

5

Design de hipermídia enquanto design de engajamento



Figura 12. Seqüência de animação em detalhe do sítio da companhia de espetáculos Cirque du Soleil. O palhaço atrás da cortina é um dos elementos que compõem o momento inicial do sítio. A personagem convoca explicitamente o interator. Variações de humor demonstram sua impaciência. Imagens capturadas em <<http://www.cirquedusoleil.com>>. Acesso em 7 de abril de 2004.

A interação entre os homens é especificamente a interação entre idéias. Ditas, representadas em suportes outros que a fala ou mesmo caladas, evocadas no silêncio da expressão corporal, idéias são marcas únicas de diferentes experiências e circunstâncias, portanto, de diferentes subjetividades. A interação entre as pessoas é um exercício de persuasão que resulta em contínuo atrito ruidoso, pois apesar das convenções culturais que permitem graus de acordo entre interlocutores, idéias nunca se mantêm no trânsito da comunicação. A cada subjetividade que afeta, toda idéia é atualizada. Transformada, portanto, em nova idéia.

Para o percurso entre subjetividades, o homem elabora seu discurso, seja este predominantemente textual, imagético, sonoro ou, estendendo-se por diversos meios, *multimeios*. Embora seu discurso esteja fadado à atualização (que é o destino da alteração, enquanto encontro com o outro e conseqüente modificação de si), o criador da mensagem, em seu exercício de criação, especula, consciente ou inconscientemente, sobre o repertório de seu interlocutor. Busca antecipar,

assim, o possível consenso que lhe parece satisfatório no que se refere à inevitável transformação de suas idéias. É das possíveis expectativas e concepções, em suma, da possível realidade do interlocutor, que se serve o criador na construção das diretrizes sobre as quais será estruturado seu discurso.

Não houvesse graus de acordo na interação entre diferentes subjetividades, não haveria a comunicação, tampouco a comunicação visual. Entretanto, as convenções que permitem tais acordos implicam reduções, pois não podem atender às particularidades de cada subjetividade. Para Barthes, a própria língua é uma prisão cuja fuga, por vezes, é necessária, pois nem toda idéia encontra meios para expressão nas convenções que compõem o código da língua. É por meio da subversão das leis da língua que dela conseguimos escapar quando nela não encontramos expressão para nossas idéias – é o que fazem os escritores, especialmente os poetas, quando buscam comunicar seus pensamentos através do jogo inusitado entre as palavras. Umberto Eco fala em “poética implícita” como aquela que *‘se manifesta através do modo como a obra foi efetivamente construída’*³³¹, isto é, ao configurar, o criador não exterioriza exatamente o que tem em mente, pois os meios dos quais dispõe também têm suas próprias características, às quais o criador acaba por submeter as suas idéias. Toda exteriorização implica, assim, atualização desde o seu princípio.

O exercício de elaboração do discurso tem raízes antigas como as da própria interatividade entre os homens. É possível mencionar, em sua alusão, exemplos históricos de práticas a serviço de intenções políticas, como a da retórica, entre os sofistas gregos da Antigüidade, e a dos pôsteres de propaganda. O projeto da mensagem é também, especificamente, o projeto da resposta.

A idéia do projeto de engajamento pode ser identificada no cotidiano, como quando buscamos estimular as pessoas em direção a determinada ação, assim como pode ser identificada em movimentos ideológicos que marcaram a História – dentre os quais, doutrinas políticas e fundamentalismo religioso. O projeto de engajamento se revela evidente em toda construção de discurso cuja meta seja influenciar atitudes e comportamentos.

³³¹ ECO, 1968, p.268.

Enquanto, no nosso cotidiano, realizamos de forma essencialmente intuitiva ambos os processos de antecipação da recepção e de manipulação dos meios dos quais dispomos para explicitar idéias, baseando-se em nossos próprios pré-conceitos acerca das pessoas e do mundo, em atividades projetuais da arte, do design e da publicidade, por exemplo, tais processos envolvem reflexão. Trata-se, sobretudo, da tentativa de configuração do *common ground* que viabilizará determinados consensos entre determinados receptores – inclusive no que se refere às suas ações.

O grupo Cloudmakers foi fundado em 11 de abril de 2001 por (...) Cabel Sasser, um dos milhares de fãs de filmes que começaram a perceber uma série de dicas e narrativas, distribuídas através de meios digitais, que pareciam formar alguma espécie de jogo, porém sem regras claras, objetivos ou recompensas. Sasser e outros descobriram o jogo [The Beast] quando perceberam um crédito provocativo (“Jeanine Salla, Terapeuta de Máquinas Sensíveis”) em um *trailer* para o filme Inteligência Artificial (...). O nome de Salla, pesquisado no Google, revelou uma complexa rede de *sítios*, muitos dos quais tratando de problemas técnicos, sociais e filosóficos de inteligência artificial e máquinas sensíveis, e todos datados do ano de 2148.³³²

O jogo “The Beast” jamais foi anunciado ou enunciado, sequer contou com um manual ou qualquer outro ponto de referência em um livro ou um *sítio web* “oficial”, por exemplo. O jogo nunca existiu como tal, mas sim como uma realidade alternativa, infiltrada no cotidiano de seus jogadores. A estratégia pervasiva envolvida em seu desenvolvimento contou até com dicas deixadas em banheiros públicos em Chicago, Nova Iorque e Los Angeles. Entretanto, foi através de sua dinâmica *online* que a iniciativa chegou a envolver, segundo estimativas de seus produtores (Microsoft e DreamWorks), mais de um milhão de participantes ao redor do mundo (Cloudmakers, uma das comunidades que se constituíram em sua função, reuniu cerca de 7.480 membros)³³³.

Embora o filme evoque a temática da tecnologia, o discurso tecnológico que ainda cerca a Internet foi menos importante para o sucesso do meio *web* neste projeto do que a acessibilidade e a flexibilidade que tão o bem caracterizam. Neste caso, a possibilidade de veiculação de *sítios* verossímeis de empresas, pessoas e organizações fictícios possibilitou a construção de um contexto misterioso e a sua adaptação ao cotidiano de seus interatores. Para tanto, foi uma arquitetura

³³² McGONIGAL, 2003, p.2.

³³³ *Ibid.*, p.2.

minuciosa de pequenas evidências – isto é, uma arquitetura de pequenas diferenças – que, desde o princípio, instigou e orientou os participantes-investigadores desta brincadeira discreta e global.

Diferenças se expressam de diversas formas, podendo se dar como originalidade, falha, discrepância, em suma, como alguma espécie de novidade capaz de transformar uma situação rotineira em foco de atenção, isto é, fazer emergir ações (que exigem esforços cognitivos, como no exercício do aprendiz) de um conjunto de operações (que dispensam reflexão, como na performance do pianista experiente). Quando não indesejada, a diferença é convidativa.

5.1 O convite da forma na arte

O encontro próprio de uma distração é talvez o único evento capaz de surpreender e parecer desmontar os nossos vícios, interromper ciclos que nos mantém estáticos, presos às mesmas respostas para um mundo com questões sempre novas. Seja nas nossas relações ou na comunicação visual, a linguagem precisa do encontro.³³⁴

Enquanto configuração da forma, a idéia de design de engajamento também encontra reflexos antigos, muito anteriores à tecnologia digital. Entre escritores, pintores e dramaturgos há exemplos de grandes projetistas artísticos que marcaram os últimos séculos com contribuições ao estudo da dinâmica da ação e da reação humanas. Na investigação do anseio pela construção da interatividade na arte, as poéticas da obra aberta, *‘aquelas em que a implicação do receptor é baseada numa colaboração mental’*, são *‘precursoras na busca pela tão almejada interação da obra com o público’*³³⁵. Estas poéticas referem-se ao conceito de abertura tal como concebido por Umberto Eco:

abertura não significa absolutamente indefinição da comunicação, infinitas possibilidades da forma, liberdade de fruição; há somente um feixe de resultados frutivos rigidamente prefixados e condicionados, de maneira que a reação interpretativa do leitor não escape jamais ao controle do autor.³³⁶

O desenvolvimento de técnicas de estranhamento marca as correntes modernistas, cujo contexto traduz-se pela experimentação com o que Plaza

³³⁴ DANSA, 2002, p.94.

³³⁵ TAVARES, 2004.

³³⁶ ECO, 1968, p.43.

considera poéticas da abertura de primeiro grau, isto é, poéticas orientadas para a desautomatização da percepção. Entretanto, obras de artistas muito anteriores ao século XX, como de Giuseppe Arcimboldo, Hieronymus Bosch e Piero di Cosimo são, cada qual a sua maneira, também capazes de desautomatizar a percepção, como o é toda arte que, ainda mais antiga, ilustre divindades, seres fantásticos ou qualquer representação que se destaque em meio às referências da vivência habitual do seu observador. Assim, embora se possa identificar recursos e intenções de solicitação e reorientação da atenção do público notáveis a partir do Modernismo (especialmente face ao olhar contemporâneo, mais próximo do século XX do que de épocas anteriores), o percurso histórico da arte traz em seus caminhos diferentes exercícios de provocação do público.

Para conceber isto direito — chamada para caneta e tinta — aqui está papel às suas mãos. — Sente-se, senhor, desenhe-a do seu jeito — tão parecida o quanto possível com sua amante — tão diferente de sua esposa o quanto sua consciência lhe permitir — são a mesma para mim — por favor, coloque seus próprios caprichos neste desenho.

— Houve já algo tão doce na Natureza? — tão exótico!³³⁷

O escritor irlandês Laurence Sterne, em sua obra “The Life and Opinions of Tristram Shandy” (publicada em 1766, em Londres), por alguns instantes torna especialmente evidente a participação do leitor, no processo de leitura, como co-autoria. A leitura é subjetivação e, em sua obra, Sterne deixa, ou melhor, oferece, de fato, páginas – espaços – em branco e, assim, imagens essenciais à estória. O leitor, aqui, interfere na obra dando forma a figuras que não têm, do autor, nenhum tipo de descrição (embora por este sejam orientadas).

A narrativa que, na voz do autor, é interrompida como se este levantasse os olhos do texto para apelar ao leitor – técnica freqüente no século XVIII – constitui-se solicitação explícita de participação do leitor. Entretanto, é na discrepância sedutora da folha em branco e na possibilidade de inauguração de novo nível de interação – através da interferência formal – que a solicitação, implícita, torna evidente a abertura, visível através tão-somente de seu próprio vazio. Trata-se, ademais, do espaço que solicita o seu preenchimento.

³³⁷ STERNE, 1766, pp.235-238.

Michel Foucault, refletindo sobre a obra de Julio Verne, comenta que o texto deste escritor, além de romper-se a cada instante, ‘*chega-nos de um outro lado e como de uma outra voz*’ e que ‘*oradores, surgidos não se sabe de onde, introduzem-se, fazendo calar os que os precediam*’³³⁸. Para Raymond Bellour, ‘*estes textos [de Júlio Verne] nos mostram que estranha rede temática e formal é organizada (...) em torno dos heróis cujas aventuras nos arrebatam e nos colocam diante de tantas perguntas perturbadoras*’³³⁹. Na obra de Júlio Verne, é evidente a proposital estranheza que se instala, maliciosa e persistentemente, no que é familiar. Cabe à imaginação do leitor completar a imagem que se lhe apresenta turva.

De toda forma, foram os formalistas russos que definiram o conceito de estranhamento – nomeado, em seu idioma, *ostranenie*. Defendiam que a linguagem para a arte deveria ser trabalhada de forma distinta da linguagem do cotidiano: para que o sentido não fosse óbvio, familiar e, assim, incapaz de gerar interesse, o texto deveria ter caráter estranho, ser surpreendente. A Teoria do Estranhamento dos formalistas russos propôs estranhar o objeto representado para que seu perceptor tivesse que buscar novas perspectivas, emigrando do domínio do habitual, do conhecido, em suma, do já visto. Específico da obra de arte seria, então, aquilo que nesta conduziria o fruidor a novos olhares sobre a realidade – a ‘*um re-conhecimento*’, isto é, ‘*não só identificar, mas conhecer outra vez*’. Assim, ‘*em cada olhar uma novidade [é] revelada: um olhar que mais sugere que afirma*’³⁴⁰.

Para Umberto Eco, com a poética da sugestão, a obra estimula a livre reação do fruidor. Pode-se dizer, assim, que

a obra que sugere realiza-se aos poucos, carregando-se das contribuições emotivas e imaginativas do intérprete. Se em cada leitura poética temos um mundo pessoal que tenta adaptar-se de forma fiel ao mundo do texto, nas obras poéticas deliberadamente baseadas na sugestão, o texto se propõe estimular justamente o mundo pessoal do intérprete, para que este extraia de sua interioridade uma resposta profunda, elaborada por misteriosas consonâncias.³⁴¹

³³⁸ FOUCAULT, 1969, p.12.

³³⁹ *Ibid.*, p.7.

³⁴⁰ GONÇALVES, 2004.

³⁴¹ *Ibid.*

Os fundamentos basilares dos formalistas russos disseminaram-se na década de 1910, quando reflexões acerca da relação entre texto e leitor resultaram na formação deste grupo, ‘*movimento literário por demais importante*’³⁴². Considerando a obra literária um objeto estético, isto é, objeto de fruição do leitor, os formalistas russos foram precursores na aplicação de estudos da lingüística para a apreciação da função poética na literatura. Buscaram estudar, então, as relações entre o processo criativo do escritor e o processo de recepção do leitor. Conforme Victor Shklovsky,

a arte tem como procedimento o estranhamento das obras e da forma de acesso difícil, que aumenta a dificuldade e o tempo da percepção, visto que, em arte, o processo perceptivo é um fim em si mesmo e deve ser prolongado.³⁴³

Neste sentido, as obras são construídas com o propósito de exercitar a habilidade decodificadora do receptor, aludindo-o e incitando-o a interpretar com base na sua visão crítica e na sua capacidade de articular significados por meio da operação de linguagens sobre linguagens. Esta dinâmica instaura a passagem de uma postura artística clássica para uma não-clássica, de um conceito de arte fundamentado na expressão para o de construção, de uma idéia de leitor passivo para a noção de leitor criativo, do contexto unidirecional para a situação de reciprocidade. É através desta dinâmica que se pode avançar sobre a problemática das poéticas da obra aberta.

Com o ensaio “A Arte como Procedimento” (1917), Shklovsky instaura a proposta da teoria do estranhamento para o exercício da representação como alternativa ao rotineiro, ao habitual, ao que dispensa novas percepções. O procedimento da arte é, então, o procedimento da singularização dos objetos, a obscuração da forma e o aumento na dificuldade e na duração da percepção. Esta proposta é recebida, também, em outros campos artísticos – entre as artes visuais, Sergei Eisenstein viria a se tornar um dos maiores colaboradores de Shklovsky e, revelando também a adesão das artes cênicas, o contemporâneo de Shklovsky seria uma das principais influências na teoria e na prática de Brecht.

Nas primeiras décadas do século XX, então, o Formalismo Russo, inspirado nas idéias de Kant acerca da beleza, influenciado pela lingüística

³⁴² TAVARES, 2004.

³⁴³ SHKLOVSKI, 1973, p.54.

estruturalista e em certa cumplicidade com o Futurismo, ocupou-se de investigar as relações entre obra literária, autor e leitor. A provocação do receptor tornara-se capacidade e responsabilidade da arte. A partir de então, através do que não é habitual, artistas viriam a exercitar uma variedade de técnicas pela busca da interação entre objeto de percepção e perceptor – exercício que resultou, sobretudo, na própria desestabilização desta dicotomia. Aos formalistas russos coube, enfim, inaugurar esforços em direção a uma teoria interna da literatura, baseada na análise e na ruptura do automatismo da percepção. Para Sack, trata-se, ademais, de ‘*instâncias midiáticas da teoria dialética marxista*’³⁴⁴.

Na década de 1960, estabeleceu-se a Estética da Recepção a partir dos acadêmicos da Escola de Constança, sobretudo a partir de Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser. Defendendo a dimensão social da leitura, sua relevância histórica e a importância social e histórica do leitor, os acadêmicos da Escola de Constança colocaram a questão da construção do significado do texto literário antes enquanto processo dialógico do que dialético e associaram ao estranhamento efeitos de negação, ou negatividade. Segundo esta perspectiva, a negação ocorre quando, ao se deparar com a novidade, contida na incerteza, na perturbação, no mal-estar ou no desconhecido, o leitor não encontra saída se não a revisão de todo o seu repertório. Face ao estranho, o leitor precisa atualizar o seu conhecimento para poder interagir, *internamente*, com o texto.

Para Iser, todo texto possui certa determinação, estabelecida em referências fixas – como nomes de personagens. Cabe ao leitor construir as relações entre as objetividades do texto e, então, exercer sua interpretação, preenchendo os vazios e conferindo ao texto, assim, as singularidades próprias de sua imaginação. O texto fornece ao leitor orientações para a construção de seu sentido e, a partir do que é dado *a priori*, o leitor cultiva no texto as direções potenciais possibilitadas por seu repertório individual. Se a literatura distingue-se do texto científico justamente pela arquitetura de vazios, o leitor literário se distingue por singularizar o texto enquanto objeto estético, atribuindo-lhe sentido único e particular. Esta dinâmica se define pelas características do repertório do leitor, constituído na complexidade de sua experiência de vida, portanto, de suas

³⁴⁴ SACK, 2005.

interações com o mundo e com as pessoas, sob a perspectiva de seu momento histórico e em acordo com os desígnios de seu contexto social.

O texto, todavia, não é apenas objeto de configuração. Ao texto cabe constituir seu leitor, afetando-lhe e convocando as singularidades de sua interpretação. A influência que exerce o texto sobre o leitor define a relação de reciprocidade que se estabelece entre ambas as partes: participam da constituição do significado do texto ambos o autor e o leitor. O texto afeta o leitor continuamente, ao passo em que tem construído seu próprio sentido.

A partir da década de 1970, a leitura se consolidou como discussão acadêmica, delimitando-se objeto de investigação. A partir de então, tornou-se foco comum a campos distintos: abordado tanto na Lingüística quanto na Sociologia, por exemplo. Ao ato da leitura não mais cabia apenas revelar, informar, traduzir, mas construir, gerar, transformar. O leitor não mais se definia pelo indivíduo alfabetizado capaz de traduzir as marcas impressas da escrita, mas pelo co-autor responsável por atualizar o texto de forma subjetiva, carregando em seu ato de interpretação os traços e o peso de seu contexto histórico e social.

A questão da pré-determinação do texto literário – ou do grau em que a leitura é vetor de subjetivação – gerou outras perspectivas, como a de Stanley Fish, crítico notório de Iser e para quem o texto se constrói por completo a partir do leitor (não há o que se isente de subjetividade), embora este, por sua vez, seja determinado na esfera social de sua formação – isto é, seu repertório e sua percepção seriam, estes sim, de certa forma, pré-determinados, definidos pelo meio. De toda forma, persiste no pensamento contemporâneo o consenso sobre a importância do receptor no exercício da construção de significado, o que implica, sobretudo, o emprego da imaginação no preenchimento de vazios. Este receptor, por sua vez, traduz-se não apenas na figura do leitor mas também na do observador, do espectador, em suma, do interator.

O século XX foi marcado pela reflexão da arte sobre si mesma e pelo fim do compromisso da arte com a simulação do real – embora esta seja outra questão (e mesmo Brecht viria a defender em sua teoria a necessidade de dramaturgia realista, o que não implicaria, contudo, espetáculo realista). Especialmente a partir do Dadaísmo e do Surrealismo, surgem as obras construídas por meio de experimentação de linguagens e de seus limites, do que resultaria a concepção da

linguagem enquanto renovação de seu próprio código (tal como Barthes viria a defender quanto à importância do poeta na fuga da prisão da língua).

Tavares ressalta a distinção entre as idéias de abertura estética e de poética aberta, distinção traduzida na *‘tendência em implicar operacionalmente o receptor no processo de percepção da obra’*³⁴⁵. Esta tendência, somada aos princípios da abertura estética, isto é, às *‘dimensões lúdica, criativa, formativa e comunicativa da arte’*³⁴⁶, fundamentaria a obra aberta, *‘ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação’*³⁴⁷, afinal, a obra se apresenta como *‘mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem em um só significante’*³⁴⁸. No entender de Tavares, esta questão se coloca na poética proposta pelo artista e, além de se identificar com o conceito de obra aberta, conforma-se com a abertura de primeiro grau, segundo categorização de Plaza. Destaca-se, ainda, *‘pela concepção de que a cada fruição busca-se acréscimos de informação, pressupostos como resultados possíveis e decorrentes das soluções formais originais’*³⁴⁹. Trata-se, ademais, da dinâmica entre as *‘infinitas e inexauríveis possibilidades de percepção estética’* e, *‘no nível da abertura poética’*, da *‘germinação contínua de relações internas que o fruidor deve descobrir e escolher no ato de percepção da totalidade dos estímulos’*³⁵⁰.

Tavares cita, também, *‘um nível mais específico de poética aberta que procede das duas vertentes anteriores (abertura estética e poética aberta) e que é apresentada como a categoria da obra em movimento’*, isto é, caracterizada pela *‘capacidade de assumir diversas estruturas imprevistas, fisicamente irrealizadas’*³⁵¹. Esta categoria evoca as aberturas de segundo e terceiro grau propostas por Plaza, em que *‘o receptor é convidado a colaborar na sua própria execução’*, quando se dá *‘a apreensão de diferentes significados a partir da rearticulação dos significantes imanentes a sua estrutura, pois a cada nova*

³⁴⁵ TAVARES, 2004.

³⁴⁶ *Ibid.*

³⁴⁷ ECO, 1969, p.28, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁴⁸ ECO, *op. cit.*, p.22, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁴⁹ TAVARES, *op. cit.*

³⁵⁰ ECO, *op. cit.*, p.64, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁵¹ ECO, *op. cit.*, p.51, *apud* TAVARES, *op. cit.*

*experimentação a obra mostra-se de maneira diferente*³⁵². A obra em movimento se realiza através de potenciais reorganizações que se descortinam face à ação do interator e das escolhas por meio das quais se desenvolve este processo – neste contexto, a abertura de segundo grau corresponde à arte participativa (em que ‘o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço’³⁵³), da qual destaca-se o Situacionismo da década de 1960, enquanto a abertura de terceiro grau corresponde à arte interativa, neste caso, especificamente associada ao uso do computador (‘ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa’³⁵⁴).

A respeito da abertura de terceiro grau, Plaza comenta que, de acordo com Mário Costa, ‘a Estética da comunicação não fabrica objetos nem trabalha sobre formas; ela tematiza o espaço-tempo’ e que ‘a estética da comunicação é uma estética de eventos’, na qual ‘o evento subtrai-se da forma e se apresenta como fluxo espaço-temporal ou processo dinâmico do vivo’. Assim, ‘uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível de todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais’, na qual ‘o cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores’³⁵⁵.

Refletindo sobre as poéticas da obra aberta, Tavares identificou três formas de solicitação do interator da obra de arte: sugestão, que, evocando incompletude, solicita seu fechamento (própria dos impressionistas); estranhamento, que, apresentando a novidade, solicita sua tradução (própria da arte abstrata não-figurativa) e, finalmente, o distanciamento, que, por meio do choque, solicita sua correção (a forma dos surrealistas). Comentando que ‘tal idéia, de que a obra se faz ao ser experimentada, propõe-se como a diretriz operacional das poéticas participativas e interativas’³⁵⁶, Tavares sublinha que, em sua categorização das três formas de solicitação, interessa-lhe investigar as poéticas da obra aberta, ‘aquelas em que a implicação do receptor é baseada numa colaboração mental, na proposta de que ele interpreta um objeto

³⁵² TAVARES, 2004.

³⁵³ PLAZA, 2000, p.24.

³⁵⁴ *Ibid.*, p.29.

³⁵⁵ *Ibid.*, p.28.

³⁵⁶ TAVARES, *op. cit.*

*fisicamente realizado, já previamente produzido e organizado em sua completude estrutural*³⁵⁷. Por este motivo, a autora concentra-se na abertura de primeiro grau, gênese dos efeitos, momento primeiro de toda recepção – em suas palavras, o que se pretende estudar é a forma com a qual ‘os programas formativos e produtivos das poéticas da sugestão, do estranhamento e do afastamento constróem o chamamento para a recepção, firmando-se assim como precursores na busca pela tão almejada interação da obra com o público’³⁵⁸.

A partir desta perspectiva, Tavares destaca do contexto do final do século XIX as tendências de autonomia da arte e a proclamação de ‘*uma espécie de beleza nova, sobretudo fundamentada no conceito de interessante*’. Este caminho, seguido ‘*na intenção de negar a própria arte*’, conduz, ‘*dialeticamente*’, à afirmação desse novo conceito de beleza, ‘*que propomos estar sustentado por três vetores de conduta, identificados por Ferrara (1986: 9-12) nos pressupostos do experimentalismo, do funcionalismo e do sincretismo*’³⁵⁹.

Evocando Sedlmayr, Tavares cita os ‘*supremos interesses da arte moderna*’ como princípios fundamentais em sua tendência de autonomia: a procura pela pureza, a influência da geometria e da construção técnica, o absurdo como recurso da liberdade (surrealismo) e a procura pelo original (expressionismo). Desta forma, ‘*como valor supremo, a arte caminha na perspectiva de vincular-se a um determinado fim (imaneente à própria obra)*’, enquanto ‘*se utiliza daqueles quatro princípios numa tendência pelo emprego da linguagem como forma de inovação artística*’. Neste contexto, ‘*exemplos marcantes desse pendore pela linguagem foram os gestos de Malevitch e Duchamp (respectivamente, o quadrado negro sobre fundo branco e o ready made)*’, que confirmaram ‘*aquela idéia de a autonomia ter se solucionado por meio de atitudes não-artísticas*’³⁶⁰, representativas de dois extremos em experimentação na arte moderna: a forma absoluta e o objeto absoluto.

³⁵⁷ ECO, 1969, p.50, *apud* TAVARES, 2004.

