

JOHNSON, Steven

Cultura da interface - como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.

Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

Coleção Interface.

Luciana Ferreira

Cultura da Interface - primeiro livro da Coleção Interface, da Editora Jorge Zahar - foi escrito em 1997 e lançado no Brasil no início de 2001. Quatro anos podem parecer demais para um livro que trate de novas tecnologias (e geralmente é), mas o texto de Steven Johnson resiste sem problemas à passagem do tempo porque usa a novidade do design de interface para discutir um tema muito mais amplo: a mudança na nossa maneira de pensar.

Johnson, editor da revista eletrônica *FEED* (www.feedmag.com), constrói um texto extremamente claro e atraente usando relatos históricos - história do computador, interface gráfica, etc. - e exemplos (de *softwares*, jogos, sistemas operacionais, *sites* e outros produtos) para ilustrar sua aposta na força da revolução digital como transformadora da nossa experiência de mundo. Nessa revolução, segundo Johnson, a interface tem um papel tão importante para a cultura contemporânea quanto as catedrais para a Idade Média e o romance para a sociedade moderna: são todas formas culturais que indicam modos de olhar o mundo, "máquinas significantes da vida pública".

O que é esta interface, para começar? Ela é definida, em resumo, como uma espécie de tradutor, de mediador entre o computador e o usuário. O computador usa a interface para "representar-se a si mesmo" ao usuário, ou seja, transformar pulsos de eletricidade e código binário em uma linguagem

acessível; e se nos primeiros tempos essa acessibilidade era relativa, restrita aos poucos que sabiam lidar com obscuras linhas de comando e cartões perfurados, a partir da invenção da interface gráfica toda a informação digital foi traduzida em linguagem visual. Desde então ficou mais fácil lidar com zeros e uns "convertidos" em arquivos, pastas, lixeiras e toda a sorte de objetos que podem ser arrastados de um lado para outro do *desktop*. Com o surgimento da interface gráfica, a concepção de máquina-como-prótese cedeu lugar à idéia do computador como um espaço, um ambiente.

Johnson destaca o nascimento desse espaço-informação contando a história da primeira apresentação pública dos princípios da interface gráfica (em 1968, Doug Engelbart apresentou o mapeamento de *bits* e o princípio da manipulação direta - o que inclui a invenção do *mouse* - como componentes-chave de um novo modo de traduzir os dados do computador para o homem); esta interface, hoje comum, é apontada por Johnson como a grande responsável pela popularização da revolução digital. A interface gráfica, que começou com a metáfora do *desktop* e a invenção das janelas (que sobrepostas já indicavam a possibilidade de profundidade no espaço-informação), hoje tende para metáforas mais imersivas como salas, praças e os recentes mundos virtuais desenvolvidos na Internet. Mesmo se pensarmos somente em sites 2D, a Internet continua sendo percebida como um espaço, um lugar onde se pode estar. A partir dessa situação Johnson enfatiza a relevância cultural do *design* de interface: se vivemos num mundo formado por uma mistura do espaço físico com esta camada digital, então o *design* de interface tem uma importância muito maior do que se costuma imaginar, visto que, a exemplo da arquitetura, "cada decisão de projeto ecoa e amplifica um conjunto de valores, um pressuposto acerca

da sociedade mais ampla que a emoldura. Toda obra de arquitetura implica uma visão de mundo, o que significa que toda a arquitetura é política num sentido mais profundo".

A construção de sentido, num primeiro momento, é discutida por Johnson a partir do exemplo do espaço-informação popularizado pela interface gráfica. Outros elementos vão surgindo e formando uma linguagem que tem como base esta mesma interface - o uso de *links* modifica a narrativa tradicional e o hábito do editor de textos modifica a criação e o próprio modo de organização do pensamento.

A primeira novidade é que Johnson desloca a discussão sobre *links*. Quem está acostumado a ler artigos que tratam de hipertexto e narrativa, sabe que fragmentação é um dos termos mais usados para descrever as obras de um novo gênero literário que surge a partir dos *links*. A hipernarrativa *Afternoon, a story*, de 1993, é exaustivamente discutida e apontada como primeiro exemplo da grande revolução textual que está por vir. Sobre ela (bem como sobre outras obras hipertextuais) produz-se um discurso de louvação à multiplicidade: textos que são caminhos que se bifurcam; o usuário que constrói a narrativa e o sentido da obra a partir de um campo de possibilidades oferecido por um autor que já não tem mais importância, assim como também não tem importância o desfecho da trama - Michael Joyce, autor de *Afternoon, a story*, escreve em sua introdução: "Quando a história não mais avança ou quando se move em círculos, ou quando você se cansa dos caminhos, a experiência de lê-la termina".

