

OUTROS OLHARES PARA OS FAZERES DO COMPUTAR: POTENCIAIS CONTRIBUIÇÕES DA FENOMENOLOGIA E DO EXISTENCIALISMO AOS FUNDAMENTOS DE DESIGN DE INTERAÇÃO

Rodrigo Freese Gonzatto
Luiz Ernesto Merkle

Neste trabalho apresentamos alguns potenciais de contribuições da fenomenologia e do existencialismo aos fundamentos do Design de Interação, área cujos interesses envolvem os fazeres do computar, tal como o uso, a produção e a apropriação de artefatos computacionais em atividades humanas. Entre os fundamentos que orientam a pesquisa nesta área, ainda é notável a disseminação de perspectivas cognitivistas e formalistas, que muitas vezes restringem a análise ao próprio artefato, ou ao seu emprego instrumental, desconsiderando outras dimensões do existir e do conhecer. Os pressupostos destes enfoques tem sido tensionados pela aproximação de outros aportes teóricos, tais como os fenomenológico-existenciais. Estes problematizam, por exemplo, o dualismo corpo-mente, ao evidenciar a inseparabilidade entre experiência e mundo, os modos como as pessoas dão sentido e constroem suas realidades, e ampliando a compreensão das tecnologias na vida cotidiana. Entre os esforços de pesquisa, um conceito com grande ressonância na área é o de “affordance”, com origem na psicologia ecológica de Gibson, mas reinterpretado pela Engenharia Cognitiva pelo viés da psicologia cognitiva, e que vem sendo revisto em uma matriz fenomenológica. Em outro caso, Dourish resgata Husserl e Heidegger na proposta de “interação corporificada”. Fallman também os utiliza na análise de dispositivos móveis. Svanaes retoma ideias de Heidegger e de Merleau-Ponty para compreender corpo, percepção e uso de ferramentas. Pelle Ehn também busca fundamentos em Heidegger para o Design Participativo. Dentre nossos interesses, realçamos uma das primeiras aproximações do pensamento heideggeriano, a noção de amaterialidade (“ready-to-hand”) em Winograd e Flores, que evidencia a dimensão existencial da ação cotidiana do uso de artefatos. No Brasil, temos o intelectual brasileiro Álvaro Vieira Pinto, que trabalhou extensamente o existencialismo e a fenomenologia, juntamente ao materialismo dialético, na compreensão de ciência, tecnologia e existência. A noção de amaterialidade de Vieira Pinto amplia a de Heidegger, entendendo o mundo como construído. No Design de Interação, isto permite expandir o foco, indo do instrumental formal à compreensão dialética do existir mediado pelo computar. O levantamento realizado neste artigo não é extensivo, mas articula outros olhares em Design de Interação, que podem dialogar de modo interdisciplinar com áreas do conhecimento por vezes consideradas impermeáveis e disjuntas.

Palavras-chave: Design de interação, Interação humano-computador, Fenomenologia, Existencialismo, Amaterialidade.