³⁵⁸ TAVARES, *op. cit.*

³⁵⁹ *Ibid.*

³⁶⁰ *Ibid.*

Foram estas condutas poéticas, oriundas de um momento de crise da arte, que estimularam novas perspectivas de criação, alternativas aos ‘valores estabelecidos pela pintura retiniana’³⁶¹. Conforme Tavares, tais condutas,

ao demandarem a utilização de novos materiais como também da linguagem como forma de inovação, aliam-se às mudanças revolucionárias, desestruturadoras das noções tradicionais de espaço e tempo, advindas a partir das descobertas da teoria da relatividade e da física quântica. É nesse contexto que se lançam as raízes para a tão requerida implicação do receptor no processo de reconstrução da obra.³⁶²

Assim como as artes literárias, as artes visuais passam a priorizar sua vocação para a articulação da linguagem. Sua conduta criativa enfatiza, então, as relações entre procedimento e material (em oposição ao binômio forma-conteúdo), o que implica a superação da arte de representação. Este fato, por sua vez, ‘sustenta a prevalência (...) do dinâmico sobre o estático, da expressão [da forma, da linguagem] sobre a significação, da descoberta sobre o convencional, da atividade estética sobre o dado’³⁶³. A arte, então, se afasta de sua função descritiva e mimética, quando o artista visual, tal como o poeta modernista, ‘deixa de ser o manipulador de quantidades fixas e tenta libertar as energias expressivas reprimidas da linguagem’³⁶⁴ com o intuito de ‘promover a troca com um receptor informado e, então, solicitado a interferir na escolha e na articulação dos sentidos imanentes à obra’³⁶⁵. Desta forma, ‘se o artista é o diagramador da linguagem (...), então o receptor é aquele capaz de traduzir o perfil sensível dessa mensagem’³⁶⁶, o que implica, sobretudo, que relações potenciais inscritas na obra sejam comuns aos repertórios de ambas as partes. Ao leitor, então, ‘é dado ver, ouvir, ler o modo como construiu o texto, pondo à mostra o material, as estruturas, a base, toda uma situação de jogo do código’³⁶⁷. Eis o procedimento, que permite ao leitor ‘traduzir a forma, a estrutura da obra, capturando-a no seu tempo prolongado de percepção’³⁶⁸, propiciando-lhe ‘admirável espanto

³⁶¹ TAVARES, 2004.

³⁶² *Ibid.*

³⁶³ FERRARA, 1986, p.13, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁶⁴ SHEPPARD, 1998, p.268, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁶⁵ TAVARES, *op. cit.*

³⁶⁶ *Ibid.*

³⁶⁷ CHALHUB, 1988, p.46, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁶⁸ TAVARES, *op. cit.*

*provocado pelo bem-dizer a natureza poética*³⁶⁹, ou, ainda, segundo os formalistas russos, pelo estranhamento.

Estas obras operam o código de forma singular, conduzindo o público à desautomatização ao solicitá-lo decodificar. Tavares comenta que

é desta forma que a obra se expõe. E é desta forma que o receptor vai, pouco a pouco, sensibilizando-se com o *modus operandi* do artista, decodificando os sinais, desvelando a sua forma de construção (CHALHUB, 1988:13) e atualizando a mensagem poética, fortemente carregada de informação, por isso mesmo passível de sempre se propor como uma nova descoberta a ser decodificada, interpretada ou percebida. E é desta forma que, afinal, a obra induz e conduz o receptor à diversificação do seu repertório. O que as poéticas da obra aberta supõem é justamente laçar o receptor por essa qualidade de informação, imanente à estrutura da obra, que a ele se exhibe como um ato inovador, imprevisto e surpreendente, isto é, estranho.

À sua primeira categoria de poética da obra aberta, à poética da sugestão, Tavares associa os conceitos de não-linearidade e fragmentação. Assim, apresenta sua categoria com a revolução simbolista, que *‘impõe uma aguda consciência de linguagem, pois esta passa a ser utilizada como material com suas leis próprias e formas específicas’*. Assim, *‘absorvendo no seu próprio fazer a crise da linguagem, a poética da sugestão utiliza procedimentos criativos na intenção de perturbar o princípio de linearidade da linguagem, quebrando o nexos sequencial de princípio/meio/fim’*. Mallarmé e Valéry são os precursores deste caminho, pois anunciam-se *‘contra a literatura representativa marcada pela ênfase na verossimilhança com o universo’* e lançam suas idéias contra a passividade – e a favor da criatividade – do receptor. Tavares comenta a importância dos trabalhos de Mallarmé em função de seu uso *‘de uma linguagem imperfeita de tal modo que comunique o espaço em branco transpassado pela linguagem’*. Indefinitude, imprecisão e vagueza são efeitos que resultam desta prática. Evocando a importância de Valéry enquanto sucessor de Mallarmé, Tavares cita o uso dos recursos tipográficos, técnica para *‘uma série de composições prismáticas e fragmentadas, libertas das imposições formais sintático-silogísticas’*³⁷⁰. Destacam-se, em busca do prolongamento da percepção, procedimentos compositivos como o verso livre, a ênfase à ironia, a composição espacial do texto, o jogo tipográfico, a sintaxe excêntrica e meticulosa, os espaços brancos, a

³⁶⁹ CHALHUB, 1999, p.38, *apud* TAVARES, 2004.

³⁷⁰ TAVARES, *op. cit.*

pontuação, a negação que deriva ausência, a transformação do poema em objeto simbólico, o preciosismo da linguagem, a palavra polissilábica e o jogo das vogais modulantes, entre outras possibilidades³⁷¹.

Conforme Clive Scott, a respeito do poema simbolista, *‘escrever poesia torna-se um meio de ativar o que está faltando’*³⁷². Para Tavares, evocando Scott, *‘este tipo de poema é sobretudo um poema animado, não tanto pela voz de quem o lê, mas sobretudo pelo olho do receptor que vagueia incessantemente em busca de uma forma’* – neste poema, *‘o que se afirma é prontamente negado, sendo transformado em outra coisa que semanticamente se esvaece’*³⁷³. Aqui, a arte não se mostra como um modo de perceber, mas, conforme Giulio Carlo Argan, como um modo de *‘fazer perceber aquilo que não é perceptível’*³⁷⁴.

Essas idéias estão impregnadas no movimento impressionista, que *‘procura representar as sensações visuais imediatas por meio da cor e da luz, na intenção de aguçar os sentidos, propiciando uma indefinição semântica que, em contrapartida, também requisita uma complementação por parte do espectador’*³⁷⁵. No entender de Tavares, ao observador da obra impressionista é dada a tarefa de sintetizar as manchas fragmentadas, participando, assim, da própria feitura da obra.

Na arte da sugestão estão, também, o cubismo e o futurismo, casos em que, conforme Eco, a idéia de mobilidade é possível em função da estabilidade das formas adotadas como dado inicial, *‘reconfirmadas no próprio momento em que são negadas através da deformação ou da decomposição’*³⁷⁶. Entretanto,

enquanto no cubismo, o modo de provocar o receptor está justamente na ambivalência entre representação e abstração, estabelecida no limite da dissolução do objeto em suas partes componentes, e conseguida com a destruição da representação em perspectiva, nas obras futuristas, buscava-se a “simultaneidade dinâmica” que favorecia uma reiterada fusão entre objeto e ambiente, no pressuposto de incluir o espectador no ambiente da representação.³⁷⁷

³⁷¹ TAVARES, 2004.

³⁷² SCOTT, 1998, p.168, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁷³ TAVARES, *op. cit.*

³⁷⁴ ARGAN, 1995, pp.55-56, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁷⁵ TAVARES, *op. cit.*

³⁷⁶ ECO, 1969, p.151, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁷⁷ STRICKLAND & BOSWELL, 1999, pp.138-139, *apud* TAVARES, *op. cit.*

As idéias de velocidade e continuidade executadas nas *linhas de força* de Boccioni ilustram ‘*esta tendência em potencializar a expansão dos volumes*’³⁷⁸. Entretanto, enquanto o cubismo propunha a multiplicidade dos pontos de vista e a decomposição dos objetos, fundamentava-se na estaticidade compositiva e temática – concepção oposta aos conceitos futuristas de ‘*simultaneidade, mobilidade e compenetração dos planos como forma de alcance das soluções no nível da composição*’³⁷⁹. Neste contexto, àquela altura, já havia indícios de outros caminhos artísticos. Tavares retorna, então, a Mallarmé, ao citar que ‘*nomear um objeto é suprimir três quartos do gozo de um poema*’³⁸⁰ – e introduz sua segunda categoria de poética da obra aberta: a poética do estranhamento.

Estabelecido o conceito de percepção desautomatizada e o descomprometimento da arte com o retrato do real, a arte é incumbida da tarefa de resgatar o perceptor de seu marasmo cotidiano. Assim, ‘*no âmbito das artes visuais, é a conquista de uma pintura alheia à relação com a realidade exterior dos objetos que confirma a efetivação dessa revolução de procedimentos*’, na qual ‘*as cores, as formas, as linhas, os materiais passam a ser utilizados não na intenção de referenciar e reproduzir o que é criado pela natureza*’. É a partir da arte abstrata não-figurativa que a idéia de estranhamento, já implícita na poética da sugestão, assume nova abordagem: reenuncia-se enquanto efeito absoluto, não mais embutido em partes, mas explícito na totalidade da obra. Assim, ‘*é nessa caminhada que a busca pela forma absoluta, estabelecida sob o ideal da pureza, da geometria e da técnica, toma corpo*’³⁸¹, o que gera estranhamento a medida em que os procedimentos poéticos procuram tornar manifesta a qualidade sensível da obra – sua materialidade.

Tavares menciona que, conforme Roman Jakobson, este tipo de obra revela ‘*o lado palpável do signo, sobretudo apresentado com esmero poético e ainda construído metalingüisticamente em sintonia com o suporte da mensagem*’³⁸². Tavares comenta que, dentre as diferentes propostas que caminham para este objetivo, destaca-se o movimento cubo-futurista, cujas experiências

³⁷⁸ TAVARES, 2004.

³⁷⁹ BATTISTINI, 1997, pp.163-171, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁸⁰ TAVARES, *op. cit.*

³⁸¹ *Ibid.*

³⁸² *Ibid.*

‘evidenciam uma clara tendência de desmontagem do espaço de representação’³⁸³. A abstração geométrica de Malevitch, por exemplo, coloca a unidade de sentido icônico (a figura) no interior de um espaço sem perspectiva nem qualquer coordenação narrativa, ‘onde todas as unidades flutuam numa dimensão vazia, unindo-se umas às outras de uma forma irreal e caótica’³⁸⁴ – a pintura não tem relação com o que se entende por real: o que gera é completamente novo.

A respeito do ‘célebre *Quadrado negro sobre fundo branco*’, de Malevitch, Tavares comenta que

numa sugestão para o fim da pintura, [o artista] conduz, de todo modo, o receptor para uma reflexão acerca do limite entre arte e não arte. Neste exemplo, ao materializar uma idéia, pois o quadro não se propunha como um quadrado vazio, mas antes de tudo como a ‘*sensibilidade da ausência do objeto*’ (MALEVITCH *apud* PLAZA, 1987, p.159), o artista suprime de todo jeito qualquer recurso imitativo para a arte, transpondo o espectador para uma situação de inquietação e de perplexidade. Desse estado de pureza absoluta, sustentado no pendor por valorizar a utilização da linguagem a serviço da criação, resulta assim uma forma difícil que se ressalta pela idéia de o quadro ser uma entidade dinâmica, (...) não se sobressaindo apenas como um ato de provocação (...). Aqui, é a própria negação da forma, melhor dizendo, a presença de significado que leva ao estranhamento.³⁸⁵

Também o neoplasticismo de Mondrian se destaca nesta tendência abstrata, ‘*arte que exprime as relações formais, por meio da ruptura com o expressivo e emocional em prol do geométrico-construtivo*’³⁸⁶. Juntamente com os representantes da tradição não figurativa, dentre os quais os holandeses Vantongerloo e Van Doesburg, os alemães Albers e Itten, os russos Rodchenko e Puni e os italianos Magnelli e Prampolini, o neoplasticismo segue o princípio de que ‘*o que é visto é sempre e apenas a própria superfície*’³⁸⁷.

Ao destacar o construtivismo, Tavares comenta que, em função de sua ‘*natureza abertamente propagandística*’³⁸⁸, este movimento também convida o receptor a fruir o objeto, porém através da função inerente ao objeto: ‘*o objeto*

³⁸³ TAVARES, 2004.

³⁸⁴ SPROCCATI, 1997, pp.178-179, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁸⁵ TAVARES, *op. cit.*

³⁸⁶ *Ibid.*

³⁸⁷ SPROCCATI, *op. cit.*, p.181, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁸⁸ TAVARES, *op. cit.*

*estético (...) vale pela sua funcionalidade*³⁸⁹. Conforme Argan, ‘o ato estético não se conclui com a criação do objeto por parte do artista, mas com a fruição por parte do indivíduo e da sociedade, do mesmo modo que o ato econômico não é apenas produção, mas também consumo’³⁹⁰. Havia, de resto, o objetivo da socialização da arte (o que não se traduz por arte política)³⁹¹.

Os construtivistas buscavam, assim, ‘instaurar uma utopia tecnológica por meio da reassociação da arte com a sociedade’ e,

ao tentar dar precisão ao impreciso, o artista (então designer) colocava-se por excelência no campo do controle do sensível, estando no pleno exercício da função poética. Contudo, volta-se para pretensões de caráter utilitário, mesmo que a ênfase na construção de formas se fundamentasse na busca pelo dinamismo e movimento, por si só sugestivos de uma percepção mais prolongada.³⁹²

Em momento posterior, também a *op-art* se coloca como busca pelo prolongamento do ato de percepção. Seus efeitos óticos põem em dúvida os processos normais da visão e aludem ao que Josef Albers descreve como ‘discrepância entre o fato físico e o efeito físico’³⁹³.

A poética do estranhamento se afirma, então, ‘no intuito de solicitar do receptor a sua colaboração, dele requisitando eficiência e eficácia para associar e produzir signos diversos’. Em sua dinâmica entre procedimento e material, a conduta autônoma da arte ‘é compensada por requerer o receptor como garantia de continuidade e de complementação do ato criativo’ e, assim, ‘a obra, na sua autoreflexividade, mostra-se por eleger como dominante a função poética’³⁹⁴.

Esta tendência de radicalização do estranhamento, aqui abordada a partir da poética da sugestão, na qual a visão da realidade é perturbada, e então através da poética do estranhamento absoluto, na qual a visão da realidade é plenamente superada, continua seu percurso até a terceira categoria de poética da obra aberta proposta por Tavares – a poética do afastamento, expressa pelo choque do gesto. Se, nas poéticas anteriores, a solicitação se desenvolve pelas propostas de

³⁸⁹ TAVARES, 2004.

³⁹⁰ ARGAN, 1995, p.30, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁹¹ SCHARF, 1991, p.116, *apud* TAVARES, *op. cit.*

³⁹² TAVARES, *op. cit.*

³⁹³ *Ibid.*

³⁹⁴ *Ibid.*

fragmentação e de percepção da forma absoluta, *‘com o afastamento induz-se o receptor a uma experiência de conflito com o objeto’*³⁹⁵.

Buscando reduzir a distância entre a arte e a vida, a prática do estranhamento, no contexto da poética do afastamento, oferece o retrato da realidade ao qual sucede questionamento. Segundo Tavares, um exemplo da idéia de afastamento é a proposta de Brecht, em que *‘uma série de procedimentos e recursos é utilizada na intenção de deter ou congelar a ação, rompendo a unidade tradicional da trama e destruindo a identificação do espectador com a narrativa da obra’*. Desta forma, *‘a ação é interrompida para que seja apresentada ao espectador a estrutura das relações sociais que possibilita e dá sentido à ação’*³⁹⁶, solicitando-se do espectador posicionamento crítico face ao que contempla.

Aqui, também é flagrante o anseio pela novidade, *‘contudo destaca-se a negação de sentido como forma de suscitar provocação e reação no receptor, viabilizando a pretensão de instaurar proposições instigadoras de novas reflexões’*³⁹⁷.

É através do choque que se busca *‘o efeito que condiciona o receptor a ver à distância, e é esta visão à distância que lhe possibilita contemplar o objeto’*. Na situação de contemplação, o sujeito se coloca face ao objeto, *‘longe de fundir-se com ele’*. Cabe à poética do afastamento fazer com que o espectador resista *‘integrar-se na realidade vivida, rompendo com isso a automatização da percepção, no propósito de recuperar um poder reflexivo e crítico diante da contemplação’*. Distingue-se do formalismo russo sobretudo por aprofundar-se *‘nas relações de conteúdo e não naquelas diretamente voltadas para a problemática da forma em si mesma’*³⁹⁸.

A diferença entre o estranhamento de Shklovsky e o estranhamento – afastamento – de Brecht traduz-se tão-somente pela *‘passagem da sintaxe para a semântica’*, quando *‘caminhamos da especificidade da arte para a caracterização*

³⁹⁵ TAVARES, 2004.

³⁹⁶ *Ibid.*

³⁹⁷ *Ibid.*

³⁹⁸ *Ibid.*

*da função da arte*³⁹⁹. Conforme Tavares, ‘*numa disponibilidade para permitir a participação do receptor, na poética do afastamento, a interrupção dos acontecimentos, da ação ou da cena age como espécie de gesto indutor*’ – não por acaso, Benjamin, ‘*ao destacar a característica de antiverossimilhança do teatro brechtiano, o define na qualidade de gestual*’⁴⁰⁰.

Se o gesto⁴⁰¹ apela ao público, na transposição para as artes visuais, ‘*o que faz então os gestos duchampianos senão referenciar por meio do choque esse corte com a realidade?*’, ‘*senão referenciar por meio do escândalo o acordar para a imaginação?*’. Pode-se dizer que o que o gesto faz, em todo caso, é ‘*nada mais do que atingir o artístico a partir do não-artístico, na proposta de alcançá-lo por meio da ironia, da anarquia, do caos, da entropia e da desordem, como formas de chocar o receptor e, nele, despertar diferentes relações e sentidos*’⁴⁰². Esta conduta poética fundamenta-se, então, no ideal do caos e do inconsciente, reproduzindo o material na sua forma bruta e buscando esvaziá-lo dos seus significados convencionais para gerar novas percepções a partir de associações inesperadas.

Pretendendo desconcertar e desorientar o público, os gestos duchampianos valiam-se de técnicas como a colagem, a fotomontagem, e o *ready made*, portanto, da apropriação de fragmentos da representação da realidade e de sua subversão no contexto da obra. Esta é a direção da “anti-arte”, terreno do dadaísmo, do surrealismo e da *pop-art*.

A poética do afastamento implica a não identificação da representação com o representado e a instauração de ‘*um desvio de percepção*’, traduzido no assombro, no choque, na surpresa.

³⁹⁹ FERRARA, 1986, pp.39-40, *apud* TAVARES, 2004.

⁴⁰⁰ TAVARES, *op. cit.*

⁴⁰¹ ‘*Por gesto não se deve entender simples gesticular; não se trata de movimentos da mão para sublinhar ou começar quaisquer passagens da peça, e sim de atitudes globais. Toda linguagem que se apóia no gesto, que mostra determinadas atitudes da pessoa que fala em relação às outras, é uma linguagem-gesto. A frase “arranca o olho que incomoda” tem valor de gesto mais reduzido do que (...) “quando o teu olho te incomodar, arranca-o”. Aqui, o que nos é primeiramente revelado é o olho, a primeira parte da frase comporta o gesto preciso do ato de supor algo; por fim, como que de surpresa, vem o conselho libertador da segunda parte da frase*’ (BRECHT, 1964, p.237).

⁴⁰² TAVARES, *op. cit.*

Tavares enuncia, ainda, no domínio da poética do afastamento, a *action painting*, em que o material pictórico liberta, em si, o gesto do artista – e ‘nessa pressuposição de a forma ser registro do gesto – presente como sinal, vestígio da não intencionalidade do artista – destaca-se também a pintura informal’⁴⁰³.

De toda forma, são obras intencionais – ‘pois representam temas fora de si mesmas’ e comunicam ‘uma crítica, um descontentamento, uma posição política, uma agressão, enfim uma ideologia’⁴⁰⁴ – e,

se como herança da *collage*, a poética do afastamento (transgressora por forçar o distanciamento de conduta) se estabelece pela apresentação da própria realidade como matéria bruta de criação, por outro lado, reforça ainda o apagamento da representação pelo caminho inverso da abstração que, na tendência objetual, como nota Dufrenne (1976:160), se efetiva pelo excesso de presença. Esta presença se sugere como uma intenção supostamente não artística, já que nestas manifestações caminha-se a partir do propósito de a arte negar-se a si mesma como valor extremo.⁴⁰⁵

Em oposição à tradição abstrata e formalista, que ainda se fundamentava na arte pela arte, ‘com os ready made dirige-se decididamente para a noção de arte como idéia, abrindo caminho para as manifestações da arte minimalista e conceitual’. Estas, apesar de se orientarem pela formação do pensamento, ‘também curiosamente primam pela busca da pureza estética’ e, ao envolverem a um só tempo procedimentos da poética do estranhamento e da poética do afastamento, estabelecem ‘limites extremos entre o ocultamento e o chamamento do espectador’⁴⁰⁶.

No caso do minimalismo, ‘primeiro movimento artístico formalista e duchampiano em partes iguais’, ‘a forma mínima garantiria a intensidade máxima’: o afastamento se daria pela eliminação das distrações ‘do detalhe, da imagem, da narrativa’, portanto, de ‘tudo’⁴⁰⁷. As obras conceituais, por sua vez, ‘corroboram a pretensão de não narrar o mundo’, mas ‘de acordo com as premissas filosóficas de que provêm – [confirmam] a sua presença no próprio gesto que [as] cria’⁴⁰⁸. Aqui, o gesto está apenas no conceito, não na realização do

⁴⁰³ TAVARES, 2004.

⁴⁰⁴ *Ibid.*

⁴⁰⁵ *Ibid.*

⁴⁰⁶ *Ibid.*

⁴⁰⁷ STRICKLAND & BOSWELL, 1999, p.177, *apud* TAVARES, *op. cit.*

⁴⁰⁸ SPROCCATI, 1997, p.244. *apud* TAVARES, *op. cit.*

trabalho, afinal, *‘se uma idéia criativa é fundamental para a arte, para que então produzir um objeto concreto provocado por essa idéia?’*⁴⁰⁹. Face a uma tendência de desmaterialização do objeto e à idéia de que qualquer ato ou pensamento pode ser artístico, a arte conceitual seria aquela que se abre ao receptor de forma invisível, *‘contudo, dele requisitando um alto grau de atividade mental e intelectual’*⁴¹⁰.

O impacto, no contexto da arte do século XX, das mudanças trazidas pela revolução da linguagem, *‘aliadas à influência das transformações científicas, técnicas e sociais, próprias de uma civilização tecnológica’*, é destacado por Tavares – e mesmo Brecht defendera um teatro *‘para os filhos de uma época científica’*⁴¹¹.

Dentre as questões, desenvolvidas ao longo do século XX, acerca do projeto de estímulos à desautomatização da percepção e do conseqüente envolvimento do público em atividade interativa com o quê das obras se torna manifesto, destacam-se as idéias de Brecht, para quem o projeto de estranhamento foi, também, projeto de encadeamento de reações no tempo. Esta abordagem interessa à presente pesquisa sobretudo em função das perspectivas propostas por Laurel quanto ao projeto da atividade humano-computador enquanto projeto de representação de ação e, portanto, de cultivo de predisposições dentro de uma lógica que fundamenta uma atividade em seu todo e no contexto de uma determinada arquitetura de estímulos potenciais.

Para explicar a orientação política de sua obra como necessidade do teatro de seu tempo⁴¹², Brecht reflete sobre o surgimento da vanguarda teatral moderna que se opunha ao teatro clássico burguês. Assim, ao aspirar a um teatro próprio *‘de uma época científica’*⁴¹³ e diante da impossibilidade de compartilhar com o teatro tradicional seus conceitos estéticos, os criadores desse teatro, buscando reagir aos *‘estetas da imprensa’*, *‘preferiram simplesmente ameaçar’*, afirmando o propósito de *‘extrair do instrumento de prazer um objeto didático e reformar*

⁴⁰⁹ STRICKLAND & BOSWELL, 1999, p.178, *apud* TAVARES, 2004.

⁴¹⁰ TAVARES, *op. cit.*

⁴¹¹ BRECHT, 1964, p.164.

⁴¹² Brecht busca no teatro uma reação aos males de sua época. Entretanto, os aspectos políticos e sociais da teoria da Brecht não serão, aqui, objeto de discussão.

⁴¹³ BRECHT, *op. cit.*, p.138.

*determinadas instituições transformando-as de locais de diversão em órgãos de divulgação*⁴¹⁴, abandonando, assim, o reino do aprazível.

Entretanto, conforme Brecht, *‘o que então se praticava como teatro de uma época científica não era ciência mas, sim, teatro’*. Portanto, e reconhecendo, todavia, que perante aquela realidade – a do nazismo e da guerra – qualquer inovação não encontraria oportunidade de demonstração, Brecht propõe, por sua vez, reflexão exatamente sobre a estética deste gênero de teatro e afirma: *‘seria demasiado difícil (...) apresentar a teoria do estranhamento fora de uma perspectiva estética*⁴¹⁵. Ademais, *‘poder-se-ia mesmo escrever (...) uma estética das ciências exatas’*, pois *‘Galileu já falava da elegância de certas fórmulas e do humor das experiências’* e *‘Einstein atribuiu ao sentido da beleza uma função de descoberta’*⁴¹⁶.

Brecht não recusa o compromisso do teatro com a diversão e afirma que o teatro é, sobretudo, *‘um recinto de diversão, único tratamento possível desde que o enquadremos numa estética’*⁴¹⁷. Segundo Brecht, a função primeira e mais nobre do teatro, que é a diversão, não encontra incompatibilidades perante uma segunda função moral, circunstância na qual não se deve pretender fazê-lo ascender a um plano superior, mas, *‘muito pelo contrário, o teatro deve justamente se precaver nesse caso, para não degradar-se, o que certamente sucederá se não transformar o elemento moral em algo agradável, ou melhor, suscetível de causar prazer aos sentidos’*⁴¹⁸.

O que Brecht defende é que cada época tem sua própria diversão, pois cada momento histórico cultiva seus próprios interesses entre os homens. Portanto, ao mesmo tempo em que precisa continuar a ser algo supérfluo, reflexo dos tempos em que se insere, o teatro precisa oferecer aos “filhos de uma época científica” aquilo que lhes trariam prazer. Portanto, Brecht lança a questão:

⁴¹⁴ BRECHT, 1964, p.126.

⁴¹⁵ *Ibid.*, p.126.