Johnson usa este exemplo, mas apenas para demonstrar tentativas de linguagem que são desenvolvidas na rede (segundo ele a obra se parece mais com uma seleção de aforismos que qualquer outra coisa). Em vez de apontar como características fundamentais do hipertexto a fragmentação e a desagrega-

ção, o capítulo sobre *links* destaca a possibilidade de *síntese*. Em mais um dos excelentes exemplos de seu livro, Johnson nos apresenta a revista eletrônica *Suck* e seu recurso de usar *links* para dar um segundo sentido ao texto - em vez de adicionar informação (como um comentário ou nota de rodapé), o *link* realmente modifica o sentido das frases ao ser usado, por exemplo, como recurso irônico. Como não poderia deixar de ser, Johnson ressalta também o papel diferenciado dos links na estruturação da *FEED*, que apresenta seções inteiras baseadas nas novas dimensões do hipertexto.

Além do *link*, o hábito de usar editor de textos também merece um capítulo no livro de Johnson, que narra a própria experiência da escrita: antes do editor de texto a frase só era escrita no papel depois de mais ou menos pronta; já com o editor, o processo juntou o pensar e o escrever, o cortar, colar, rearrumar e unir pedaços de pensamento. Com essa facilidade de modificar uma ordem preestabelecida, a própria organização do pensamento muda. O V-Twin, da Apple, é um mecanismo de comparação de padrões que Johnson usa para demonstrar o quanto nossa maneira de organizar foi modificada. O mecanismo funciona como uma espécie de banco de dados com documentos que podem ser acessados por qualquer entrada (uma palavra presente no documento por exemplo). Devido principalmente ao excesso de informação, a metáfora espacial (que diz que um determinado documento está em uma pasta específica) é substituída por uma organização semântica dinâmica. No lugar do princípio de classificação moderno (hierárquico, com itens e subitens) tem-se então um novo modo de reunir dados: um mesmo documento pode aparecer nas mais diversas categorias; a idéia de "um documento, um lugar" desaparece.

No último capítulo Johnson nos apresenta máquinas que tomam decisões - "o

computador como personalidade, não como espaço". Estes programas "pensantes", os agentes, são divididos em três categorias: o agente "pessoal", o agente "viajante" e o agente "social". De um modo geral eles funcionam a partir de registros, de *inputs* fornecidos pelo próprio usuário. Existem desde agentes pessoais que realizam tarefas cotidianas como esvaziar lixeiras e rodar o antivírus, até agentes que antecipam necessidades - através de monitoramento de hábitos individuais - e os que oferecem respostas a partir de um grande banco de dados coletivo da rede. Estas respostas são baseadas na transferibilidade do gosto, princípio segundo o qual supõe-se que pessoas que têm alguns interesses em comum vão partilhar também de outros interesses. Assim, o agente social (que pode ser encontrado nos *sites* Firefly e Amazon, por exemplo) "adivinha" os desejos do usuário a partir de um número relativamente pequeno de informações que ele mesmo fornece.

A descrição deste tipo de mecanismo é fascinante e vem junto com uma discussão de interface, comportamento e cultura. Os agentes são uma resposta ao excesso de informação presente na rede. Se na modernidade o filtro se dava na produção, com uma autoridade definindo o que valia a pena ser publicado, hoje este filtro se dá na recepção (o indivíduo deve decidir o que é bom ou não para ele). Como a quantidade de informação se mostra grande demais em relação ao tempo disponível de cada um, a tarefa de filtragem é delegada muitas vezes aos agentes; temos assim uma situação na qual o excesso de informação nos leva a dar poder de decisão às máquinas "pensantes".

Durante todo o livro Johnson cumpre sua promessa inicial de partir de exemplos e da história da técnica para ampliar a concepção da interface, articulando a tecnologia à cultura. A abordagem da interface como uma máquina discursiva que pode

moldar nossos hábitos de pensamento é decisiva para tornar esse elemento uma peça fundamental na discussão das transformações do mundo contemporâneo.