

Irmão Frank Urban

FEVEREIRO 2005

"...podemos lembrar facilmente do rosto de uma pessoa mas esquecemos rapidamente o nome."

Hoje a Interface é a representação computadorizada de nossa realidade cotidiana. As modernas interfaces gráficas dos computadores com botões, setas, alavancas, palavras-chave, latas-de-lixo etc, amarrados entre si pelas regras convencionadas no Vale do Silício (1) ou o equivalente no mundo, são as janelas que "mostram" como mágica, todo esse conhecimento humano. Da mesma forma que os antigos escribas transmitiam através de suas penas, à luz das velas e sobre um papiro, um conjunto de símbolos que significava sua interpretação da realidade, a representação gráfica da nossa cultura na tela de monitor não pretende ser diferente. A velocidade da eletricidade é o diferencial. Outra vantagem do universo digital da interface gráfica do computador, é a possibilidade de se interagir no processo, retroalimentar seu próprio meio de comunicação e aprendizado. A interface de hoje é um conjunto de símbolos que explica a si mesmo e evolui constantemente. A profusão de símbolos como arquivo, delete, ponteiro, diretórios, pastas etc, não passam de metáforas do lápis, borracha, papel, pastas sobre uma escrivaninha. A janela também é uma forma gráfica de olhar para fora do ambiente em que nos encontramos.

Há 2600 anos o poeta grego Simônides, era famoso por construir o que os retóricos chamam de “palácios de memória”. Histórias convertiam-se em arquitetura, conceitos abstratos transformados em vastas – e mitculosamente decoradas – casas imaginárias. As histórias percorriam os aposentos de uma casa, passando para outra sala ao mudar o assunto e assim por diante, voltando a um cenário já percorrido a memória visual refaz os detalhes que estão ancorados ao lugar. O estratagema de Simônides baseava-se na memória visual humana, muito superior à textual. Isto é, podemos lembrar facilmente do rosto de uma pessoa mas esquecemos rapidamente seu nome. Esse artifício continuou sendo uma ferramenta essencial na arte da retórica por milhares de anos, ainda hoje como no teatro, cinema, televisão, obras literárias etc. Os atuais trabalhadores do conhecimento também se beneficiaram dessa maravilha usando-as nas interfaces dos computadores digitais.

Imagine nossa base de dados, apresentada pelos pequenos pulsos elétricos que representam um estado “ligado” e um estado “desligado”, um 0 ou um 1. Nós pensamos através de palavras, conceitos, imagens, sons, associações. Por isso a interface deve traduzir essa linguagem de máquina de modo compreensível. Desde sua concepção em 1970, a interface tem participado de nossas atividades diárias no trabalho, no estudo e no entretenimento, substituindo a velha escrivainha em frente à janela.

Este texto foi pensado e digitado aqui no meu escritório virtual, codificados em 1 e 0, transformados em pulsos elétricos foram enviados e gravados em um distante banco de dados, alí permanecendo até que você aí de seu computador, clique num símbolo da interface que o represente. Como mágica a interface mostrará em uma janela de "realidade virtual" estas mesmas palavras escritas. Esta interface que está sendo criada, passará a partir de hoje ser uma parte integrante na expressão de nossa realidade. O conteúdo aqui publicado pertence aos nossos produtores do conhecimento e são específicos ao nosso meio, já a interface é linguagem comum, ela obedece a um consenso e estará sempre em mudança. Voltarei sempre que possível a este tema, informando, dismistificando e ensinando aos que não possuem esse conhecimento e aprendendo pelo feed-back dos que sabem mais. Por hora, espero que desfrutem dessa interface planejada para ser o canal de comunicação entre todos os irmãos e a Ordem.

(1) Vale do Silício, região onde se encontra a cidade de Palo Alto - CA nos E.U.A, com grande concentração de empresas produtoras de ciência e tecnologia de ponta da Cibercultura.

Irmão Frank Urban

Glesp/Loja 178 - Or. São Paulo

webmaster@glesp.com.br

Bibliografia consultada:

CULTURA DA INTERFACE

Steven Johnson / J.Z.Editor