⁴¹⁶ *Ibid.*, p.127.

⁴¹⁷ *Ibid.*, p.127.

⁴¹⁸ *Ibid.*, p.128.

Qual será a atitude produtiva, em relação à Natureza e à sociedade, que, no teatro, nos recreará, a nós, os filhos de uma época científica? (...) essa atitude é de natureza crítica: perante um rio, ela consiste em regularizar o seu curso; (...) perante a sociedade, em fazer uma revolução. As nossas reproduções do convívio humano destinam-se ao técnicos fluviais, aos pomicultores, aos construtores de veículos e aos revolucionários, a quem convidamos a vir aos nossos teatros e a quem pedimos que não esqueçam (...) os respectivos interesses (que são uma fonte de alegria).⁴¹⁹

A proposta de ceticismo brechtiana traduz-se no intuito de não permitir ao público permanecer passivo, pois, conforme defende o dramaturgo, distanciar-se da representação significaria aproximar-se das questões por ela enunciadas. O público, por exemplo, deveria surpreender-se por rir em cenas trágicas ou por chorar quando as personagens riem, o que o conduziria à reflexão acerca de sua própria conduta – e, portanto, a uma forma de interação com as idéias da peça. Brecht buscou, em sua prática teatral, a inadiabilidade da reação, bem como a promoção do espectador a participante e, portanto, a transformador e construtor de significado.

Brecht propôs, para tanto, recursos orientados pela idéia de alienação, em sua teoria do “*Verfremdungseffekt*” (“efeito de alienação”): técnicas de estranhamento para desfamiliarizar a representação através de detalhes que geravam desconfiança, surpresa e curiosidade. A este respeito, em seu texto inspirado no fragmento “Fatzer” de Brecht, Müller, evocando Hegel, propõe a inversão ‘*aquilo que é erkannt não é bekannt*’⁴²⁰ – aquilo que é, de fato, (re)conhecido não é o que se encerra no domínio do familiar.

Em função dos recursos de estranhamento, o público, colocado diante de difíceis julgamentos, isto é, impossibilitado de se entregar à emoção, não pode escapar da reflexão. Desta forma, ‘*alienar um evento ou uma personagem é simplesmente lhe tirar o quê é óbvio, conhecido, evidente e produzir surpresa e curiosidade disto [desta alteração]*’, quando, então, ‘*o palco começa a ser instrutivo*’⁴²¹. De toda forma, também para Brecht é necessário haver uma margem de familiaridade para que a novidade – o estranho – engendre reflexão.

⁴¹⁹ BRECHT, 1964, p.135. Adiante, ainda evocando o desenvolvimento científico de sua época, ‘*essa missão é a de recrear os filhos de uma era científica, proporcionando-lhes o prazer dos sentidos e a alegria*’ (pp.164-165).

⁴²⁰ MÜLLER *apud* KOUDELA, 2003, p.51.

⁴²¹ CARLSON, 1993, p.385.

Na teoria brechtiana, o objetivo primeiro é afetar para estimular interatividade, isto é, provocar curiosidade, cultivar interesse e estimular iniciativa – ou, noutras palavras, afetar e engajar. A partir desta perspectiva, a prática de Brecht se revela ruptura paradigmática não só no campo das artes cênicas, mas na própria discussão acerca da recepção (do espectador, do leitor, em suma, do interator), discussão que percorreu todo o século XX e avançou para o século atual como uma de suas principais questões.

A teoria do efeito de estranhamento serviu como base da proposta do teatro épico de Brecht, que, segundo seu próprio idealizador, pode ser compreendida como proposta “não-aristotélica”⁴²², pois busca dificultar a empatia do espectador, evitando que este possa ‘meter-se na pele das personagens da peça’⁴²³. Desta forma, a aceitação ou a recusa das palavras ou das ações das personagens deve acontecer, nas palavras do dramaturgo, ‘no domínio do consciente do espectador’⁴²⁴. Característicos da prática teatral de Brecht são recursos como iluminação artificial exposta, contradições nas ações entre personagens (e também entre personagens e os próprios atores que os *carregam*), projeção de filmes, legendas, narração, estrutura episódica e a expressão dirigida ao público. O que se destaca em sua prática, sobretudo, é o diálogo entre a construção do texto e a construção cênica: não mais a cena é tão-somente configurada pelo texto, mas ambos configuram-se mutuamente⁴²⁵.

Quando Brecht desenvolveu seu discurso, emoção e cognição ainda eram extremos de uma sólida dicotomia. No entanto, ainda naquela época, Brecht negou críticas de que suas peças evitavam estimular emoções, pois ao que de fato se opunha era tão-somente o melodrama e toda emoção que, por seu exagero e gratuidade, acabava por se esvaziar de valor. As técnicas de estranhamento

⁴²² BRECHT, 1964; WILLETT, 1959; WILLETT, 1964

⁴²³ RÖHL, 1991, p.19.

⁴²⁴ BRECHT, *op. cit.*, p.75.

⁴²⁵ ‘Depois de Brecht, a dramaturgia teve seu sentido ampliado, compreendendo a estrutura interna da obra, mas também o resultado final do texto posto em cena (...) com o intuito de influenciar o espectador de tal forma que o mova, inclusive, à própria ação. (...) Emerge dessa nova visão a figura do dramaturgista, ou dramaturg, pessoa que (...) prepara a montagem junto com o diretor’ (PALLOTINI, 2005, pp.14-15). A respeito da colaboração entre a dramaturgia e a cenografia na concepção do trabalho, Brecht comenta que ‘é também freqüente recebermos desenhos seus [do cenógrafo Caspar Neher, neste caso] antecipadamente; o nosso amigo ajuda-nos, então, a agrupar pessoas e a marcar os gestos e, também, muitas vezes, a caracterizar psicologicamente as personagens e a maneira como deverão falar’ (BRECHT, *op. cit.*, p.241).

propostas pelo dramaturgo não se destinam somente à quebra de ilusão, mas, sobretudo, à reorientação da atenção, ou, nas palavras de Willett, a ‘*exatamente o que Shelley quis dizer quando escreveu que poesia desfamiliariza objetos familiares*’ ou Schopenhauer quando este defendeu que à arte cabe apresentar ‘*objetos comuns sob luz que é a um só tempo clara e estranha*’⁴²⁶. Willett fornece como exemplo do efeito de alienação a figura do padrasto no contexto do lar, desde que esta figura seja capaz de fazer o filho conceber a mãe, de fato, como esposa de um homem.

O *V-Effekt* brechtiano requer trama de solicitações, seja na expressão física dos atores, no gesto do texto, na música ou na cenografia, para perturbar a passividade do público: diante dos difíceis julgamentos, este fica impossibilitado de sucumbir aos heróis e aos vilões, não encontrando saída se não na reflexão. O distanciamento emocional do espetáculo implica engajamento no texto e, em todo caso, não requer subtração da emoção – nem o poderia no contexto do espetáculo, isto é, face ao seu propósito de entretenimento. A respeito dos equívocos acerca da teoria de Brecht, Willett destaca que este ‘*já teve que explicar algumas de suas idéias; (...) por exemplo, que renunciar a empatia em nada implica renunciar as emoções, embora estas tenham sido objeto de péssimo abuso*’⁴²⁷. Trata-se, de certa forma, tanto de uma (re)educação do olhar sobre a encenação quanto de um esforço de direcionamento deste olhar, pois a experiência de mera observação, enquanto observação desinteressada, no entender de Brecht, revela-se efêmera, incapaz de inspirar idéias e sensações duradouras – inspiração esta que, a seu ver, é função do teatro: ‘*deixar seus espectadores bem dispostos, mesmo depois de terminado o espetáculo*’⁴²⁸. No pensamento de Brecht, a idéia de *catharsis* somente pode ser concebida enquanto processo que, afetando a vida de seus espectadores, se estende para além do tempo da peça – cujo final, de resto, traduz-se por inconclusão.

Possivelmente, Brecht opunha-se, de fato, ao que López Quintás coloca como vertigem, ou o extremo da náusea: a descida ao ‘*nível dos meros estímulos*

⁴²⁶ WILLETT, 1959, p.54.

⁴²⁷ *Ibid.*, p.198.

⁴²⁸ BRECHT, 1964, p.77.

*que afogam nossas faculdades, nos absorvem e fascinam*⁴²⁹. Trata-se da capacidade da peça de afetar seu público, pois, se por um lado esta pode gerar o envolvimento que resulta na passividade da vertigem, por outro, pode despertar o interesse necessário ao envolvimento ao qual sucederá interação.

Entremos numa das habituais salas de espetáculos e observemos o efeito que o teatro exerce sobre os espectadores. Olhando ao redor, vemos figuras inanimadas (...). Têm os olhos, evidentemente, abertos, mas não vêem, não fitam e tampouco ouvem, escutam. Olham como que fascinados a cena, cuja forma de expressão embebe suas raízes na Idade Média, a época das feiticeiras e dos clérigos. Ver e ouvir são atos que causam, por vezes, prazer; essas pessoas, porém, parecem-nos bem longe de qualquer atividade, parecem-nos, antes, objetos passivos de um processo qualquer que está se desenrolando.⁴³⁰

Neste trecho de seu “Pequeno Organon para o Teatro” (“Kleines Organon für das Theater”), publicado originalmente em 1948 na revista alemã “Sinn und Form”, Brecht sintetiza sua crítica à experiência de envolvimento proporcionada pelo espetáculo que causa o sucumbimento do espectador. É contra esta experiência que a teoria brechtiana propõe empregar seus recursos de estranhamento. Entretanto, Brecht sublinha duas considerações fundamentais: suas produções não pretendem abdicar do componente aprazível da situação teatral tampouco a idéia de estranhamento traduz-se invariavelmente em mecanismo desilusionista.

Quanto à natureza da idéia de estranhamento, Brecht separa sua teoria da comum associação com o teatro chinês alertando para o fato de que o estranhamento pode gerar situação oposta à reflexão crítica. Brecht comenta, então, que

o teatro antigo e o teatro medieval distanciavam suas personagens por meio de máscaras (...); o teatro asiático ainda hoje utiliza efeitos de distanciamento de natureza musical e pantomímica. Tais efeitos de distanciamento tornavam, sem dúvida, impossível a empatia e, no entanto, a técnica que os permitia apoiava-se, ainda mais fortemente do que a técnica que permite a empatia, em recursos sugestivos de natureza hipnótica. Os objetivos sociais destes antigos efeitos eram absolutamente diversos dos nossos.⁴³¹

O estranhamento é, então, no contexto do projeto de estímulos em que se insere, antes uma ferramenta do que um fim. Portanto, se, por um lado, os antigos

⁴²⁹ LÓPEZ QUINTÁS, 1993, p.112.

⁴³⁰ BRECHT, 1964, p.138.

⁴³¹ *Ibid.*, p.145.

recursos culminavam na mitificação dos objetos apresentados, aniquilando por completo a iniciativa do espectador, os novos efeitos brechtianos, que *‘nada mostram de bizarro’* (pois *‘só uma visão que não seja científica classifica de bizarro o que é desconhecido’*), procuram, tão-somente, *‘despojar os acontecimentos suscetíveis de serem influenciados socialmente no libelo de familiaridade que os resguarda, hoje em dia, de qualquer intervenção’*⁴³². Finalmente, cabe à dramaturgia justamente a tarefa de determinar quais os aspectos devem causar estranhamento e de que forma o devem fazer, em processo que *‘depende da interpretação dada ao acontecimento global, e é aí que o teatro pode e deve defender vigorosamente os interesses de sua época’*⁴³³.

Brecht identifica a tentativa de construção do estímulo ao distanciamento do público, em grau primitivo, em obras teatrais e pictóricas apresentadas em feiras anuais. Assim, comenta que *‘o modo como fala o palhaço do circo e o modo como estão pintados os panoramas acusam a utilização do ato de distanciamento’*⁴³⁴. A respeito do panorama “A fuga de Carlos, o Temerário, depois da batalha de Murten”, instalado em muitas feiras anuais alemãs, Brecht comenta o distanciamento que emerge da obra tão-somente como consequência daquilo que a evidencia como tão estranha à realidade, ainda que panoramas sejam, originalmente, recursos de envolvimento imersivo: em sua análise do panorama de Sedan, Grau já havia relacionado o efeito de imersão à opção pelo retrato de uma realidade aceitável, mesmo no caso da imagem de um evento tão perturbador quanto a guerra⁴³⁵. Brecht comenta, então, que *‘o pintor [do panorama “A fuga de Carlos”], não obstante todas as deficiências que*

⁴³² BRECHT, 1964, p.145.

⁴³³ *Ibid.*, pp.160-161.

⁴³⁴ *Ibid.*, p.180.

⁴³⁵ O panorama da batalha de Sedan, embora apresentado como documento histórico, excluía detalhes da realidade da guerra: *‘sangue, corpos e os olhares fixos dos mortalmente feridos em posturas melodramáticas de sofrimento’*. Esta exclusão se justificava pelo fato de que, *‘apesar destas cenas serem um magneto para o deleite voyeur de alguns, elas eram, obviamente, inadequadas para inclusão no panorama de Sedan, pois grande parte da classe média [poderia] identificar-se com os soldados [feridos e mortos, no caso, também inimigos] e glorificar virtudes militares [como a morte pelo seu país]’* (GRAU, 2003, pp.106-107). A possível comoção do público alemão com a dor do exército francês acabaria por gerar sentimentos contraditórios (como orgulho patriótico e misericórdia), o que conduziria, possivelmente, à reflexão. Ademais, o próprio aspecto sanguinário e putrefato seria, para aqueles a quem tais idéias não fossem familiares, fator de estranhamento – o que abalaria a própria função do Sedan Panorama, que, instrumento de propaganda política, não deveria estimular a conduta crítica de partes de seu público.

encontramos em sua obra, conseguiu tirar um efeito excelente do imprevisto, pois *‘é o assombro que lhe comanda o pincel’*⁴³⁶.

Em 1984, o dramaturgo alemão Heiner Müller, expoente da dramaturgia dos tempos pós-modernos e antigo *‘parceiro congenial’*⁴³⁷ de Brecht – e que, naquela altura, já havia dialogado com tantos outros como Antonin Artaud e William Shakespeare – elaborou a peça “Descrição de Imagem” (“Bildbeschreibung”), inspirando-se no desenho de uma estudante que, não sabendo desenhar bem, compensou as imperfeições de sua arte com *‘espaços de imaginação’*: coberta, então, *‘com escrita’*, a imagem acabara por tornar-se mais abstrata⁴³⁸.

A peça, cujo texto não contém diálogo nem ação entre atores, apresenta a interação de duas formas diferentes de olhar – um olhar que congela e um outro olhar que desestabiliza, que desconstrói a forma fechada da imagem. Trata-se, sobretudo, da oposição entre o *‘olhar absoluto’* e *‘o olhar que a ele se contrapõe para conhecer o reverso dos fenômenos’*⁴³⁹. Os objetos da cena, desprovidos de referência estável, transmutam-se aleatoriamente. Assim, *‘contra o movimento totalizador do logos, o texto desenvolve, portanto, uma estética do erro (...). O conflito entre os dois tipos de olhar não é solucionado (...). A coexistência de olhares diversos tem implicações teóricas e políticas, testemunhando o que chamamos de desconstrução do logocentrismo’*⁴⁴⁰. O que Müller propõe, aqui, é constante exercício de estranhamento (a todo instante, o inesperado), evocando conceitos comuns às discussões do pensamento contemporâneo, tais como mobilidade, efemeridade e volatilidade.

Traço particular da dramaturgia mülleriana é a não-resolução, o que lhe confere a abertura que ainda é aspecto de uma proposta teatral subversiva. Ruth Röhl, em seu estudo acerca da obra de Müller face à contemporaneidade, aponta para a dificuldade em se falar de teatro pós-moderno, embora se possa mencionar dramaturgos que, situados no momento mais recente da história do teatro,

⁴³⁶ BRECHT, 1964, p.51.

⁴³⁷ KOUDELA, 2003, p.31.

⁴³⁸ RÖHL *apud* KOUDELA, *op. cit.*, p.39.

⁴³⁹ GAISI FILHO, 2001.

⁴⁴⁰ RÖHL *apud* KOUDELA, *op. cit.*, p.39.

compartilhem concepções singulares que, por sua vez, acusam a especificidade de um pensamento destacado da tradição teatral. Há, entre eles, uma tendência progressiva do diálogo ao monólogo, bem como também há, por outro lado, uma tendência à despsicologização e ao distanciamento crítico, o que resulta, ademais, no intertexto, enquanto manipulação de unidades verbais e referenciais externas à situação cênica.

Evocando Hutcheon, Röhl cita que o pós-moderno chama a atenção para a natureza da enunciação, para os tipos de efeito que os discursos produzem e para as formas com as quais os produzem. Ainda que a representação pós-moderna possa se dirigir ao público de forma direta, também pode, ao contrário, expressar-se de forma “enigmática”, quando passa a exigir a participação ativa – enquanto diferente da postura meramente contemplativa – do perceptor na construção da significação. Assim, ‘*mais importante que a percepção cognitiva é a co-produção do receptor*’⁴⁴¹, o que Hutcheon associa à influência de Brecht e da escola de Frankfurt (sobretudo, de Benjamin).

O interesse de Müller em Brecht concentra-se no ideal de ‘*um teatro para a produção científica de escândalos*’, na aprendizagem através do susto (*Schrecken*) e, sobretudo, nos textos incompletos e na opção pelo fim aberto, que não conduza a uma síntese dialética. Embora, ainda assim, Müller condene o ‘*rigor exagerado*’ de Brecht – este, a seu ver, vítima de seu próprio engajamento político – e considere a abertura em sua obra não tão aberta, mas característica da trama ‘*difícil de ser rompida para que as camadas possam ser retrabalhadas e reativadas*’⁴⁴², reconhece, todavia, que nas investidas brechtianas reside o ensaio de um processo que, abarcando todos os percursos dialéticos contidos na peça (e, também, entre peças, no caso da proposta das peças didáticas, *Lehrstück*), procura caminhar para o fim inconcluso. Ainda em coro com Hutcheon, Röhl cita que a ‘*base da representação pós-moderna é o modelo bakhtiniano do dialógico, não discursos monológicos do poder e autoridade ou dialética resolvida*’⁴⁴³.

⁴⁴¹ RÖHL, 1991, p.19.

⁴⁴² MÜLLER *apud* KOUDELA, 2003, p.51.

⁴⁴³ KOUDELA, *op. cit.*, p.92.

Em seu texto “O Espanto como a primeira aparição do Novo”, escrito em 1979 e dedicado a ‘*uma discussão sobre a Pós-Modernidade em Nova York*’⁴⁴⁴, Müller afirma que a literatura participa do movimento da linguagem que acontece ‘*primeiro nos jargões e não no papel*’⁴⁴⁵, sendo, portanto, um assunto do povo. Neste processo, ‘*os analfabetos são a esperança da literatura*’ e ‘*o desaparecimento do autor [de sua atividade solitária, de seu apego à originalidade enquanto propriedade, inserida na lógica capitalista] é uma resistência contra o desaparecimento do homem*’⁴⁴⁶, pois da interação de olhares diversos emerge a (des)construção de idéias. Neste *continuum* que é, todavia, fragmentário, ‘*a primeira forma da esperança é o medo, a primeira aparição do novo, o espanto*’⁴⁴⁷ – e Brecht mesmo já havia dito que ‘*a continuidade engendra a destruição*’⁴⁴⁸, concepção que se aplica tão corretamente ao seu legado artístico, que valoriza o impacto da ruptura na revelação de contradições.

Embora Müller traga nas entrelinhas de sua obra a releitura de Brecht enquanto autor pós-moderno, avisa que ‘*usar Brecht sem criticá-lo é traição*’⁴⁴⁹ e, voltando seu olhar para o que é ‘*desconhecido, expulso e tabu na sociedade*’⁴⁵⁰, acaba por abandonar o materialismo brechtiano. Müller entrega-se ao “teatro da crueldade” de Antonin Artaud, ‘*enaltecendo um teatro dionisíaco, no qual os impulsos irracionais são liberados*’. Dialogando com Artaud e Nietzsche, Müller vislumbra a expressão da revolta do homem contra a falta de sentido do mundo e da própria vida. ‘*O instrumental da razão, e com ele a palavra e o discurso, fenecem diante de uma realidade que produz sempre novos processos históricos catastróficos*’⁴⁵¹. Entretanto, Müller não renuncia suas raízes: ‘*quando posso fazer algo com Artaud (...), em todo caso, eu atuo como alguém em quem também Brecht confiou*’ e ‘*no que diz respeito a Brecht, hoje não posso fazer nada com ele senão me aproximar de Shakespeare*’⁴⁵².

⁴⁴⁴ MÜLLER *apud* KOUDELA, 2003, p.45.

⁴⁴⁵ *Ibid.*, p.48.

⁴⁴⁶ *Ibid.*, p.48.

⁴⁴⁷ *Ibid.*, p.48.

⁴⁴⁸ *Ibid.*, p.51.

⁴⁴⁹ *Ibid.*, p.55.

⁴⁵⁰ *Ibid.*, p.25.

⁴⁵¹ *Ibid.*, p.29.

⁴⁵² RÖHL *apud* KOUDELA, *op. cit.*, p.35.

O fragmento sintético, a proposta teatral mülleriana formulada na década de 1970, busca evidenciar o aspecto fragmentário das produções (renunciando a aparente totalidade da peça) e ativar a participação do público. Trata-se, portanto, *‘de uma continuação radicalizada do teatro praticado por Brecht, visando igualmente a uma abertura para efeitos, de forma a evitar que a história se reduza ao palco’* – desta forma, o fragmento mülleriano busca tornar-se *‘produtor de conteúdos, abrindo-se à subjetividade do receptor, correspondendo ao que Müller chama de espaços livres para a fantasia’*⁴⁵³.

O artista norte-americano Chris Salter, por sua vez, referindo-se à comunhão entre as propostas de Brecht e Antonin Artaud, sugere a idéia de oscilação como jogo entre os dois extremos – em suas palavras, trata-se de *‘a habilidade de estar imerso e então avançar para fora da imersão’*⁴⁵⁴ (definição que evoca a atividade exploratória, pois implica envolvimento sem, no entanto, prescindir da relação de alteridade entre o explorador e o que a este se manifesta enquanto contexto a ser explorado).

Comum a todo intuito de desautomatização da percepção, está a necessidade de haver o receptor informado, a quem solicita-se atenção e colaboração face ao procedimento criativo, deliberadamente construído e orientado pela estranheza, seja no contexto da *‘sugestão de um espaço-tempo fragmentado (dominância da função fática)’*, da *‘percepção de uma forma absoluta (dominância da função poética)’* ou do *‘choque com o objeto (dominância da função metalingüística)’*⁴⁵⁵.

⁴⁵³ KOUDELA, 2003, p.34.

⁴⁵⁴ BREITSAMETER, 2004.

⁴⁵⁵ TAVARES, 2004.

O convite da forma no design

Com o construtivismo, a idéia de estranhamento aproxima-se da atividade do designer. De toda forma, na tradição do design, certo grau de estranhamento é aplicável a determinados propósitos projetuais – como no caso de peças gráficas, o que se evidencia desde os pôsteres artísticos do século XIX.

Graças à nossa tendência a criar e a seguir padrões (que muito nos auxilia no cotidiano), podemos surpreender nossa mente ao solicitá-la lidar com novidades. Este processo não é ordinário, pois exige dedicação excepcional (que não é habitual): reorienta nossa atenção e conduz nossa cognição à reflexão, extraíndo premissas do inconsciente e as lançando entre as questões da consciência. Assim, não apenas por nos permitir lidar com uma infinidade de estímulos rotineiros, mas também por nos permitir nos encontrar com a diferença, podemos dizer que *‘ainda bem que o cérebro é projetado para ser não-criativo’*, isto é, *‘para criar padrões, segui-los e mantê-los’*⁴⁵⁶.

Muitas de nossas interações com artefatos requerem pouco esforço cognitivo – como na utilização de interruptores de luz. Entretanto, há casos em que precisamos refletir. Svanæs cita que, entre estes casos, as situações mais óbvias são aquelas em que somos forçados a conceber soluções (como face a comportamento inesperado de objetos e sistemas) e cita como exemplo categórico as situações de falha. Entretanto, toda reflexão é, também, um ato de criatividade, isto é, de fuga de padrões, o que lhe confere a possibilidade de constituir-se instrumento da intenção do projetista.

⁴⁵⁶ McALHONE, 1998, p.8.

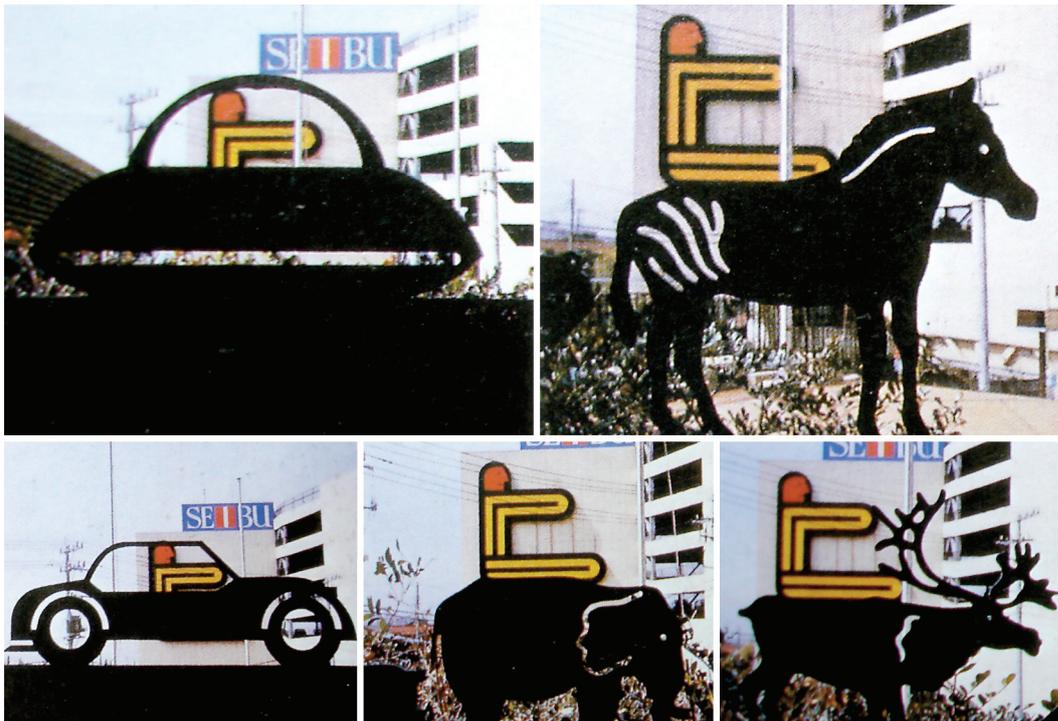


Figura 13. Figuras instaladas ao redor da loja Seibu. As figuras próximas ao edifício da loja combinam-se, a partir da visão do pedestre, com a figura colorida do boneco, fixa na parede do edifício. Diferentes posições nos arredores do edifício geram diferentes cenas com a figura do boneco. Imagem reproduzida de McALHONE, 1998.

