura e urbanismo. Elas permitem ainda um deslocamento espaço-crítico-temporal do observador, não somente recolocando o seu olhar, mas oferecendo caminhos para a multiplicação, a superposição e a simultaneidade de diferentes posicionamentos. A ordem que se estabelece entre os posicionamentos são inseguras, no sentido de não oferecerem uma compreensão do conjunto e não dispensando os outros posicionamentos para se inserir de forma mais abrangente no contexto da Interface. As Interfaces desenvolvidas no contexto do Vale do Aço possuem um encadeamento estrutural e temporal de posicionamentos que se relacionam com o tipo de experiência do autor das Interfaces. Quem manipula as Interfaces pode experimentar as diversas ocasiões de posicionamento no tempo e no espaço que foram tomadas no ato de apreensão da realidade do Vale do Aço. Esses posicionamentos partiram de uma experiência cotidiana do autor, de um processo que se ordena basicamente de uma repetição de trajetórias subseqüentes a partir das quais o olhar do autor vai modelando as impressões do lugar. A partir daí, a experiência do cotidiano do lugar também absorve os hábitos e os costumes, que refletem na forma de organização e de distribuição dos serviços da região. O envolvimento de estar presente fisicamente na região e experimentar cotidianamente as velocidades e os vetores de mobilidade da região em diferentes escalas, que perpassam o avião até a bicicleta, insere um outro tipo de contaminação na forma como as Interfaces são pensadas e construídas. Grande parte das impressões que ocorrem são realizadas a partir de uma lógica de deslocamento, uma ordem logística de trabalho e pesquisa, que envolve diferentes pontos de parada, de aceleração, de permanência, transição e transposição.

Este processo de relatar digitalmente um tipo de experiência real e palpável do espaço, agregando elementos percebidos da virtualidade inerente ao local e que se apresenta de forma desconexa, podendo ser experimentada e compreendida de forma parcial, instaura uma condição de fragmentação da experiência tanto na realidade quanto na paisagem relativa de composição da Interface do Vale do Aço. Entende-se aqui que uma parte da experiência de transcodificação cultural que nos é apresentada por alguns autores reflete na condição parcial das percepções da Interface um tipo de experiência atual de pesquisa e de modo de vida de forte deslocamento, movimentação, agenciamento de informações, aproximação e afastamentos constantes.

A tecnologia digital se apresenta como um sinônimo das condições de transcodificação de valores e meios de articulação presentes na atualidade. Cada vez mais é possível espelhar os modos de ocupação do tempo e as formas de comportamento presentes em nosso cotidiano nos próprios modelos de infraestruturas que se apresentam a nós todos os dias. É necessário a compreensão crítica desta alteração social, cultural, econômica e ambiental buscando superar o descompasso entre os modos de registro, apreensão e apresentação da realidade e a complexa realidade dos centros urbanos atuais, principalmente naquelas com forte interferência industrial como é o caso da região metropolitana do Vale do Aço. O caráter do espaço atual, ao se configurar como um sistema de relações muitas vezes imaterial, nos coloca a necessidade de compreendê-lo enquanto um processo ativo e dinâmico. A idéia de uma hiper-apresentação busca oferecer uma possibilidade de mediação ao olhar humano, nos apresentando relações intrincadas da realidade urbana atual. Além de permitir uma maior amplitude de olhares processuais, a qualidade das intervenções no espaço contemporâneo pode ser ampliada ao se agregar valores qualitativos e prospectivos às estratégias de apresentação que permitam compreender seus processos, visualizar seus condicionantes, apreender e problematizar suas atividades e ocupações.