

EDITORIAL

Lucia Santaella¹

Para este número da revista TECCOGS foi escolhido o tema da semiótica das interfaces computacionais. É para ele que os artigos estão voltados, cada um deles tratando a questão sob ângulos próprios. Em sentido geral, interface se refere a um ambiente que permite que dois ou mais sistemas se mútuo adaptem. Diferentemente da expressão face-a-face que pressupõe uma certa distância entre uma face e outra, a interface implica a interpenetração de dois sistemas em uma dinâmica e sinergia que produzem vínculos indissolúveis entre ambos.

Desde a emergência da cultura do computador, a palavra interface foi se tornando onipresente no vocabulário não só dos especialistas, mas também dos leigos, principalmente porque o computador foi mudando de feição, abrindo-se para aplicações variadas, miniaturizando-se nos dispositivos móveis, tudo isso exigindo atenção às interfaces diferenciadas para cada uma dessas situações. O que é comum a todas elas, quando se trata do computador, é que todo o seu ambiente externo precisa estar devidamente preparado para receber e reagir ao agenciamento sensorial, perceptivo e mental que é próprio do ser humano. Portanto, mais do que o humano se adaptar ao maquínico, é, ao contrário, a máquina que se humaniza para poder entrar em conversação com o humano.

Ora, aquilo que é essencialmente constitutivo do humano é a linguagem. Uma constituição que, ao longo do percurso humano na Terra, foi expandindo-se em uma pluralidade de linguagens: escritas, imagens, sons, mapas, sinais e um elenco crescente de mídias por meio das quais essas linguagens adquirem novos formatos e se multiplicam ininterruptamente. O computador é a mais recente mídia a aparecer no cenário. Uma mídia de alta complexidade que tem como novidade e característica fundamental seu potencial para a interatividade por meio justamente da interface que

¹ Lucia Santaella é pesquisadora 1A do CNPq e professora titular da PUC-SP. Publicou 41 livros e organizou 13, além da publicação de mais de 300 artigos no Brasil e exterior. Recebeu quatro vezes os prêmios Jabuti, bem como o prêmio Sergio Motta e o prêmio Luiz Beltrão. E-mail: lbraga@pucsp.br

apresenta para isso. Linguagens são o estofo de que essa interatividade é feita. Não podia ser diferente, pois não há diálogo possível com o humano que não seja linguageiro. Eis a razão por que interfaces computacionais são necessariamente interfaces semióticas.