Na trajetória do Design ao longo do século XX, à função prática coube *status* privilegiado em relação à função estética. Os prazeres da forma são associados, tradicionalmente, à arte – diz-se artístico o objeto em que predomina a função estética⁴⁵⁷. Entretanto, na segunda metade do século XX, fatores político-ideológicos viriam a promover a importância estética da forma no cotidiano e, pouco a pouco, descobriu-se que as pessoas eram mais felizes e produtivas em ambientes agradáveis e munidas de objetos belos e interessantes.

Assim como o artista, o designer gráfico também trabalha com convenções visuais e também busca formas originais de combiná-las. Entretanto, ao exercer sua atividade projetual, que é de caráter intencional e cuja finalidade é comunicacional, o designer gráfico compromete-se com acordos precisos entre o seu projeto e o público ao qual este se dedica – compromisso do qual pode se eximir o artista no que se refere à sua expressão. Em seu ofício, o designer gráfico

⁴⁵⁷ Segundo Löbach, são quatro as categorias de objetos produzidos à partir da materialização de idéias para a satisfação das necessidades humanas: objetos naturais, natureza modificada como objeto, objetos de uso e objetos artísticos. A este respeito, Löbach comenta que, ‘na linguagem corrente’, os produtos industriais em que predomina a função estética ‘não são chamados de produtos de uso e, sim, de objetos artísticos’ (Löbach, 2001, p.69).

busca restringir o universo de possíveis interpretações e, ao projetar um pôster para propaganda política, a embalagem de um produto, a capa ou as páginas de um livro, o designer gráfico busca transmitir determinada mensagem visual que, por sua vez, não tem origem em suas próprias intenções (isto é, não é autoral).



Figura 14. Pôsteres 'Quero você para o exército americano' e 'Quero sair'. Respectivamente, convocação da população para as forças armadas norte-americanas na Primeira Guerra Mundial (1917) e protesto contra a participação dos Estados Unidos na guerra do Vietnã (1971). Imagens capturadas em <<http://www.loc.gov/rr/print/guide/pp0594.jpg>> e <http://lists.village.virginia.edu/sixties/HTML_docs/Exhibits/Track16/i_want_out.html>. Acesso em 25 de agosto de 2005.

Todavia, não apenas com a construção visual de interpretações determinadas se compromete o designer gráfico. Este seria o caso, por exemplo, dos ilustradores técnicos, que buscam exatidão no uso de convenções visuais ao expressar a figura de espécies vegetais ou do corpo humano. Sua produção é utilizada em enciclopédias e outras formas de registro documental. O designer gráfico, por sua vez, embora comprometido com a clareza, também tem a função de projetar singularidade em suas soluções. O projeto gráfico de uma embalagem não apenas deve ser claro quanto à natureza do produto que envolve e representa, mas deve buscar destacá-lo de seus similares nas prateleiras dos supermercados. Um pôster, além de inteligível, deve buscar destacar sua voz das tantas outras que com ele dividem espaço em um mural. Uma logomarca, além de capaz de sintetizar em poucos traços idéias centrais acerca daquilo que representa, deve ser

capaz também de se destacar em diversos contextos e de se fixar na memória daqueles que a observam.

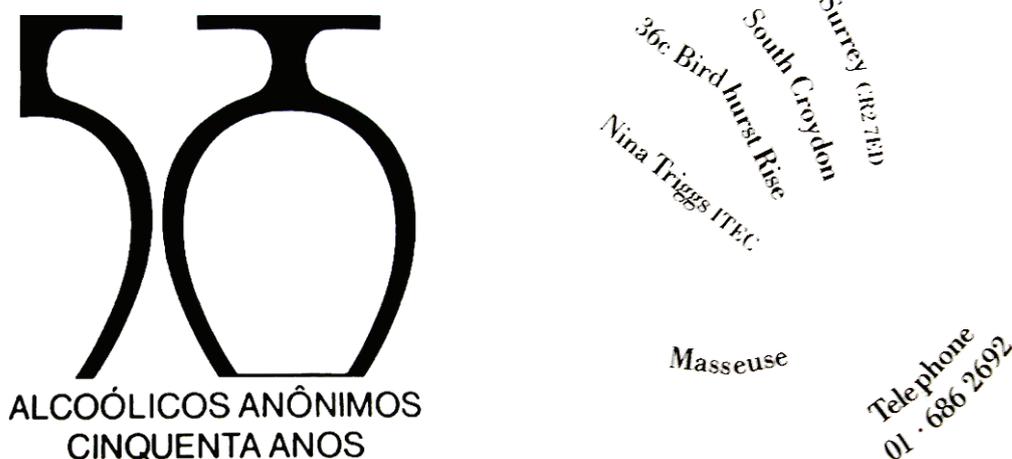


Figura 15. Logomarca dos 50 anos dos Alcoólicos Anônimos. As taças viradas comemoram os anos. MPM Propaganda, Brasil, 1986. Imagem reproduzida de McALHONE, 1998.

Figura 16. Detalhe da papelaria de Nina Triggs. Formato de mão é sugerido na disposição das informações sobre a massagista. Bull Rodger, Reino Unido, 1990. Imagem reproduzida de McALHONE, 1998.

Diferentes projetos de design gráfico relacionam-se de formas diferentes com o estímulo de seu público. A capa de um livro deve despertar interesse e suas páginas, colaborar para o prazer da leitura. O projeto de um convite busca estimular o comparecimento a determinado evento e o projeto de uma logomarca concentra-se no reconhecimento desta. Todo projeto de comunicação visual busca afetar as idéias de seus consumidores, influenciando suas atitudes e comportamentos – afinal, a marca deve não apenas ser reconhecida, mas, sobretudo, consumida, bem como o livro, cuja capa deve clamar por sua escolha.

Ao nos afetar, o design gráfico estimula nossos pensamentos e ações – nos motiva a interagir. Segundo Norman, *‘tudo o que fazemos tem um componente cognitivo e um componente afetivo – cognitivo para atribuir significado, afetivo para atribuir valor. (...) Sobretudo, o estado afetivo, seja positivo ou negativo, muda a forma como pensamos’*⁴⁵⁸.

⁴⁵⁸ NORMAN, 2004, p.22.

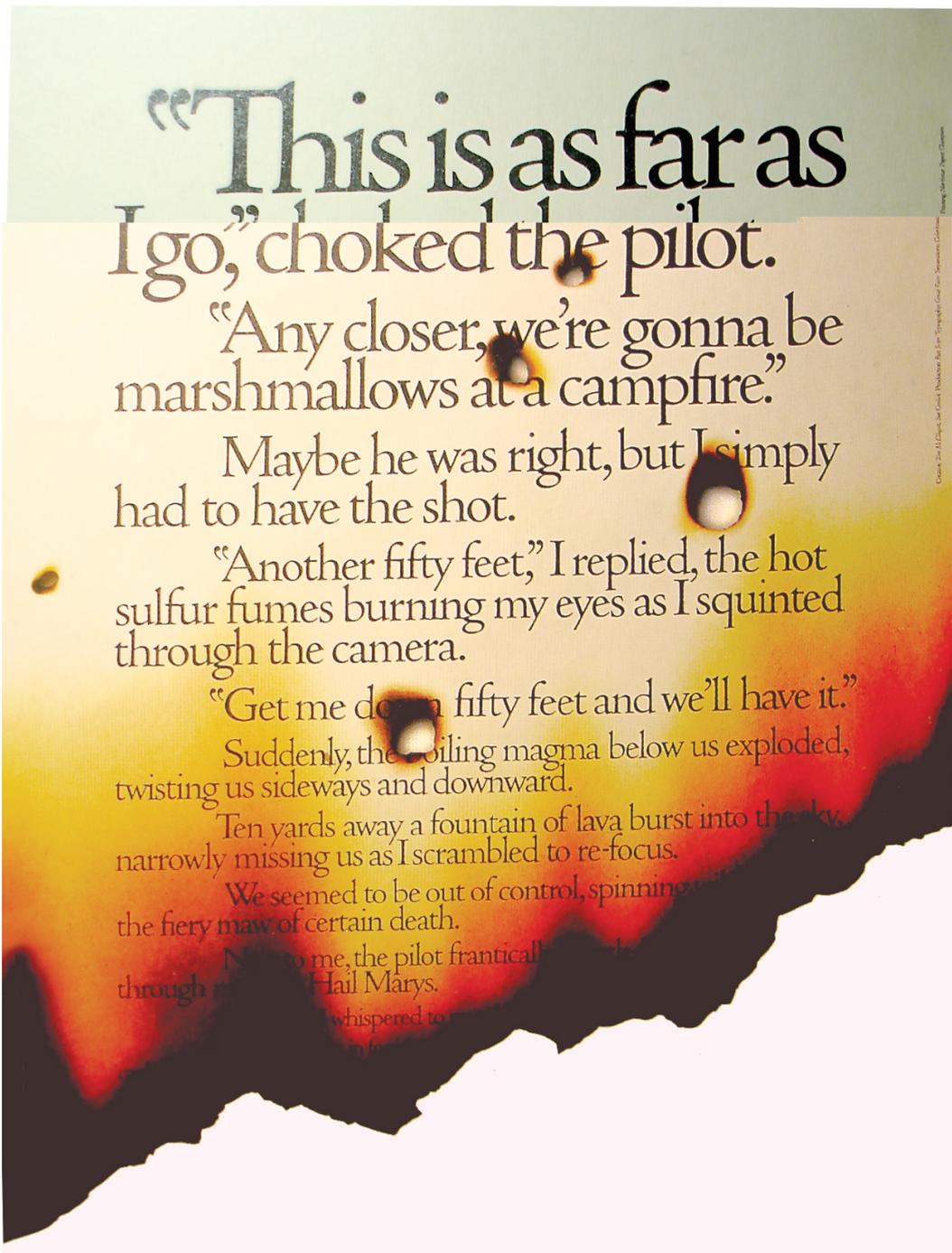


Figura 17. Mala direta do Museu da Ciência de Minnesota. A descrição da erupção do vulcão é interrompida pelas chamas. Sue Crolick, EUA, 1992. Imagem reproduzida de McALHONE, 1998.

No design gráfico, a motivação primeira é pela interação com a própria peça de comunicação visual e, posteriormente, com as idéias e ações por esta aludidas. Assim, peças de design gráfico podem buscar, além de conquistar a atenção do público e de lhe transmitir claramente determinada mensagem visual, influenciar diretamente suas ações. Enquanto meios de comunicação, produtos de design gráfico caracterizam-se, também, por seu caráter persuasivo.

Esta interação, silenciosa e íntima, que traçamos com as peças gráficas impressas, define-se como uma leitura, da mesma natureza de interpretação que dá vida aos textos a medida em que avançamos sobre suas sentenças.

Também o design do objeto se ocupa de questões que se relacionam ao estímulo do consumidor, portanto, daquilo que o afeta. Embora o design industrial tenha assistido ao discurso da primazia dos aspectos prático-funcionais ao longo do século XX e, ainda que tais aspectos, caso resultem em facilidade de uso, sejam eles próprios fatores motivantes, foi no final do século XX e no início do século XXI que ao aspecto estético dos objetos atribuiu-se potencial de subjetivação diretamente relacionado às suas funções, desempenho e usabilidade. Exemplo de produto industrial cujo projeto se concentra tanto nas questões práticas quanto nas questões estéticas e reflexivas é o carro.



Figura 18. Sacola para o Early Learning Centre. A alça da sacola é a corda da criança. Projeto da estudante Kate Emamooden, Reino Unido, 1990. Imagem reproduzida de McALHONE, 1998.

Toda forma suscita idéias acerca de possíveis funções e, conseqüentemente, das possibilidades de ação de seu perceptor. Toda função requer determinada forma para sua execução. Assim, ao percebermos um pote, percebemos, também, um recipiente. Da mesma forma, ao construir um recipiente, precisamos configurar determinada forma capaz de reter determinado conteúdo. Norman usa o termo *affordance*⁴⁵⁹ para designar a capacidade dos objetos de explicitar suas funções através de suas formas⁴⁶⁰. Refletindo sobre objetos e materiais, Norman defende que ‘*affordances resultam da interpretação mental das coisas, baseada em nosso conhecimento e experiência aplicados à nossa percepção do entorno*’⁴⁶¹ e cita que

uma cadeira *affords* agüentar [peso] e, então, *affords* o sentar. Uma cadeira pode também ser carregada. Vidro é para se ver através e para ser quebrado. Madeira é geralmente usada para solidez, opacidade, suporte ou encrave. Superfícies planas, porosas, macias são para serem escritas. Então madeira também é para ser escrita.⁴⁶²

A partir do caráter pré-determinante da forma, o objeto pode surpreender, positiva ou negativamente – esta seria a diferença entre objetos que têm mais utilidade do que aparentam ter e objetos que não têm a utilidade que aparentam ter. Em suma, trata-se da diferença entre a admiração e a frustração que pode, uma ou outra, suceder à experimentação da forma. Em todo caso, a forma do objeto é, por si só, já o início de um diálogo.

Entre os produtos computacionais, diferentes graus de ousadia demonstram como o exercício da solicitação não depende de requintes tecnológicos. Na página inicial do sítio de busca Google (www.google.com), em função de comemorações públicas, a única representação da logomarca é alterada, ocasionalmente e por um dia, de forma a evocar diferentes temas. Tais alterações,

⁴⁵⁹ ‘*A noção de affordance e as idéias que esta provê originaram-se com J. J. Gibson. (...) Minha visão é, de certa forma, conflitante com as visões de muitos psicólogos gibsonianos, mas este debate interno com a psicologia moderna é de pouca relevância aqui*’ (NORMAN, 2002, p.219). Alguns anos antes, Norman especificou: ‘*J.J. Gibson inventou o termo affordances, embora não o utilize com o mesmo propósito que eu. (...) Discordamos fundamentalmente a respeito da natureza da mente, mas estes foram desacordos muito frutíferos (...). Observe que, em The Design of everyday Things, a palavra affordance deve realmente ser substituída (...) pela expressão affordance percebida. Faça esta mudança e estou consistente com Gibson*’ (NORMAN, 1994, *apud* SVANÆS, 2001, p.36).

⁴⁶⁰ NORMAN, 1988; 2002; 2004.

⁴⁶¹ NORMAN, 1988, p.219.

⁴⁶² NORMAN, *op. cit.*, p.9.

por vezes, impossibilitam a própria leitura da palavra Google – embora, no contexto da ousadia, não impossibilitem o reconhecimento da marca. A descrição da comemoração nunca é explícita: a visualização de sua legenda necessita do movimento do cursor sobre a imagem da logomarca alterada.

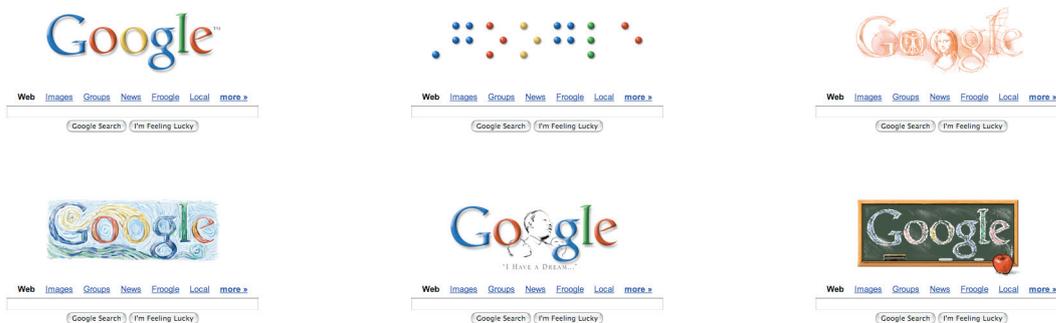


Figura 19. Variações da logomarca do sítio Google para evocação de datas comemorativas. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: logomarca original, aniversário de Louis Braille, aniversário de Leonardo Da Vinci, aniversário de van Gogh, dia de Martin Luther King e dia do professor. Imagens capturadas em <<http://www.google.com/intl/en/holidaylogos.html>>. Acesso em 24 de janeiro de 2006.

Refletindo sobre o produto de comunicação visual estimulante ao pensamento perspicaz (do inglês *wit thinking*), isto é, sobre o produto de comunicação visual especificamente imbuído de sentidos outros que aqueles explícitos em sua forma, McAlhone comenta que ‘*o pensamento perspicaz é sempre estrutural*’ e que ‘*não se trata de perspicácia, para o designer, decidir usar a fonte Garamond em um determinado trabalho, a menos que a utilize para escrever a palavra Helvetica em uma camiseta*’⁴⁶³. Assim,

aqui, a idéia familiar é que [a fonte] Helvetica é (ou era) sagrada para os designers (...). O jogo está em retratar o estandarte do Modernismo utilizando-se da boa e velha [fonte] Garamond. Se quiser reconhecer perspicácia na comunicação visual, procure pelo familiar e pelo jogo.⁴⁶⁴

O familiar pode ser um clichê, um gênero, uma frase conhecida, enquanto o jogo ‘*envolve uma espécie de pensamento ágil ou acrobático (...) onde a resposta é inesperada*’ e, no que se refere ao seu projeto, surpreendentemente, ‘*designers jogam com conceitos verbais quase tanto quanto com conceitos visuais*’⁴⁶⁵.

⁴⁶³ McALHONE, 1998, p.15.

⁴⁶⁴ *Ibid.*, p.15.

⁴⁶⁵ *Ibid.*, p.15.

Sob o familiar e o jogo, repousa a descoberta, resultado de duas variáveis: reconhecimento (familiaridade) e surpresa. Do ponto de vista projetual,

estas duas características da perspicácia fornecem uma espécie de matriz do sucesso. Se a solução envolve grande reconhecimento mas pouca surpresa, a solução será óbvia e fraca. Se, por outro lado, a solução envolve grande surpresa mas pouco reconhecimento, será (...) enigmática e impenetrável para muitas pessoas, gerando ansiedade e frustração. (...) Se a solução é forte em ambas as características – se combina grande familiaridade e uma grande surpresa – então a solução será um grande sucesso, um grande acerto.⁴⁶⁶

O projeto de comunicação visual orientado para o pensamento perspicaz, isto é, para o momento gratificante da descoberta, beneficia-se de fatores como economia de tempo na comunicação de um dado conjunto de idéias, ou, ao contrário, da extensão do tempo de interação entre o produto e seu usuário, que pode tornar mais gratificante o prazer da decodificação. Além disso, recursos orientados para a perspicácia do interator são provocantes, retribuem a atenção do interator com recompensas (as descobertas), podem ser carismáticos (*‘se designers o fazem sorrir, então eles o têm ao lado deles’*⁴⁶⁷), estabelecem vínculos entre o produto e seu interator-decodificador (*‘Victor Borge enfatizou esta questão ao definir humor como a menor distância entre duas pessoas’*⁴⁶⁸), afetam as pessoas de forma profunda (estimulam as sensações e a imaginação) e, sobretudo, são memoráveis e convidativos. Ao enunciar estes fatores, McAlhone comenta que a solução perspicaz

seduz o interator [e o leva] a dedicar tempo com o produto de comunicação e, então, ajuda a mensagem a se fixar na memória. Estes são problemas usuais para as pessoas ocupadas a quem os designers geralmente se dirigem. (...) Nesta batalha por atenção cognitiva e retenção de idéias na mente, designers precisam de todo auxílio que podem ter. Ao considerar as ferramentas ao seu dispor, o que tem maior potencial de sedução e fixação do que a solução perspicaz?⁴⁶⁹

Ao implicar momentos de desautomatização da percepção, também a perspicácia se enuncia entre as questões da solicitação do interator do produto de design. Enuncia-se, inclusive, diretamente no contexto do estranhamento, a partir

⁴⁶⁶ McALHONE, 1998, p.16.

⁴⁶⁷ *Ibid.*, p.21.

⁴⁶⁸ *Ibid.*, p.22.

⁴⁶⁹ *Ibid.*, p.23.

do momento em que se coloca na dinâmica da conduta exploratória – afinal, orienta-se para a descoberta.

Em seu levantamento da construção de estímulos ao pensamento perspicaz entre a prática de designers experientes, McAlhone identifica vinte e um tipos de soluções, organizados em sete grupos: comparações, dois-em-um, perspectivas incomuns, deduções, alterações, dois-ao-mesmo-tempo e acaso. Característica comum a todos estes casos é a sua natureza dupla, isto é, a sua competência, enquanto soluções de comunicação visual, em carregar mais de uma idéia. Trata-se da propriedade de *bissociação*, termo cunhado por Arthur Koestler para distinguir ‘*as habilidades rotineiras do pensamento*’ do ‘*ato criativo*’, este, um estado transitório de instabilidade que perturba o equilíbrio tanto das emoções quanto do pensamento⁴⁷⁰.

Entre as comparações, estão as soluções que exploram pares e incongruência. No primeiro caso, semelhanças ou diferenças inesperadas são reveladas e, no segundo, a união entre idéias conflitantes ressalta o que é específico a cada uma delas – tal como o contraste entre as cores preta e branca que revela o quanto a cor preta é escura e o quanto a cor branca é clara. Em todos estes casos, a questão é a distância entre conceitos distintos, que torna-se maior ou menor.

As soluções definidas como “dois-em-um” incluem a substituição, a modificação, a adição, a homenagem, a ambigüidade e o jogo tipográfico em que as letras formam imagens. Tais soluções traduzem-se, portanto, por combinações entre conceitos distintos que trazem em sua união a alternância entre as partes ou um novo conceito: uma composição gera duas representações potenciais (visão disto ou daquilo, como nas ilustrações que carregam, nos mesmos traços, duas figuras diferentes), ou a combinação de representações distintas gera uma nova idéia que se sobrepõe àquilo que evoca cada uma das representações originais. Estas soluções distinguem-se da solução representada pela idéia de “dois-ao-mesmo-tempo” (solução *econômica*), que estabelece entre evocações distintas relação de simultaneidade, não de alternância ou simbiose: uma composição contém idéias diversas a um só tempo. Nesta solução, um elemento dado – como

⁴⁷⁰ KOESTLER, 1989, pp.35-36.

um código de barras – é utilizado para, sem deixar de ser o que é, ser, também e ao mesmo tempo, outro – como um conjunto de lápis e canetas de diferentes espessuras e alturas.

A perspectiva incomum, por sua vez, oferece ao público novo olhar sobre o que é tido como normal. Assim, alterando-se escala, tempo e ponto-de-vista, novas idéias emergem de aceções estabelecidas.

Outro tipo de solução que estimula a perspicácia do interator se define pelo processo de dedução, no qual são encontradas as conexões que não estão explícitas na representação. Duas formas de se arquitetar este jogo são a omissão de uma dada informação e a apresentação de informações que não esclarecem o tema, mas que lhe fornecem dicas.

Transformação, confronto de expectativas e variações são categorias de alteração e têm como princípio a escala do tempo: a representação oferece descoberta ao final de sua leitura.



Figura 20. Logomarca, aplicada em camisa, da campanha “Channelling Children’s Anger”. O rabisco evolui para o desenho. Shapiro Design Associates, 1987. Imagem reproduzida de McALHONE, 1998.

As situações de acaso, finalmente, traduzem-se por coincidência, situação ‘*similar à rota da [situação de] Economia [em que um elemento carrega, simultaneamente, conceitos diversos]*’, mas desta diferente pois, ‘*enquanto a [situação de] Economia fundamenta-se na normalidade, [a situação de]*

*Coincidência explora uma circunstância bizarra ou conexão fortuita*⁴⁷¹. Trata-se, sobretudo, de questão de observação, condição para que sejam identificadas, por exemplo, conexões formais entre palavras dentro de um mesmo contexto (como no caso do jogo com as letras de uma palavra a partir do qual revela-se outra palavra, relevante à situação).

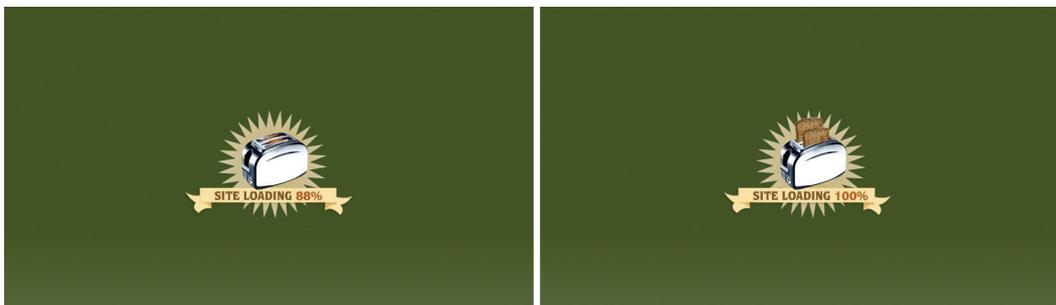


Figura 21. Momentos do sítio da campanha “Grain of Truth” da marca de alimentos Vogel (1/2). Terminado o período de espera de carregamento do sítio, saltam, inesperadamente e em alto som, duas fatias de pão da torradeira. Imagens capturadas em <<http://www.grainoftruth.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

É no contexto em que o projeto de comunicação visual – ou audiovisual – busca elevar a sua voz através da desautomatização da percepção, que técnicas de estranhamento, em diversos graus (da sugestão ao distanciamento) sinalizam perspectivas para uma estética da motivação própria da hipermídia. Ao explorar no suporte, física e virtualmente, seu potencial interativo, a hipermídia revela soluções projetuais que se caracterizam como práticas de solicitação e motivação do interator, em suma, de seu engajamento.

5.2 Solicitação e motivação em hipermídia: da possibilidade de se abordar o sítio web enquanto contexto de engajamento

Sua curiosidade foi recompensada!
www.puma.com⁴⁷²

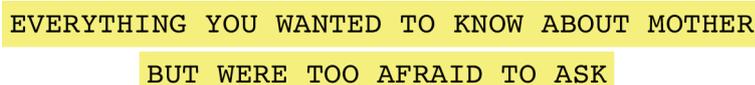
No contexto dos meios digitais, é possível identificar questões relacionadas à idéia de projeto de engajamento nas discussões acerca de jogos digitais e de *e-learning*, o que se explica, sobretudo, pelo compromisso motivacional que caracteriza ambas as categorias. De toda forma, a possibilidade

⁴⁷¹ McALHONE, 1998, p.68.

⁴⁷² Sítio apresentado, nesta pesquisa, na categoria “reações fugidias, contraditórias e desestabilizantes”, no item 4.3.3 (“Choque”).

de se projetar sistemas computacionais capazes de motivar o engajamento de seus interatores mesmo em situações que não se apresentam como essencialmente lúdicas ou educativas encontra-se já no propósito do estudo de Laurel acerca de aplicativos de trabalho, realizado no final da década de 1980. Também no domínio das narrativas digitais foi explorada a idéia de engajamento. Inteligência artificial, computação gráfica e design de experiência seriam vetores basilares na concepção de projetos de “*cyberdrama*” - este, termo cunhado por Janet Murray na década de 1990.

Hoje, e a medida em que meios de expressão se desenvolvem nos suportes digitais, sítios *web* podem unir características de naturezas diversas como, por exemplo, as do jogo e da narrativa, do texto e do filme e da área bidimensional e do espaço tridimensional na concepção de experiências que se destacam pela abertura que oferecem aos seus interatores. Acreditamos que parte destes sítios singularizam-se por dispor de recursos de estranhamento – estes, dignos de investigação, sob a nossa perspectiva, em função de seu potencial em reorientar fluxos de atenção e de gerar (e encadear) reflexões às quais sucedem atos de decisão.



EVERYTHING YOU WANTED TO KNOW ABOUT MOTHER
BUT WERE TOO AFRAID TO ASK

Figura 22. Momento inicial do sítio da empresa de design Mother. O único elemento deste momento traz a frase ‘*tudo o que você queria saber sobre [a] mãe mas tinha muito receio de perguntar*’. Imagem capturada em <<http://www.motherlondon.co.uk>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Observada a importância da conduta do público da hipermídia, isto é, a importância de seu engajamento, de sua disposição em executar seqüências de (inter)ações, podemos entrever, na problemática do projeto hipermidiático, a responsabilidade do designer em projetar a arquitetura motivacional que engrena a navegação (da qual emerge, afinal, a mensagem). Assim, cabe ao designer de hipermídia solicitar, orientar e até mesmo, em certos casos, premiar o público ao longo de uma seqüência de escolhas interconectadas. Este olhar sobre o design de hipermídia encontra fundamentos, ou melhor, ecoa de teorias anteriores como a de Laurel (na qual emprega-se a idéia de orquestramento de reações em prol do

objetivo de engajamento do usuário de computador), de Manovich (na qual a navegação *web* se ilustra por atos de decisão na exploração de espaços de informação) e de Norman (para quem ao designer cabe projetar estímulos para efeitos subjetivos). Laurel e Norman defendem, também, o foco projetual sobre a atividade – não sobre o sistema ou somente sobre o usuário – e mesmo Manovich aponta para a idéia de atividade quando propõe analogia entre a atividade do internauta e a atividade do *flâneur* de Baudelaire ou do explorador de Cooper e Twain. Restrita, nesta pesquisa, a atividade de navegação *web* à atividade de exploração, acabamos por defini-la em função do conceito de conduta exploratória, o que implica, necessariamente, graus calculados de estranhamento, isto é, motivação para o encontro com – não subjugação de – o novo, do qual resulta não apenas um momento de curiosidade, mas um processo de aproximações e recuos. Enfim, interatividade.

O design de hipermídia pode, então, compreender arquitetura de elementos de solicitação e motivação do internauta enquanto recurso pela continuidade de investidas em série, de interações encadeadas em atividade de exploração. A atividade exploratória, por sua vez, pressupõe aberturas, isto é, espaços para a interpretação do público, para esforços de preenchimento – preenchimento de formas, de ações ou de idéias.

Como síntese e descrição do processo de engajamento do usuário na interação com o sítio *web*, propomos representar, por meio de três tabelas e um grupo de sítios – neste contexto, exemplares – determinadas relações entre as diferentes perspectivas exploradas ao longo do percurso desta investigação. Embora cada sítio possa evocar diversos dos conceitos identificados e analisados nesta pesquisa, acabam por evocar com mais intensidade, ou clareza, uma ou outra concepção. De toda forma, as relações propostas orientam-se, por sua vez, pelos níveis de interação entre usuário e produto de design, tal como propostos por Norman – visceral, comportamental e reflexivo.

Na primeira tabela, apresentamos tão-somente as relações propostas por Norman acerca da distinção entre seus níveis de design, orientadas, todavia, para a dinâmica da solicitação.

A segunda tabela associa graus do elemento “diferença” às dinâmicas visceral, comportamental e reflexiva. Para tanto, estendemos sobre as três

categorias de Norman o que das categorias de Tavares emerge como síntese de diferentes graus de estranhamento: os conceitos de sugestão, novidade e choque. Poder-se-ia argumentar, aqui, que cada uma das categorias de Tavares se aproxima mais de uma ou outra categoria de Norman. Afinal, as práticas da sugestão se orientam para o estímulo visual (portanto, visceral), assim como as práticas do distanciamento buscam estimular a reflexão. Entretanto, toda experiência de interação com objetos, sejam estes artísticos ou utilitários, materiais ou virtuais, envolve, ainda que em diferentes graus, nossas sensações, emoções e pensamento – e também o designer pode projetar a sutileza que se manifesta ao pensamento, como no caso das dualidades (dentre as quais, a ambigüidade), bem como tem os instrumentos para produzir (ou saber como evitar) a forma caótica, estranha a ponto de ser chocante, demasiado complexa, ruidosa. Empreendido, então, o exercício de associação entre os graus de estranhamento e as formas de interação entre produto de design e seu usuário, resultou uma matriz de idéias que, em diálogo com os sítios selecionados, definiu uma série de elementos conceituais próprios das situações de solicitação do internauta.

Na última tabela, exploramos a especificidade de diferentes contextos de motivação do usuário do sítio *web*. Propomos quatro situações de (inter)atividade (ambientação, utilização, diálogo e imersão), baseadas nos graus de interatividade estabelecidos por Moura. São utilizadas, também, as situações individuais de motivação intrínseca, tal como enunciadas por Malone & Lepper (curiosidade, controle, desafio e fantasia), acrescidas da situação de multissensorialidade⁴⁷³. Por fim, apresentamos três situações de interação entre o interator e a diferença: confronto, encontro e aprofundamento.

O confronto é o momento em que o potencial interator encontra-se face ao produto de design, quando prevalece o nível visceral; encontro, é o momento da interação em que sucede aproximação, a partir da qual prevalece o nível comportamental, e, finalmente, no momento do aprofundamento, nascem vínculos entre o produto de design e o usuário.

⁴⁷³ Compreendida enquanto situação automotivada no contexto de experimentação sensorial.

O momento do confronto é o momento do colocar-se face ao outro. Neste momento, o encontro torna-se iminente. No confronto, o que se exerce são os julgamentos rápidos. É o momento do nível visceral. Se sucedido por ação ao outro direcionada, o confronto conduz ao encontro. Aqui, um e outro irão aproximar-se a partir de suas diferenças, buscando, todavia, semelhanças – contidas, ademais, no que carregamos de expectativas acerca do mundo. Este é o momento dos comportamentos, em que agimos sobre aquilo que do mundo se manifesta. Na esfera da reflexão, entre o usuário e o produto de design se estabelece a relação de aprofundamento, da qual emergem idéias em função, por exemplo, da busca pelo conhecimento do produto ou por seu reconhecimento enquanto símbolo de *status* social. Aqui, destaca-se o potencial do produto de design enquanto vetor de subjetivação.

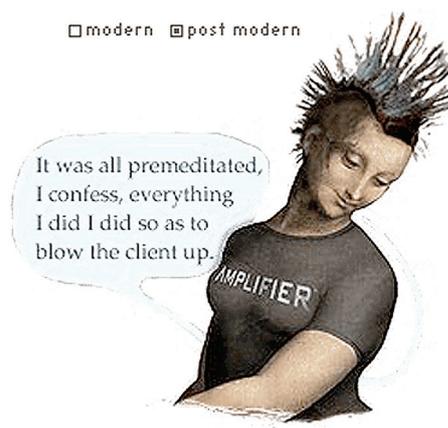


Figura 23. Detalhe do sítio da empresa de consultoria e produtora de sítios *web* Amplifier. Nos dizeres da personagem, “*isso foi completamente premeditado, eu confesso, tudo que fiz, fiz para acabar com o cliente*”. Imagem capturada em <<http://www.amplifier.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Dinâmica da solicitação do usuário do produto de design

		Cognição	
		Sentidos	
Os elementos...	Formas convidativas	Funções convidativas	Idéias intrigantes
...orientam a atenção do usuário através de...	Imagens e sons que se destacam	Atitudes que se destacam	Associações que se destacam
...tão mais quanto inusitados e...	Belos	Eficientes	Relevantes
...e nos estimulam...	Sensações	Sensações e Emoções (sensações com atribuição de causa)	Reflexões
...face a nossa apreensão da(o/s)...	Aparência do produto	Comportamento do produto	Significados do produto

Tabela 2. Dinâmica da solicitação do usuário do produto de design.

Elementos conceituais na solicitação do usuário do sítio web

		(Formas)	(Funções)	(Idéias)
		Cognição		
Três graus de diferença:		Sentidos		
ATENÇÃO NO DETALHE	Sugestão Algo a definir: “quase reconheço”	Vazio, inércia, iminência e distorção	Reações curtas (executam partes)	Dualidade, intrusão e carência de explicações
ATENÇÃO NA TOTALIDADE	Novidade Algo a traduzir: “não reconheço”	Ineditismo	Reações incógnitas (executam algo) e reações inesperadas (executam algo novo)	Abordagens incomuns
ATENÇÃO NO CONTEXTO	Choque Algo a questionar: “reconheço, mas está errado”	Desordem, desequilíbrio, e caos	Reações fugidias, reações contraditórias (executam o indesejado), reações desestabilizadoras	Hostilidade, cinismo, negação, auto-crítica, escândalo, confissão ⁴⁷⁴

Tabela 3. Elementos conceituais na solicitação do usuário do sítio web.

⁴⁷⁴ Os três últimos, temas introduzidos por Manovich quanto ao potencial *metarrealista* de imersão da estética *caótica* pós-moderna.

Contextos de motivação do usuário do sítio web

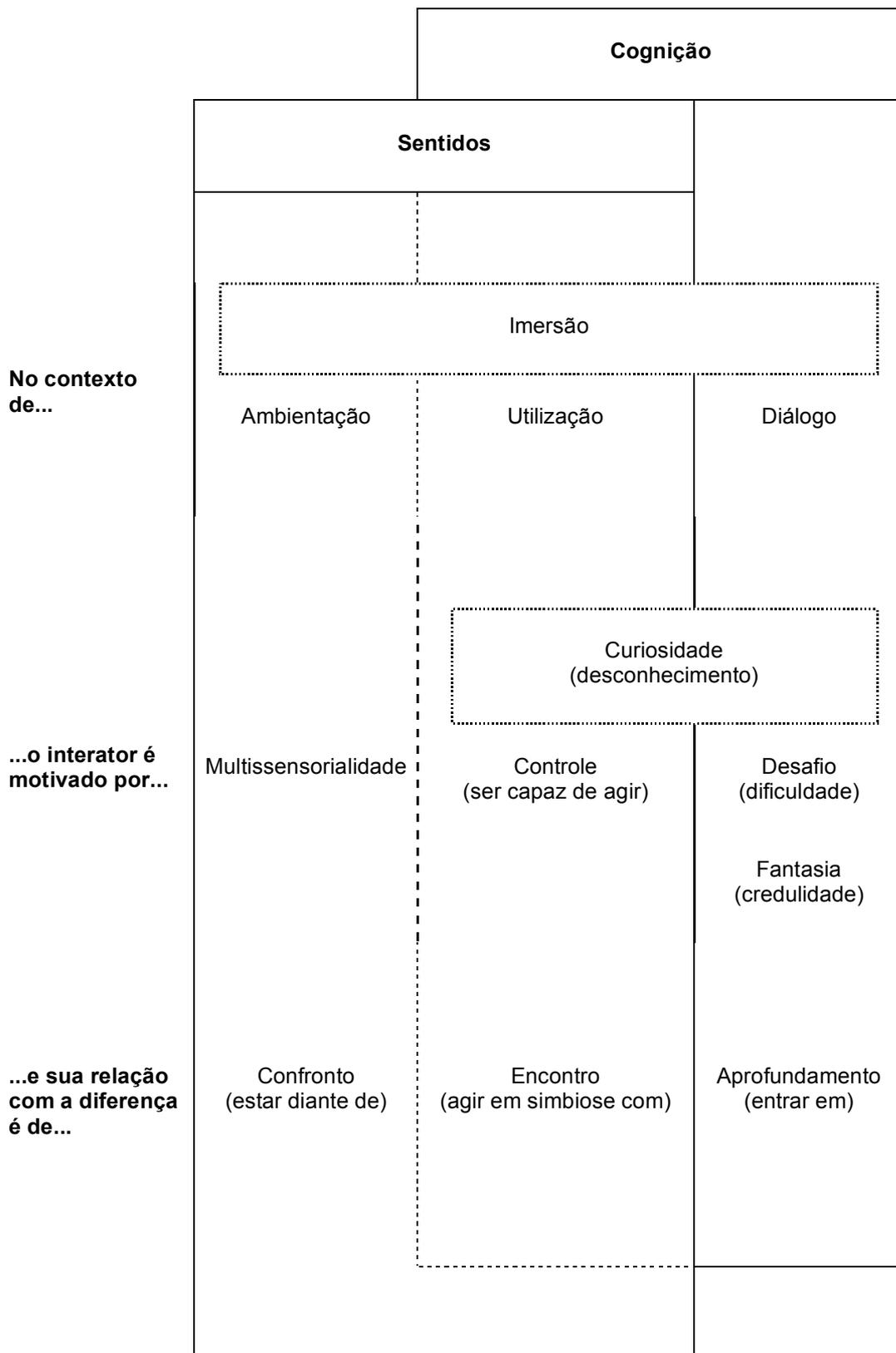


Tabela 4. Contextos de motivação do usuário do sítio web.

5.2.1 Sugestão

Vazio, inércia, iminência e distorção



MUSEUM OF CONTEMPORARY ART | DENVER

SHOP MCA

- EXHIBITS
- PROGRAMS + EVENTS
- ABOUT MCA
- VISITOR INFORMATION
- SHOP MCA
- MEMBERSHIP
- NEW BUILDING

LOADING

PRINT

new building links site credits

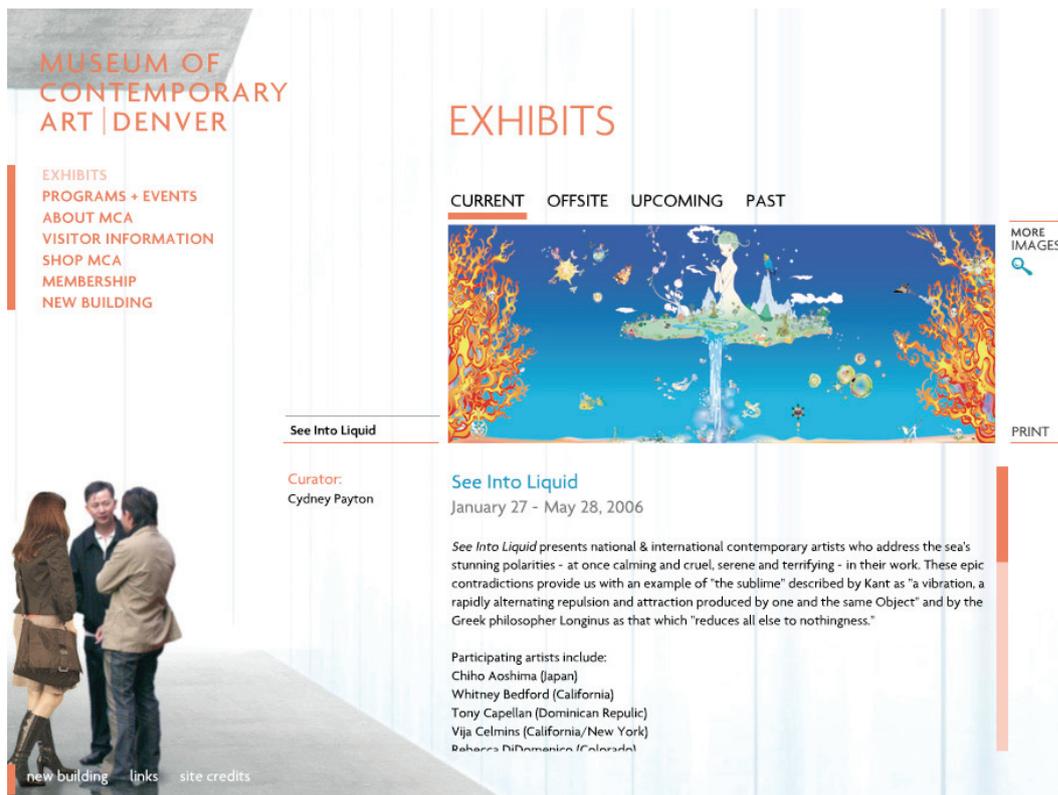


Figura 24. Momentos do sítio do Museu de Arte Contemporânea de Denver. Imagens capturadas em <<http://www.mcadenver.org>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

A navegação pelo sítio do Museu de Arte Contemporânea de Denver utiliza-se do percurso por entre imagens dos espaços vazios do museu, marcados com a figura da presença de alguns visitantes. Aqui, há a particularidade de que, enquanto é explorada a idéia de profundidade, o conteúdo textual é apresentado como superfície, antes próximo à tela do computador do interator do que à representação de espaço do sítio. Esta situação evoca a distinção de Manovich entre ilusão e controle enquanto profundidade e superfície, contudo, nota-se a sobreposição de ambos os níveis, em que a representação do espaço interfere na forma como se apresentam os controles (interferindo, inclusive, em sua legibilidade). Aqui, a superfície de controles não se destaca nem transcende a ilusão, mas por esta é alterada.

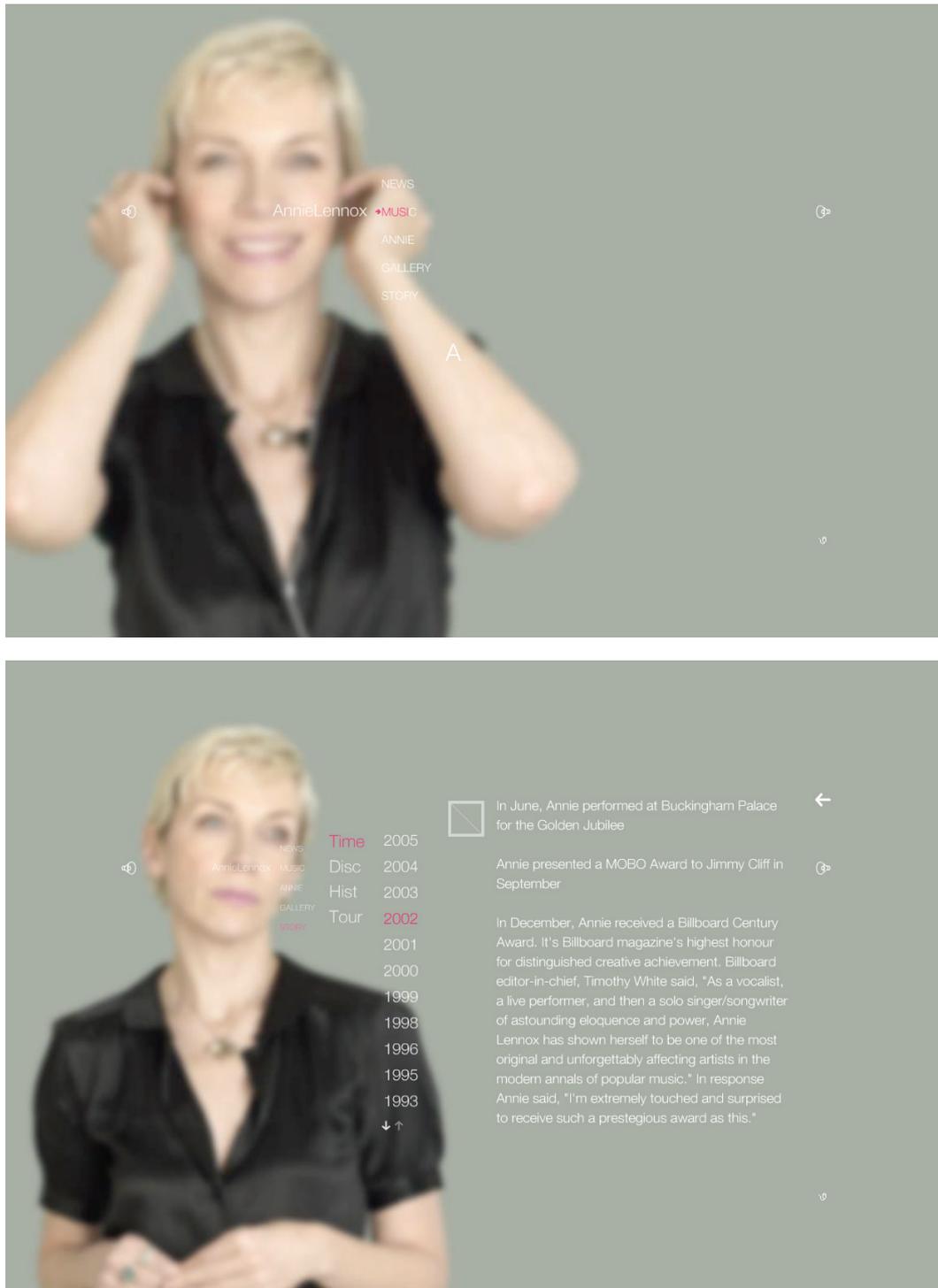
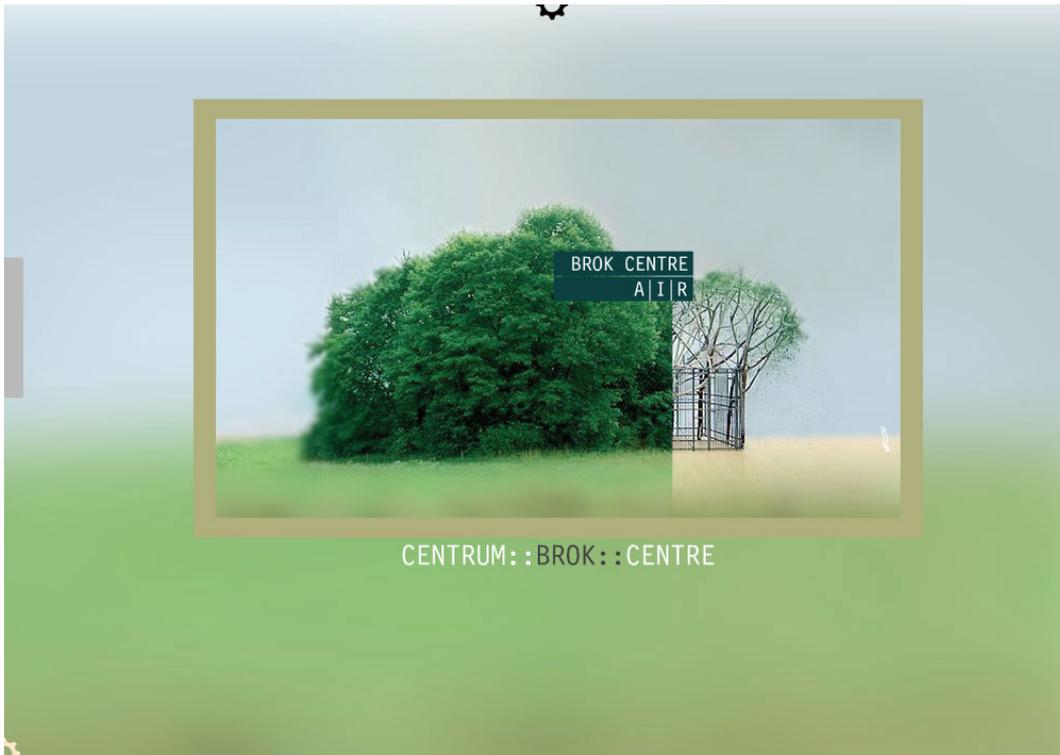


Figura 25. Momentos do sítio da cantora Annie Lennox. Imagens capturadas em <http://www.annielennox.co.uk>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio da cantora Annie Lennox, o menu de navegação se encontra flutuando sobre o volume de espaço vazio em que se encontra a figura da cantora. A cada clique, a figura da cantora, nunca completamente definida, afasta-se mais da superfície, assim como o menu: a medida em que o interator acessa os níveis mais internos de conteúdo do sítio, os níveis superiores do menu se afastam e esvaecem, como a figura da cantora. Embora esta dinâmica evoque o conceito de iminência, também evoca o conceito de reação fugidia.

Neste sítio, também se destacam entre si superfície e profundidade, porém transformando-se mutuamente a partir das ações do interator.



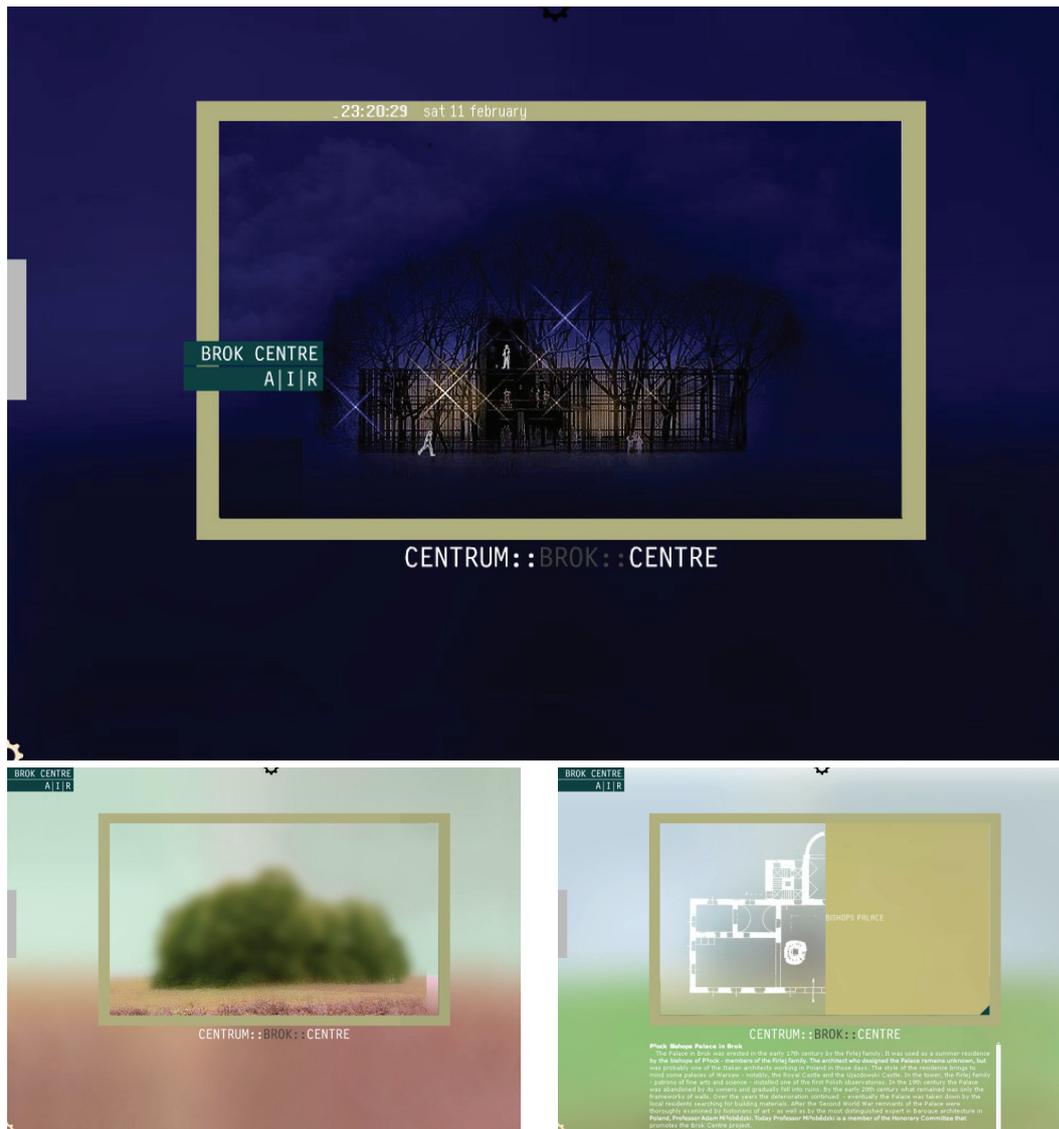


Figura 26. Momentos do sítio do projeto de arquitetura “Brok Centre” (1/2). Imagens capturadas em <<http://www.brokcentre.art.pl>>. Acesso em 12 de novembro de 2005.

O sítio do projeto de arquitetura “Brok Centre” apresenta, na composição visual da maior parte de seus momentos, elementos centrais de natureza dupla. Ao movimentar o cursor sobre as composições, o interator desencadeia movimentos que não se esgotam e se apresentam a todo instante em iminência de aceleração. Jogo semelhante é oferecido no caso das imagens que ilustram referências técnicas do projeto arquitetônico. Além deste aspecto de iminência, os estímulos sonoros constroem momentos de vazio (por meio de ecos) e as próprias imagens se alternam entre modos de visualização distorcidos ou definidos.

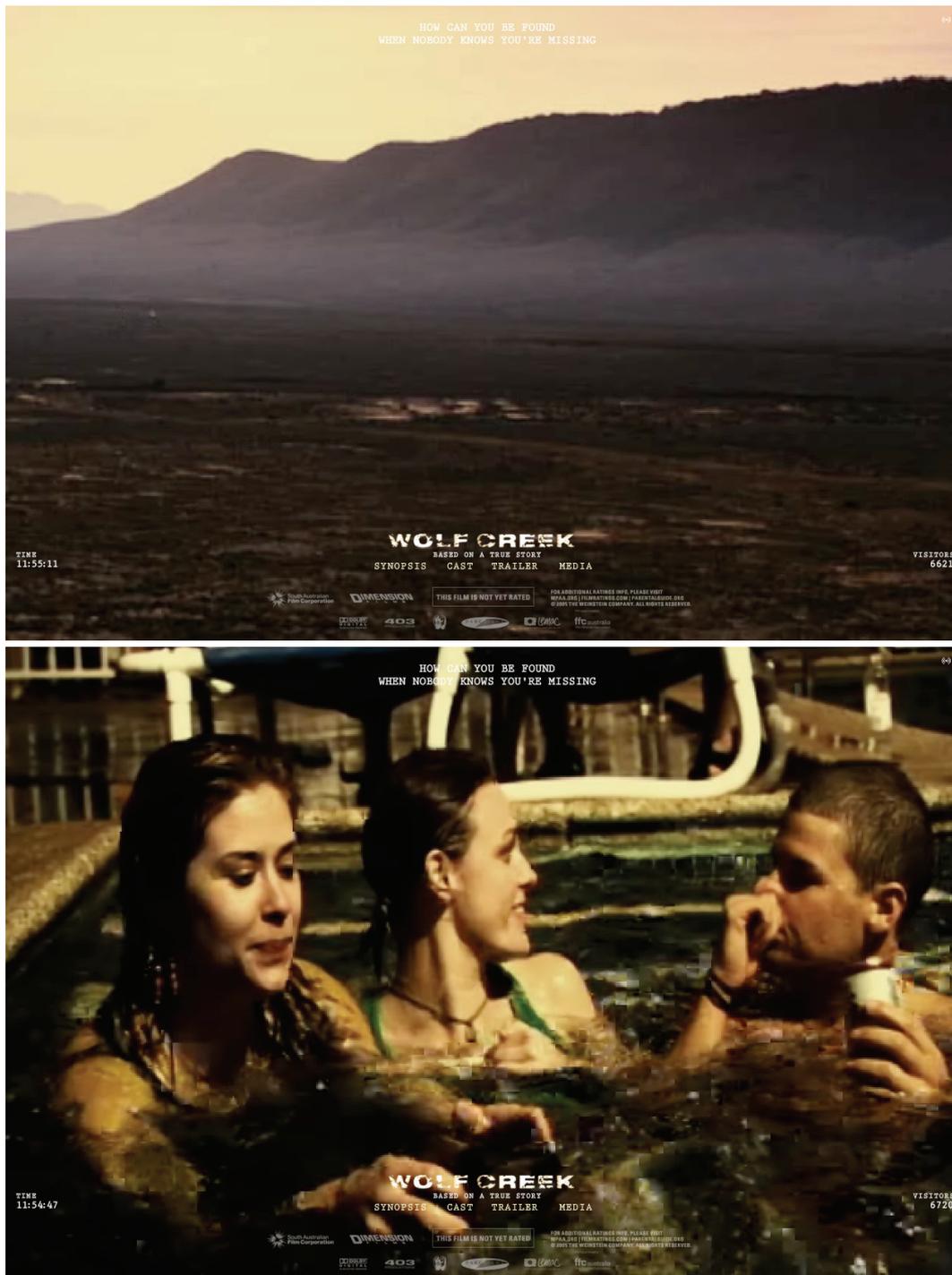


Figura 27. Momentos do sítio do filme "Wolf Creek" (1/2). Imagens capturadas em <<http://www.wolfcreekthemovie.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

O sítio do filme “Wolf Creek” é composto tão-somente por cenas de fundo que se estendem por toda a tela do computador do interator. Estas cenas são trechos do filme ou fotografias e mudam em determinado espaço de tempo. A medida em que o interator navega, as cenas caminham para os momentos de tensão do filme, sem, no entanto, explorá-los diretamente. Assim, a visita ao sítio se caracteriza pela iminência que também se implica no suspense. Ao interator, todavia, não é dada nenhuma possibilidade de ação sobre as cenas que, aparentemente aleatórias, estabelecem, entre si, relações de distorção de escala. O conteúdo textual do sítio é sobreposto a estas cenas.

Reações curtas



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410885/CA

Figura 28. Momentos do sítio da campanha “Camouflage Tales” da marca de roupas Diesel (1/1). Imagens capturadas em <<http://www.diesel.com/campaigns/ss06>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

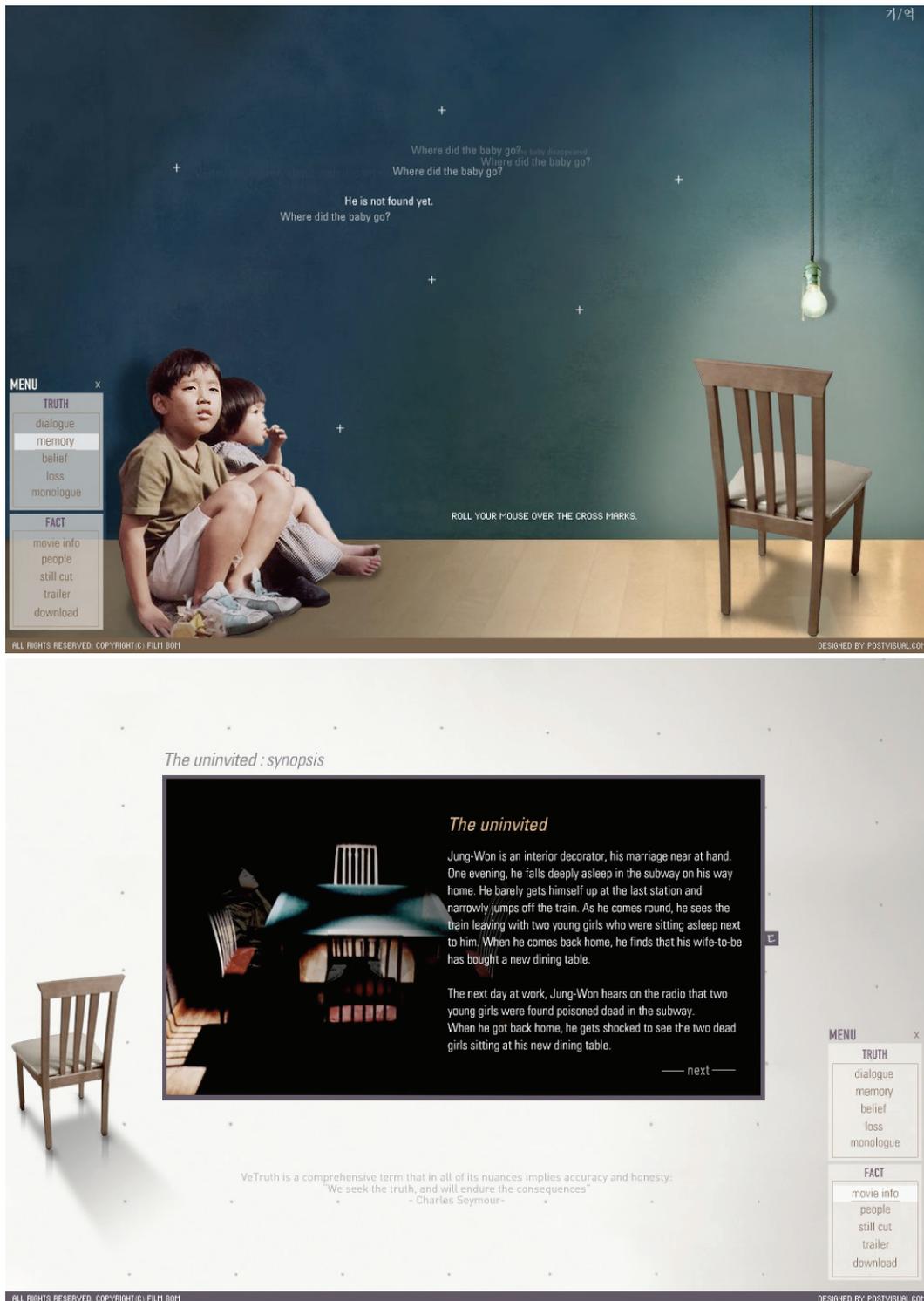
Neste sítio de campanha da marca Diesel, a partir de contornos iluminados de figuras humanas, o interator precisa insistir no movimento do cursor para que imagens sejam reveladas. Nestas situações, cada reação do sítio a um trajeto do cursor é parte de um processo cuja relevância, no contexto do sítio, depende de sua completude. Uma reação ao cursor, sozinha, não é suficiente para que o conteúdo se revele.



Figura 29. Momentos do sítio da empresa de design So Fake. Imagens capturadas em <<http://www.sofake.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio da empresa So Fake, cada momento contém, dentro de si, isto é, no seu próprio espaço, a visualização do próximo momento. Chegar a um ponto significa avistar o momento seguinte. Embora esta situação também possa evocar iminência, cada clique sempre se apresenta ostentando algo além de si – sempre se apresenta, explicitamente, como parte de algo maior. Assim, cada momento é uma parada no caminho que o atravessa – ou, sob outra perspectiva, cada clique representa um avanço curto em relação ao caminho que se descortina.

Dualidade, intrusão e carência de explicações



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410885/CA

Figura 30. Momentos do sítio do filme "The Uninvited" (1/2). Imagens capturadas em <<http://www.postvisual.com/theuninvited>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Nas duas imagens do sítio do filme “The Uninvited”, a figura da cadeira virada se coloca como uma questão para a qual não são fornecidas informações – e, possivelmente, esta questão estabelece uma relação inter-midiática com o filme, pois, neste, a questão da cadeira deve se contextualizar e, então, se elucidar. No contexto do sítio, ademais, a recorrência da figura da cadeira fortalece a sua relevância enquanto enunciado de um enigma.

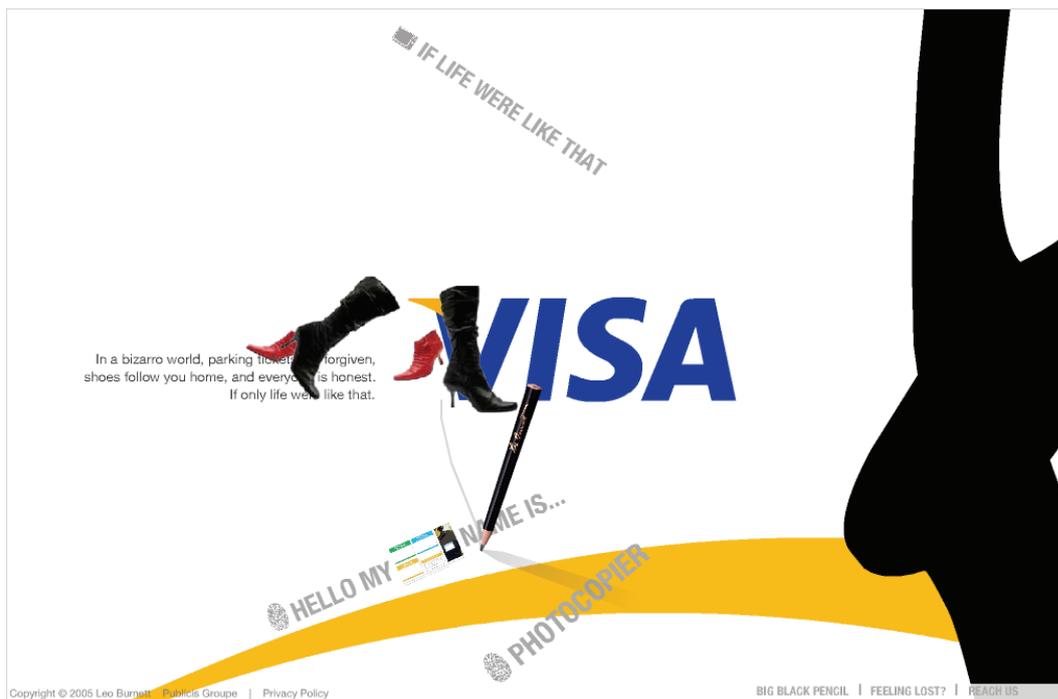
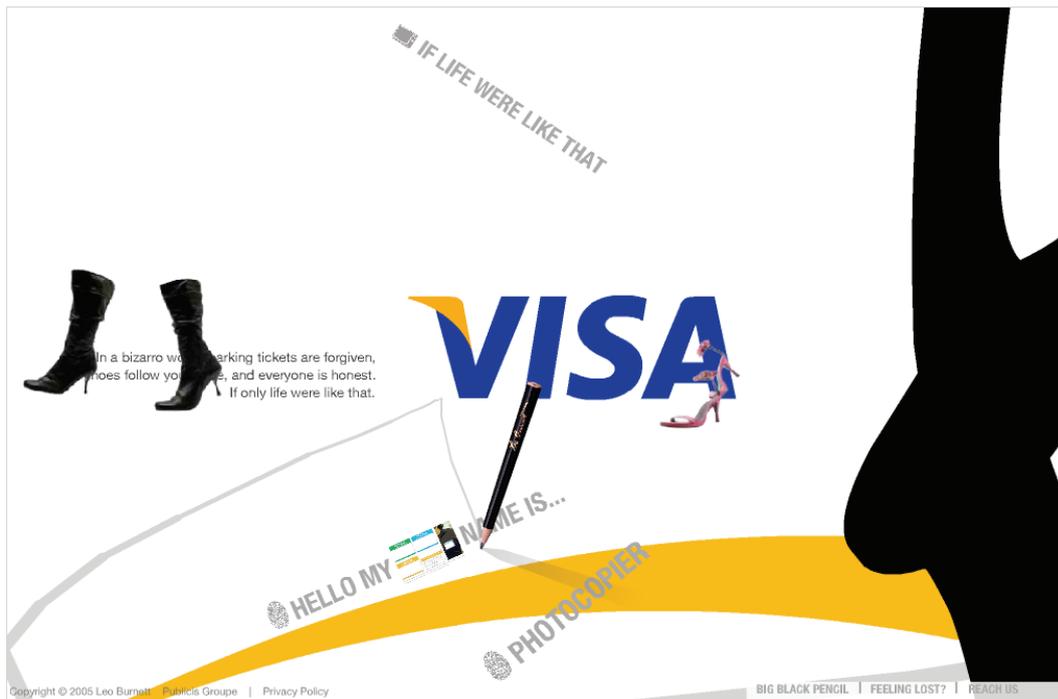


Figura 31. Momentos do sítio da agência de publicidade Leo Burnett Canada (1/3). Imagens capturadas em <<http://www.leoburnett.ca>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio da agência de publicidade Leo Burnett Canada, em referência a determinado projeto realizado, sapatos surgem na cena, caminhando sozinhos.

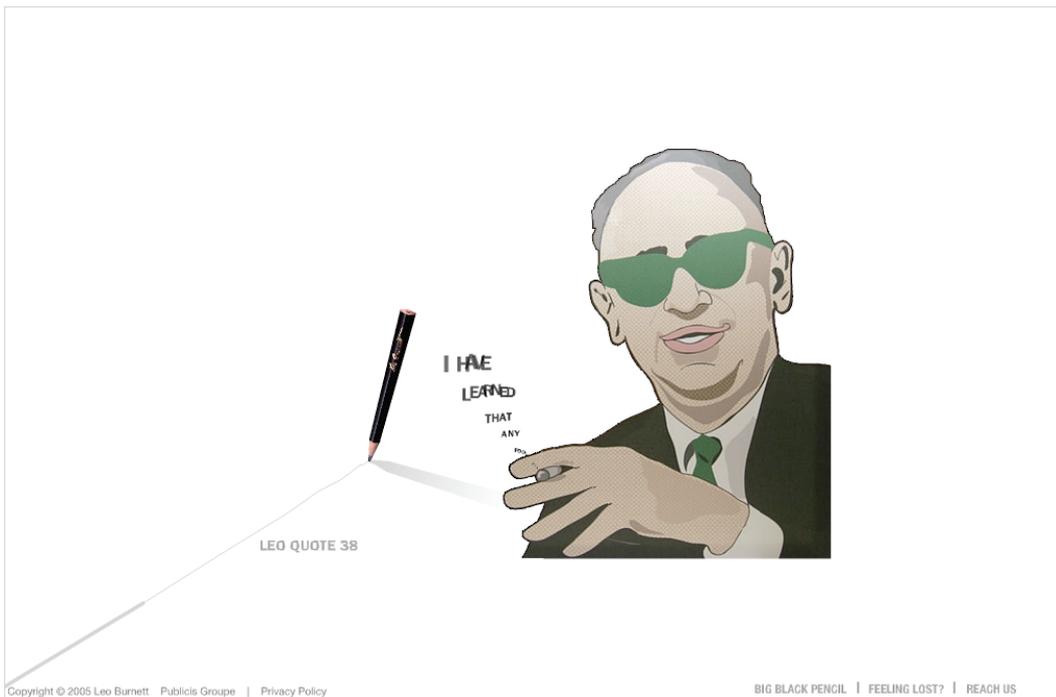


Figura 32. Momentos do sítio da agência de publicidade Leo Burnett Canada (2/3).
Imagens capturadas em <<http://www.leoburnett.ca>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio da agência de publicidade Leo Burnett Canada, figuras de maçãs são links para jogos visuais tematizados ao redor de citações. Nem os links sinalizam seu destino antes do clique, nem as citações oferecem propósito outro que a experimentação.

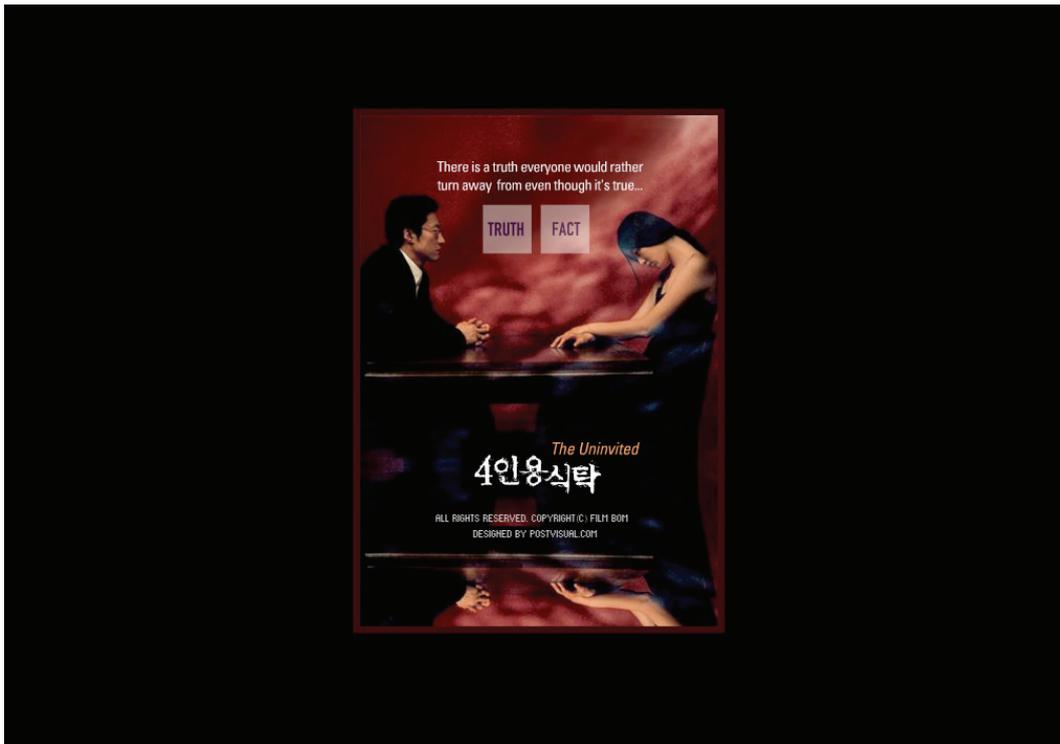


Figura 33. Momento inicial do sítio do filme “The Uninvited”. Imagens capturadas em <<http://www.postvisual.com/theuninvited>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No momento inicial do sítio do filme “The Uninvited”, o interator é colocado diante de dois caminhos – representados pelos linques “Verdade” e “Fato” – que não se explicam. Eventualmente, o interator percebe que estes caminhos representam a divisão do sítio em duas partes: respectivamente, experimentos interativos acerca da estória e informações acerca da produção.

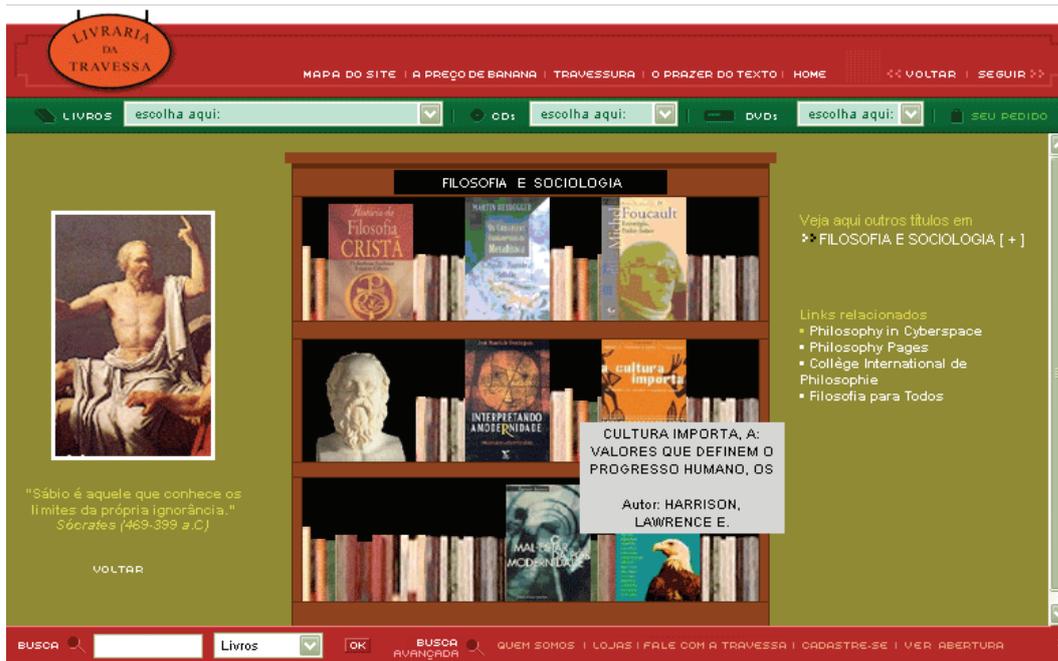


Figura 34. Momento do antigo sítio da Livraria da Travessa. Acesso em 15 de março de 2004.

No antigo sítio da marca Livraria da Travessa, a figura do busto do filósofo se integra, como discrepância, ao conjunto de figuras de capas de livros.

4.3.2. Novidade

Ineditismo





Figura 35. Momentos do sítio da companhia de espetáculos Cirque du Soleil. Imagens capturadas em <<http://www.cirquedusoleil.com>>. Acesso em 20 de março de 2004.

Ao tratar da idéia de formas convidativas, estamos a tratar, também, de questões da sedução. Sedução é uma forma de persuasão pouco explícita, na qual o elemento emocional é particularmente forte e dependente de fatores culturais. Geralmente, experiências de sedução são multissensoriais, incluem mistério e sugestão e apelam antes ao domínio pessoal do que ao domínio público⁴⁷⁵. Quando não temível, o estranho é sedutor. Este equilíbrio descreve o aspecto mais evidente do sítio da companhia de espetáculos Cirque du Soleil, que se utiliza de recursos audiovisuais para explorar a temática fantástica.

⁴⁷⁵ KHASLAVSKI & SHEDROFF, 1999, p.49.

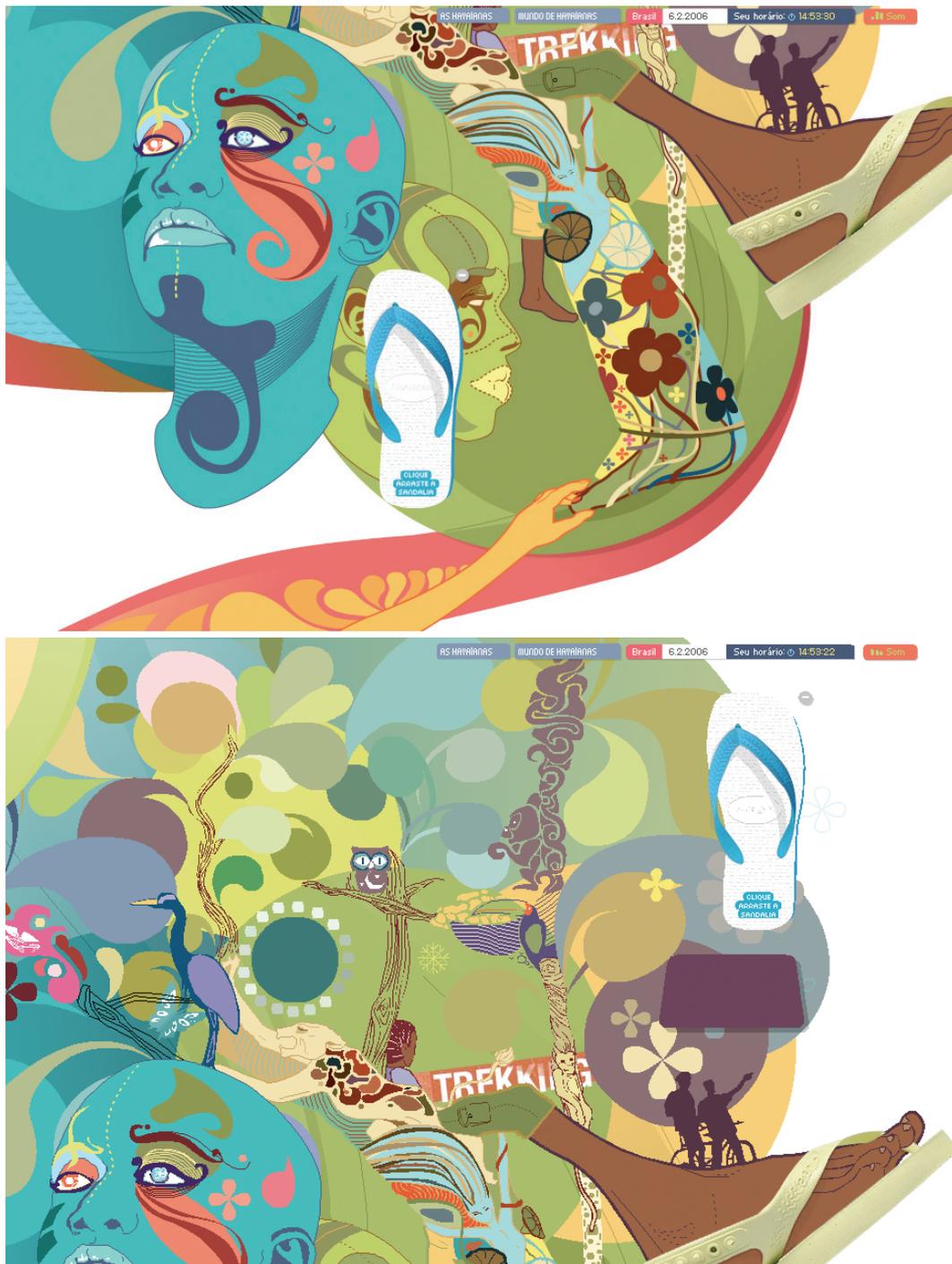


Figura 36. Momentos do sítio da marca de calçados Havaianas. Imagens capturadas em <<http://www.havaianas.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

O sítio da marca Havaianas apresenta ambientação complexa. Distingue-se, neste caso, a proposta de navegação: o interator deve percorrer a composição espacialmente com o movimento do cursor.

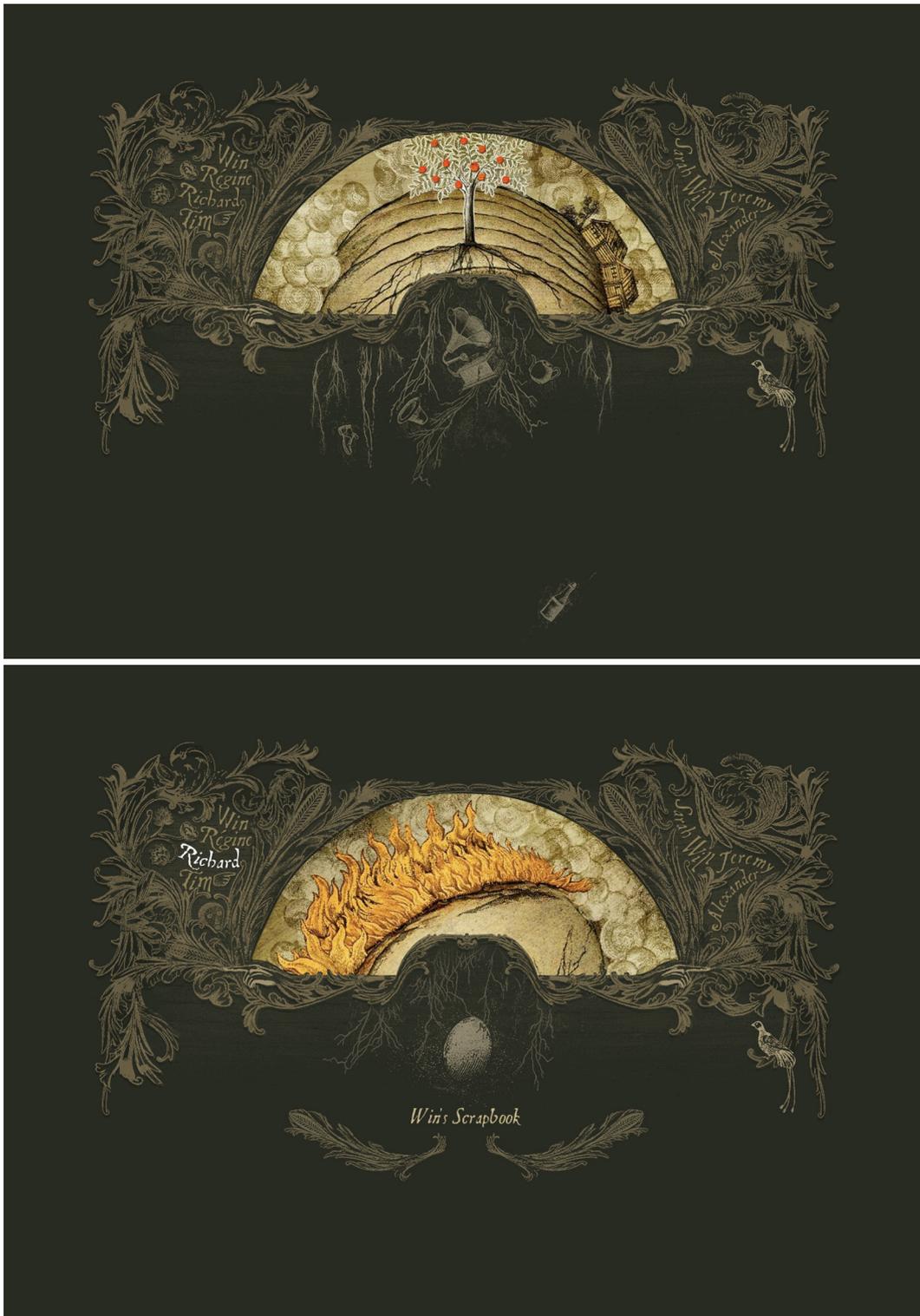


Figura 37. Momento do sítio da banda de música Arcade Fire (1/3). Imagem capturada em <<http://www.arcadefire.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

O sítio da banda de música Arcade Fire apresenta ambientação complexa. Neste caso, os controles estão plenamente embutidos na representação.

Reações incógnitas e inesperadas





Figura 38. Momentos do sítio do experimento acadêmico Don't Click It. Imagem capturada em <<http://www.dontclick.it>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

O sítio Don't Click It é um experimento acadêmico que investiga a navegação gestual. Aqui, não é permitido ao interator clicar, apenas deslizar o cursor sobre o sítio. Caso o interator realize um clique, mesmo que por mera distração, sua experiência gestual é abruptamente interrompida pela entrada de composição visual que estabelece alto contraste com o aspecto orgânico do sítio e que se mantém por dez segundos.



Figura 39. Momentos do sítio da campanha “Camouflage Tales” da marca de roupas Diesel (2/2). Imagens capturadas em <www.diesel.com/campaigns/ss0>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Neste site de campanha da marca Diesel, o movimento do cursor sobre o título do sítio a este sobrepõe os links para seções, revelando subtítulos e imagens de figuras humanas que evocam emoções e/ou ações, destacadas de contexto. A entrada para os momentos internos do sítio constitui-se, assim, em diferentes charadas.

ASTOUNDING NEWS STORIES! AMAZING HEALTH BENEFITS! SPREAD THE WORD!

10 REASONS TO SAY YES TO GRAINS!

AMAZING BREAD HEALTH BENEFITS TO BOGGLE YOUR MIND!

1. Soy and Linseed will give you the power to see through walls.
2. Beat aging. Every sandwich you eat adds a week to your life.
3. A grain mix makes you more attractive to the opposite sex.
4. Eating sunflower seeds will make you incredibly wealthy.
5. The bread you eat is a great indicator of your personality type. So are you thick and crusty?
6. Unleash the power of multi-grain. You'll be able to lift objects double your own body-weight.
7. Wholegrains will give you the ability to read people's minds.
8. Studies show that the roasted sesame found in some breads will stop your husband looking at other women.
9. Improve your sense of humour. Eat more rye.
10. See the truth! Quinoa seeds are nature's truth serum.

← MORE ASTOUNDING NEWS!

FOUR AMAZING BREADS!

VOGEL'S SEVEN SEED

- Contains 7 amazing seeds: Sesame, linseed, pumpkin, quinoa, poppy, sunflower and millet seeds.
- Topped with poppy and sesame seeds for taste and texture.
- A hint of honey added.

DOWNLOAD THE SUPER BREADS FACT SHEET!
ROLLOVER TO FIND OUT MORE! 1 2 3 4

THIS SITE IS BROUGHT TO YOU BY

VOGEL'S NATURE'S HARVEST **PACKED WITH WHOLEGRAINS AND A GRAIN OF TRUTH.**

TERMS OF USE PRIVACY POLICY CONTACT VOGEL'S

ASTOUNDING NEWS STORIES! AMAZING HEALTH BENEFITS! SPREAD THE WORD!

10 REASONS TO SAY YES TO GRAINS!

AMAZING BREAD HEALTH BENEFITS TO BOGGLE YOUR MIND!

1. Soy and Linseed will give you the power to see through walls.
2. Beat aging. Every sandwich you eat adds a week to your life.
3. A grain mix makes you more attractive to the opposite sex.
4. Eating sunflower seeds will make you incredibly wealthy.
5. The bread you eat is a great indicator of your personality type. So are you thick and crusty?
6. Unleash the power of multi-grain. You'll be able to lift objects double your own body-weight.
7. Wholegrains will give you the ability to read people's minds.
8. Studies show that the roasted sesame found in some breads will stop your husband looking at other women.
9. Improve your sense of humour. Eat more rye.
10. See the truth! Quinoa seeds are nature's truth serum.

← MORE ASTOUNDING NEWS!

FOUR AMAZING BREADS!

ORIGINAL MIXED GRAIN

- Baked with 3 kinds of wholegrains.
- Baked with roasted sesame seeds for amazing taste.

DOWNLOAD THE SUPER BREADS FACT SHEET!
ROLLOVER TO FIND OUT MORE! 1 2 3 4

THIS SITE IS BROUGHT TO YOU BY

VOGEL'S NATURE'S HARVEST **PACKED WITH WHOLEGRAINS AND A GRAIN OF TRUTH.**

TERMS OF USE PRIVACY POLICY CONTACT VOGEL'S

Figura 40. Momentos do sítio da campanha “Grain of Truth” da empresa de alimentos Vogel (2/2). Imagens capturadas em <http://www.grainoftruth.com>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Este sítio de campanha da marca Vogel explora, de forma lúdica, idéias improváveis, como a habilidade de ver através das paredes. Esta habilidade é, neste contexto, atribuída a um dos produtos oferecidos. Na seção dedicada a este produto, uma mensagem convida o interator a testar sua habilidade: *‘Veja através das paredes! Passe o seu cursor aqui para tentar!’*. Ao passar o cursor sobre a textura de parede próxima à mensagem, o interator visualiza nova cena, representada como se esta estivesse *atrás* da parede.

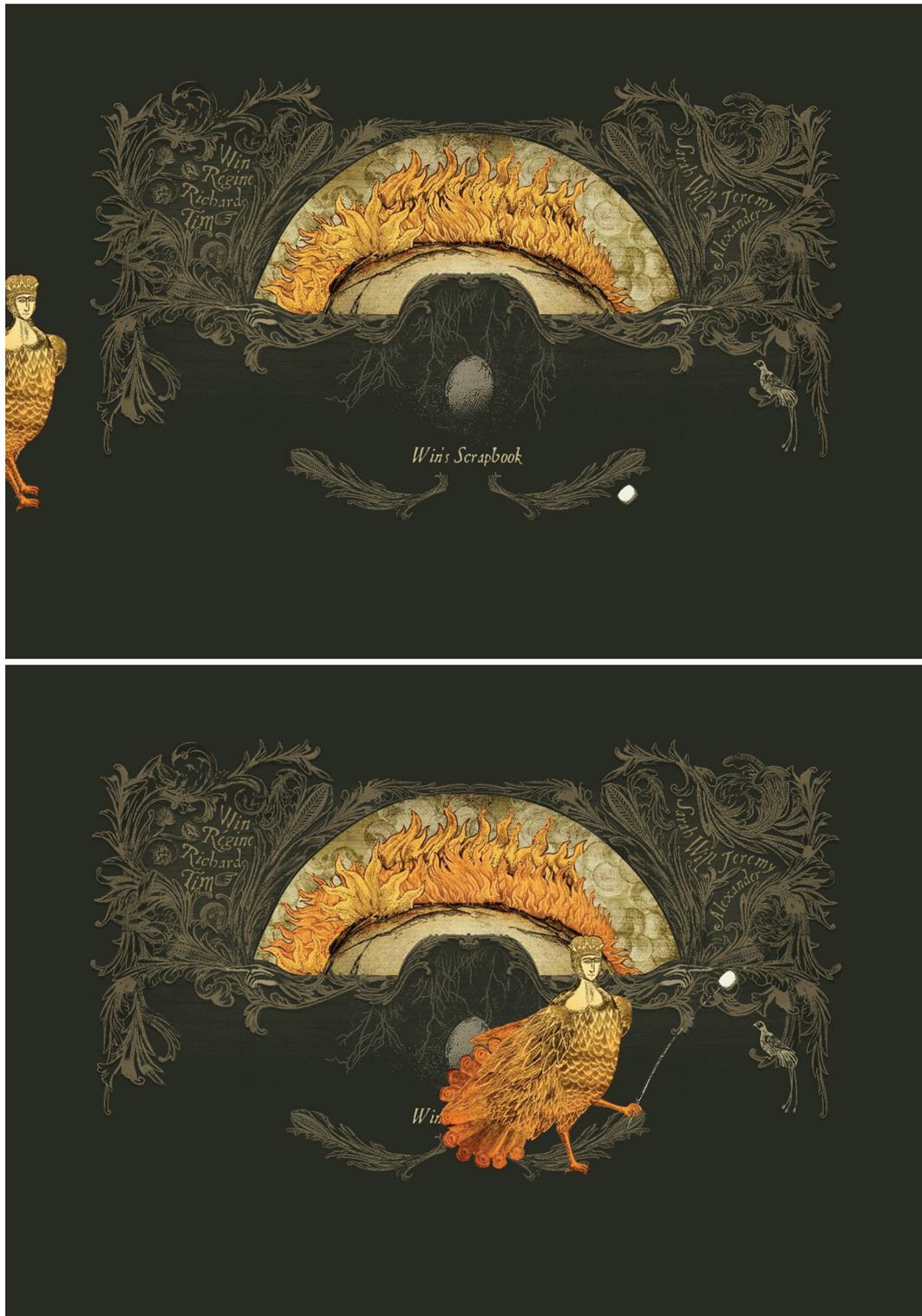


Figura 41. Momentos do sítio da banda de música Arcade Fire (2/3). Imagens capturadas em <<http://www.arcadefire.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

A figura do homem-pássaro caminha para dentro da cena a partir dos limites da tela do computador e realiza ações sem propósito algum.



Figura 42. Momentos do sítio do banda de música Arcade Fire (3/3). Imagens capturadas em <<http://www.arcadefire.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

A face meio exposta, meio escondida acompanha com os olhos o movimento do cursor, porém nada realiza, mantendo-se incógnita.

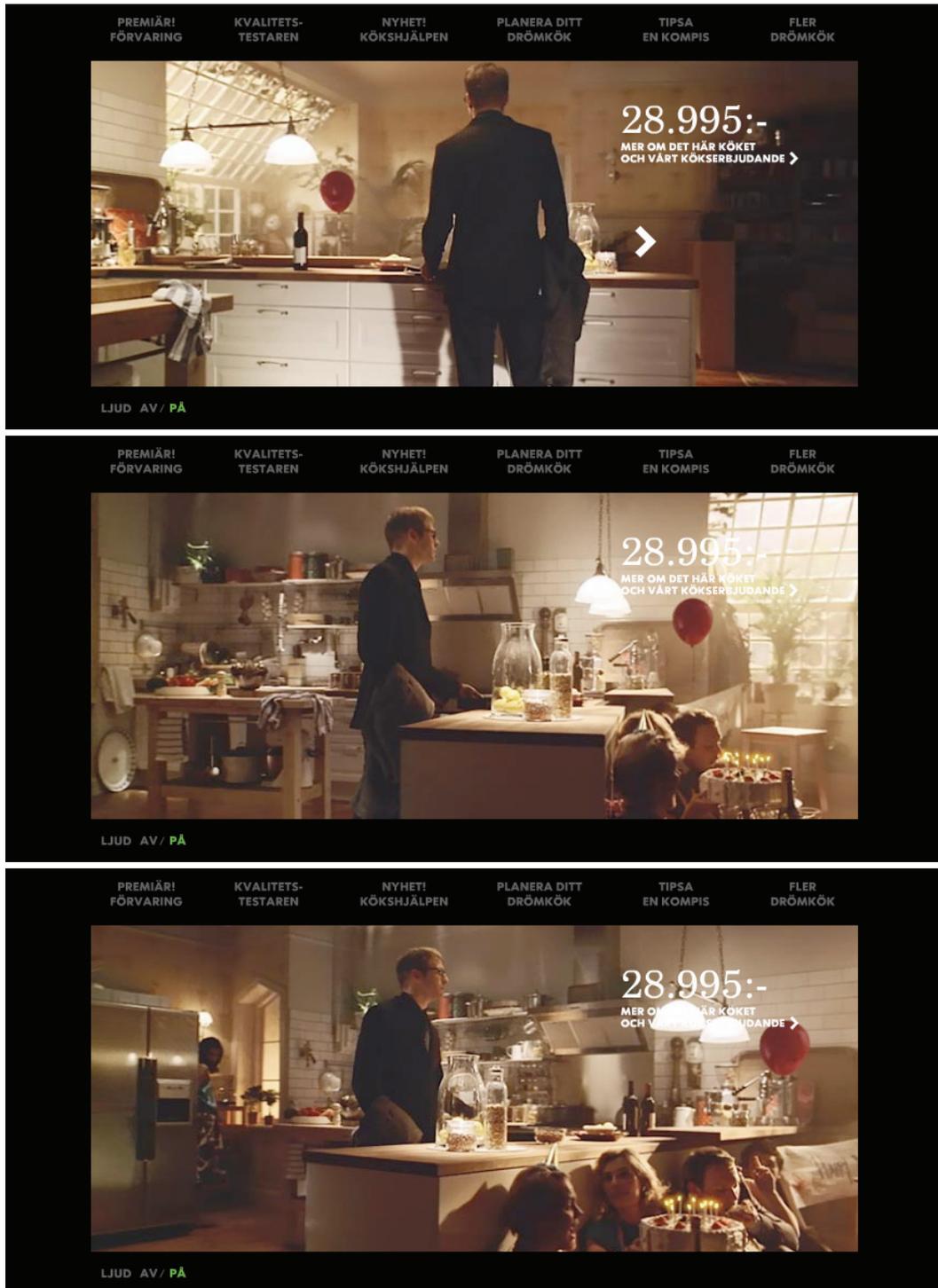


Figura 43. Momentos do sítio da campanha “Drömkök at Alla” da marca de móveis Ikea. Imagens capturadas em <http://www.ikea.com/ms/sv_SE/kampanj/fy06_dromkok/dromkok.html>. Acesso em 10 de janeiro de 2006.

Neste sítio de campanha da empresa Ikea, cada cena corresponde a um projeto de cozinha e é introduzida por ângulos que não a revelam de imediato. No caso da cena ilustrada, a situação se inicia somente com áudio, que evoca situações distintas da que acaba por se apresentar.

Abordagens incomuns



Figura 44. Momentos do sítio do evento “Run London” da marca de calçados e roupas Nike. Imagens capturadas em <<http://www.runlondon.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Neste sítio de evento da marca Nike, cada seção é tematizada por uma animação que, ao longo de sua execução, aborda os temas de forma irônica. O clique para seções cujo acesso é protegido por senha, por exemplo, conduz à momento em que se destacam dizeres e ilustração que evocam o transtorno do compromisso com a guarda da senha. Em outros momentos, os dizeres ‘*eu irei fazer corrida ao longo do ano*’ e ‘*eu irei me vestir*’ são acompanhados, respectivamente, por ilustração da inadequação do clima londrino à prática da corrida e por ilustração da marca Nike na produção em série de pessoas mais dispostas e felizes.



Figura 45. Momentos do sítio do filme “Wolf Creek” (2/2). Imagens capturadas em <<http://www.wolfcreekthemovie.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio do filme “Wolf Creek”, as seções são introduzidas por títulos que se colocam sobre as cenas de fundo por um determinado tempo e aos quais sucede o conteúdo textual.

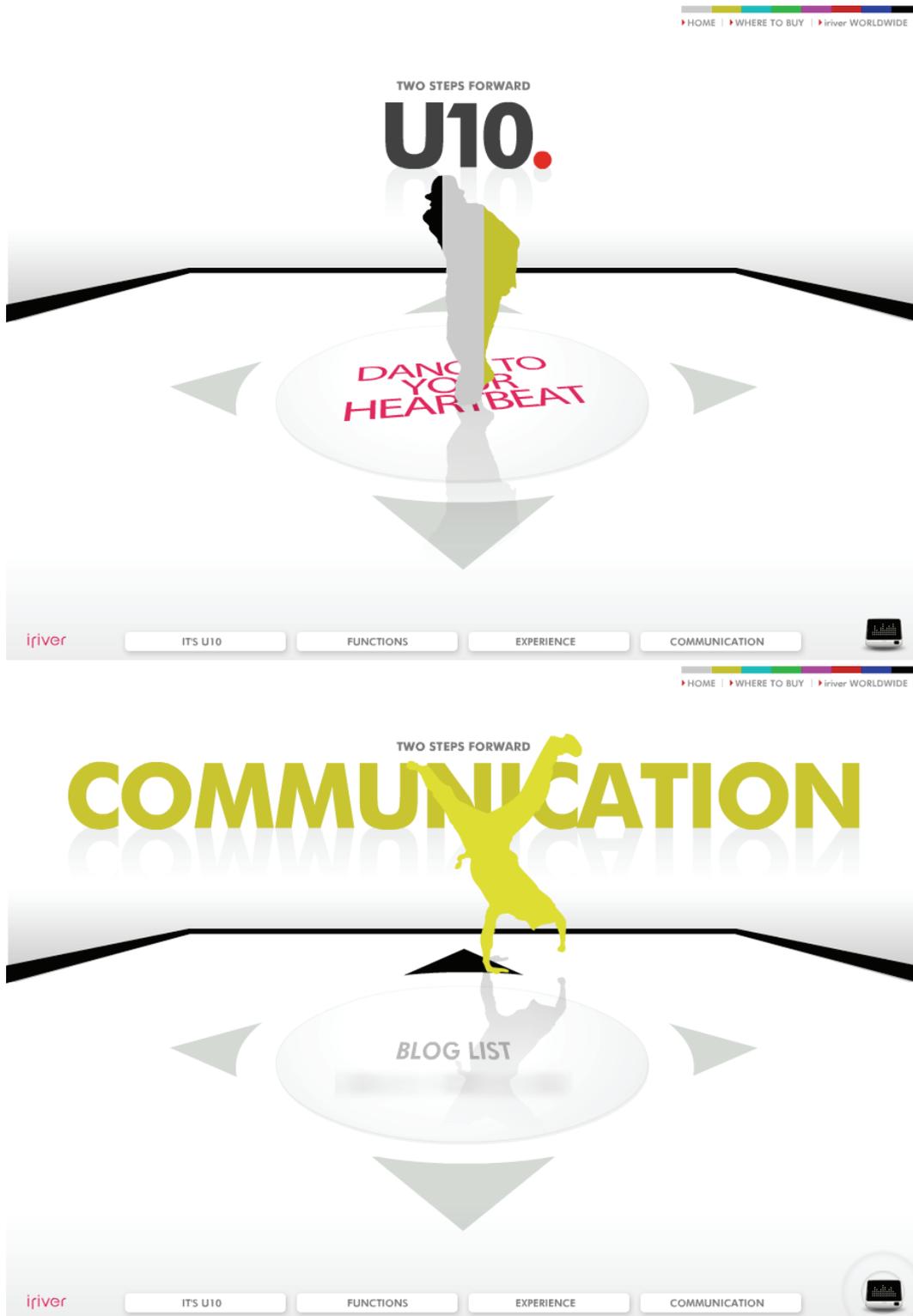


Figura 46. Momentos do sítio do *player* portátil U10. Imagens capturadas em < www.iriver.com/u10>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio do *player* U10, a figura do dançarino se oferece para seleccionar, por meio de performances, as seções principais do sítio. Os linques estão na figura que evoca o controle do próprio *player*.

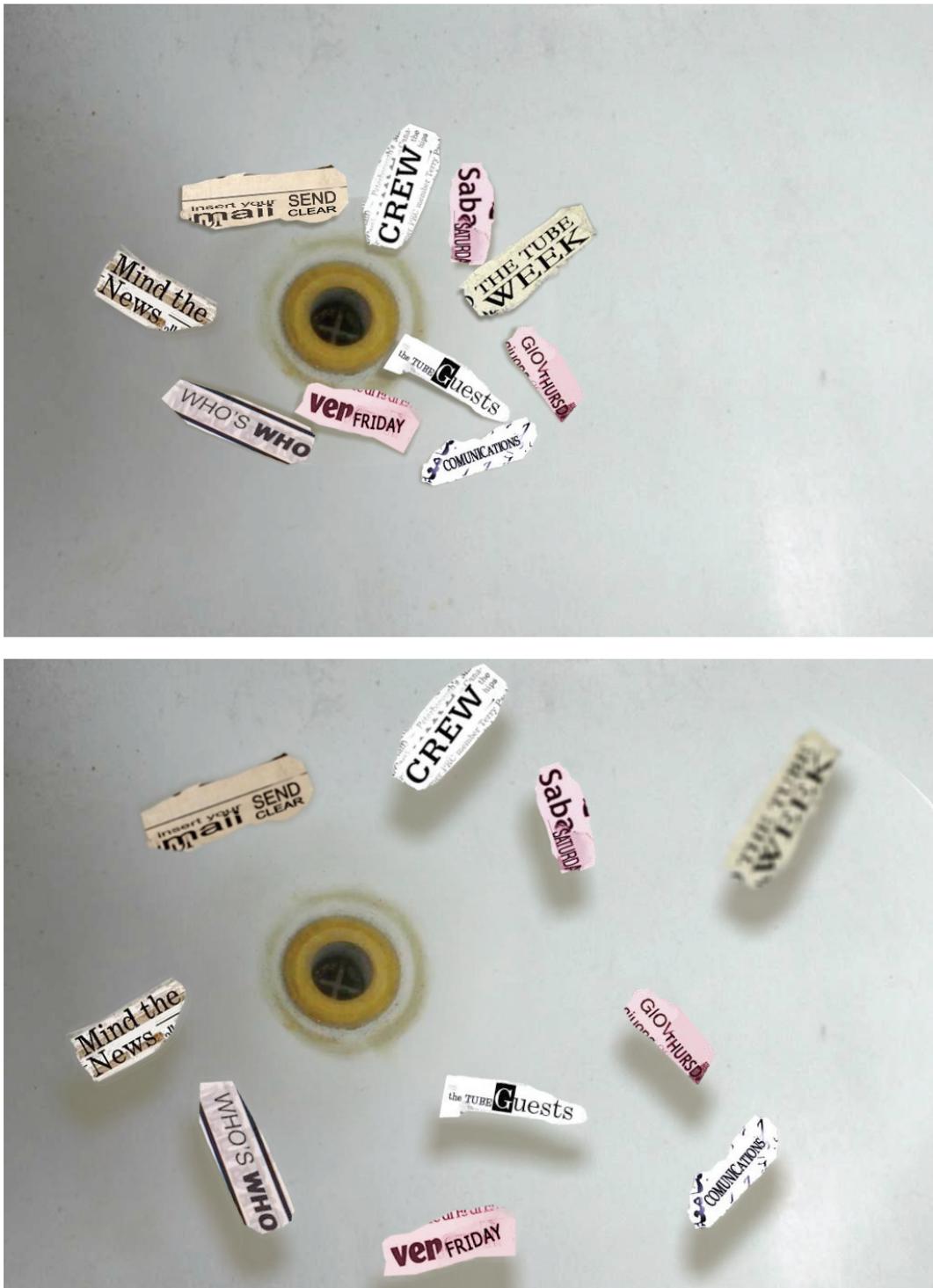
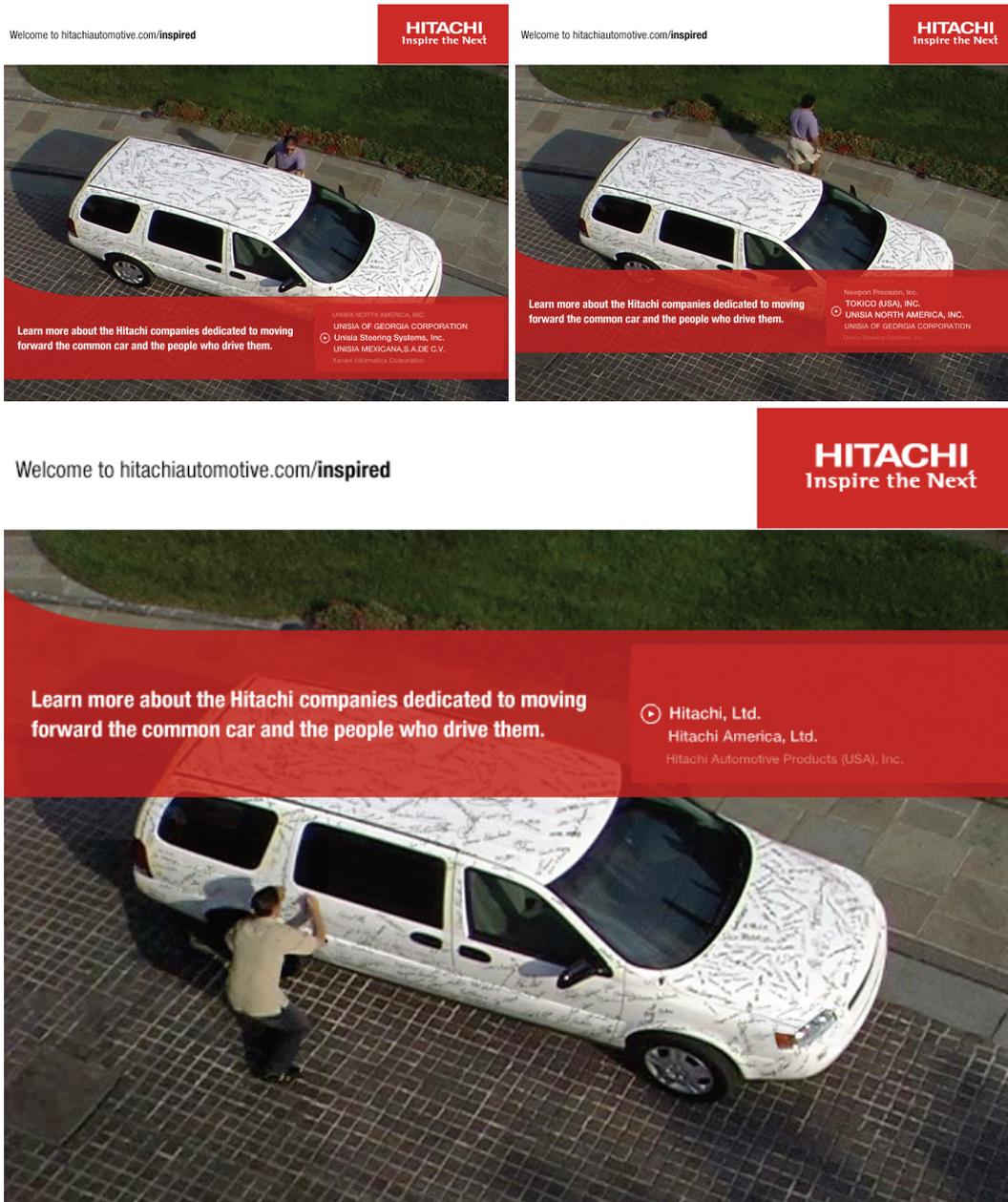


Figura 47. Momentos do sítio da discoteca Tube. Imagens capturadas em <[http:// www.tubemindthegap.com](http://www.tubemindthegap.com)>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio da discoteca Tube, a medida em que sobe o nível da água na pia entupida, agitam-se e espalham-se os pedaços de papel, nos quais estão os linques.



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410885/CA

Figura 48. Momentos do sítio da campanha “Inspire the Next” da marca de automóveis Hitachi. Imagens capturadas em <<http://www.hitachiautomotive.com/inspired>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Neste sítio de campanha da empresa Hitachi, sob as informações promocionais, ao interator é dado ver a figura de pessoas que se aproximam do carro a todo instante para assiná-lo.

4.3.3. Choque

Desordem, desequilíbrio e caos

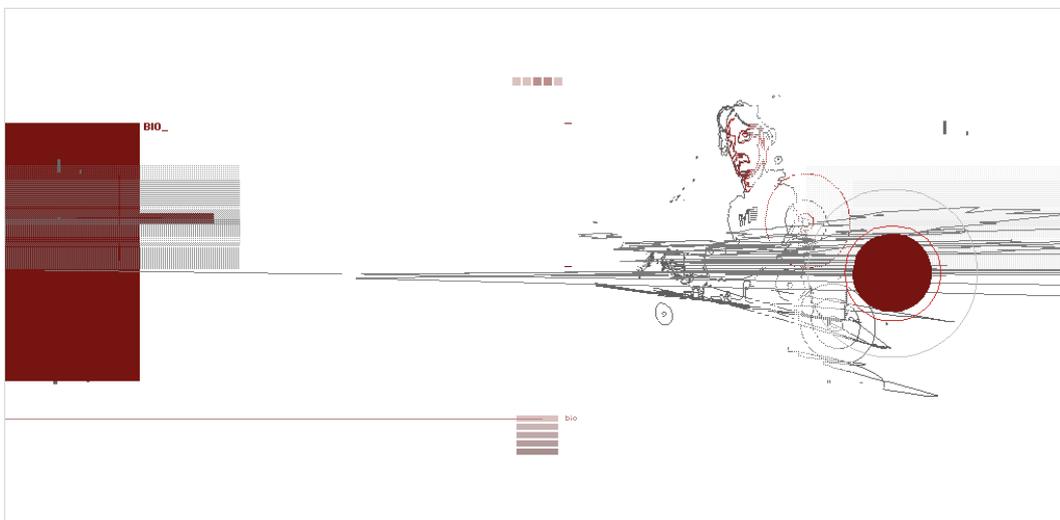
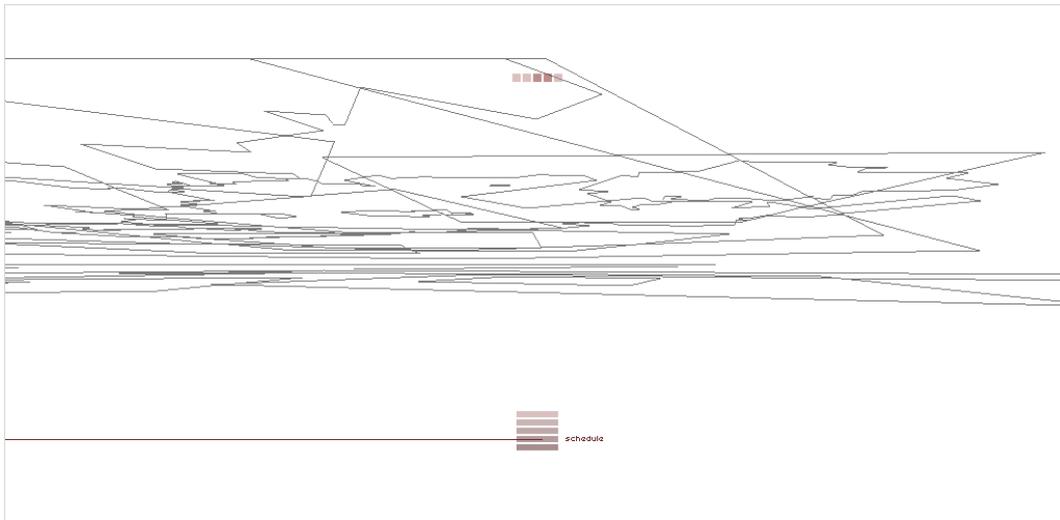


Figura 49. Momentos do sítio do *dj* Oscar Mulero. Imagens capturadas em <<http://www.oscarmulero.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio do *dj* Oscar Mulero, a navegação se desenrola sobre representações de profundidade, em movimento, fortemente caracterizadas pelo ruído visual e sonoro.

Reações fugidias, contraditórias e desestabilizadoras

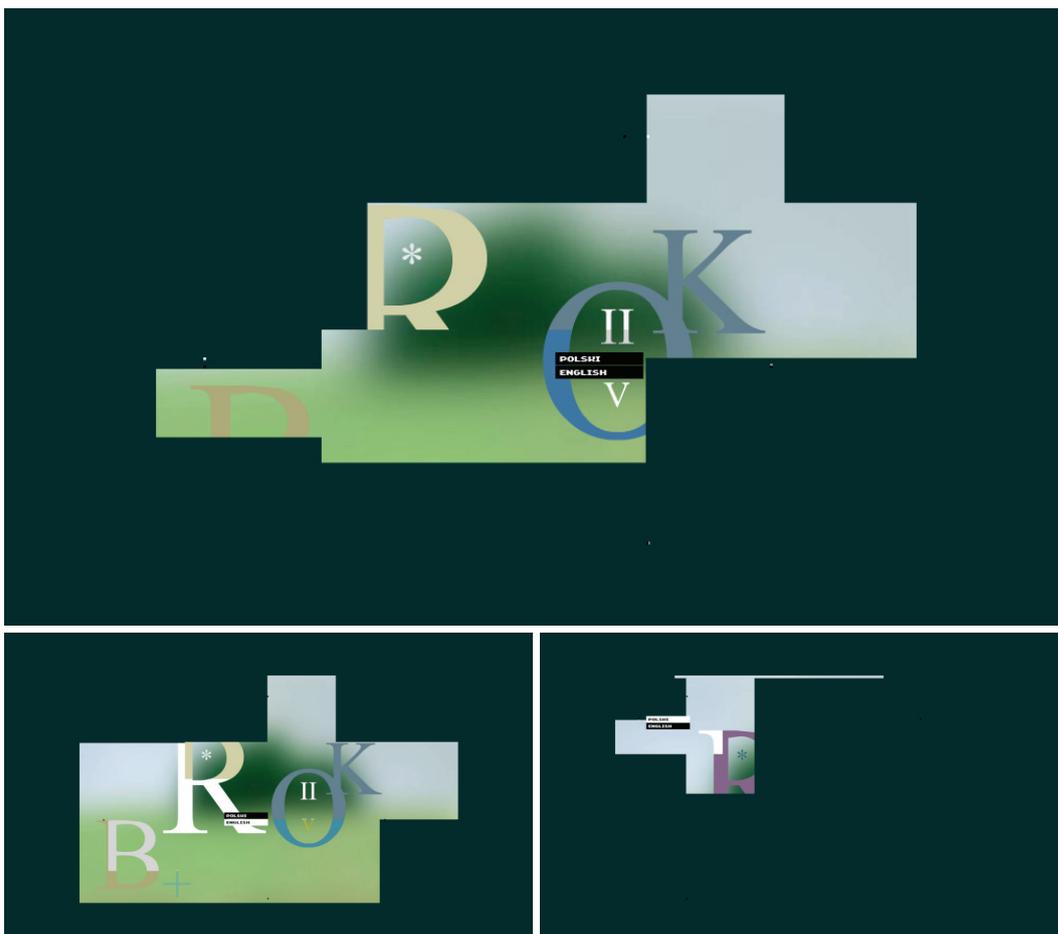


Figura 50. Momentos do sítio do projeto de arquitetura “Brok Centre” (2/2). Imagens capturadas em <[http:// www.brokcentre.art.pl](http://www.brokcentre.art.pl)>. Acesso em 12 de novembro de 2005.

No momento inicial do sítio do projeto de arquitetura “Brok Centre”, o movimento do cursor desencadeia continuamente distorções da composição que apresenta o sítio. Entretanto, estas distorções fogem ao controle do *mouse*, embora reajam ao seu movimento.

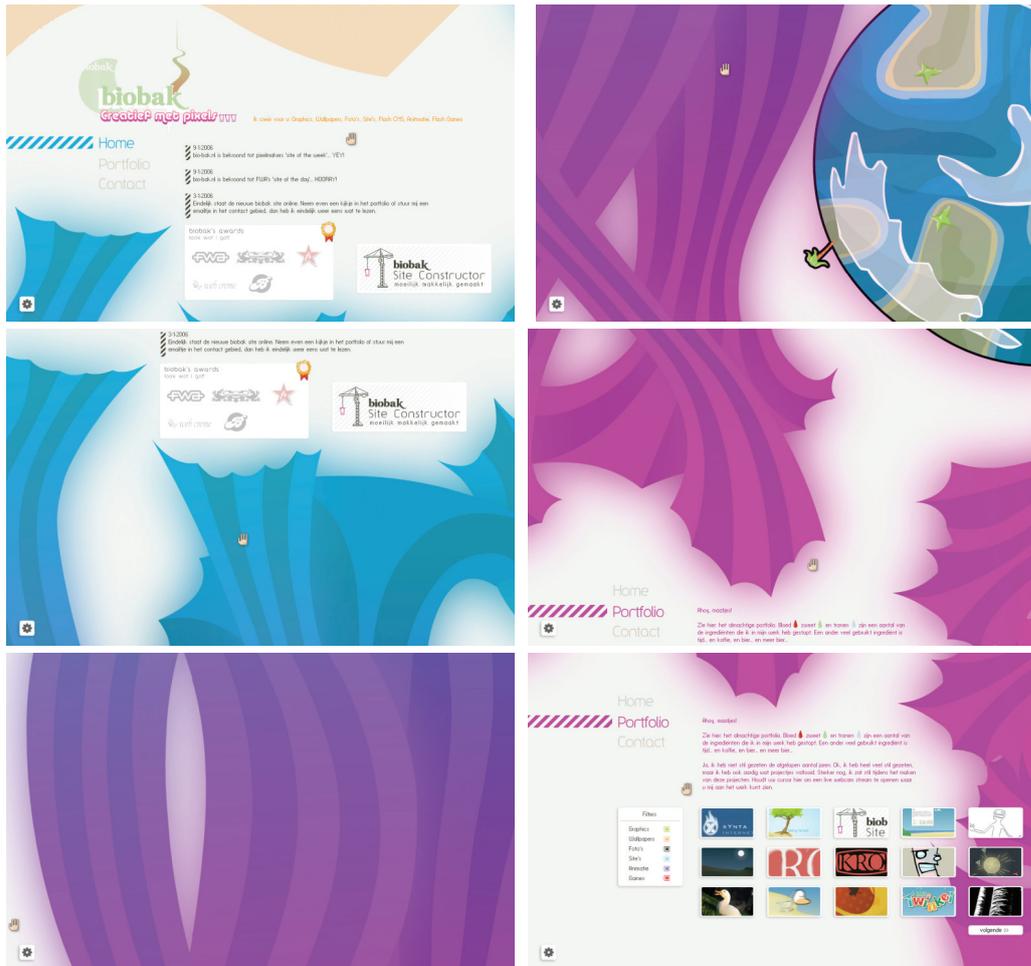


Figura 51. Momentos do sítio da empresa de design Bio Bak (1/2). Imagens capturadas em <<http://www.bio-bak.nl>>. Acesso em 20 de novembro de 2005.

No sítio da empresa Bio Bak, as formas orgânicas colocam-se como percurso – revelam sua extensão entre os cliques sobre as seções do sítio, mas...



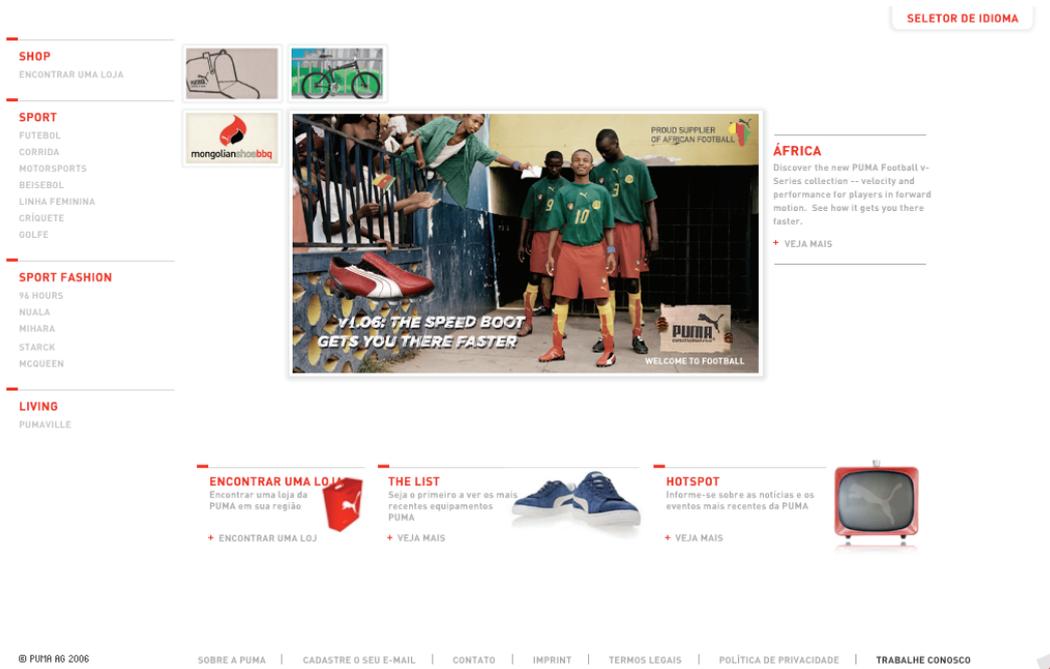
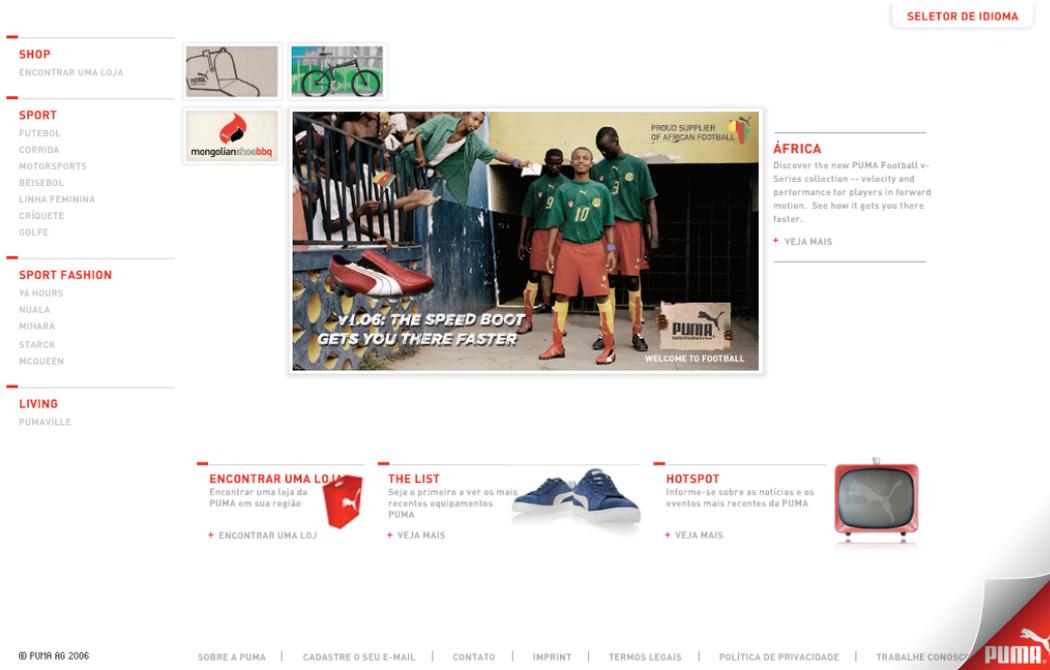
Figura 52. Momentos do sítio da empresa de design Bio Bak (2/2). Imagens capturadas em <<http://www.bio-bak.nl>>. Acesso em 20 de novembro de 2005.

... de repente, negam sua harmonia e introduzem imagens subversivas. Trata-se de exercício, também, de negação e escândalo.



Figura 53. Momento do sítio da banda de música Arcade Fire (3/3). Imagens capturadas em <<http://www.arcadefire.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio do banda de música Arcade fire, a figura do homem-pássaro foge do movimento do cursor.



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410885/CA

Figura 54. Momentos do sítio da marca de calçados e roupas Puma (1/2). Imagens capturadas em <http://www.puma.com>. Acesso em 12 de janeiro de 2006.

No sítio da marca Puma, o movimento do cursor sobre a logomarca, no canto inferior direito da composição, faz com que esta se esconda, porém, ...

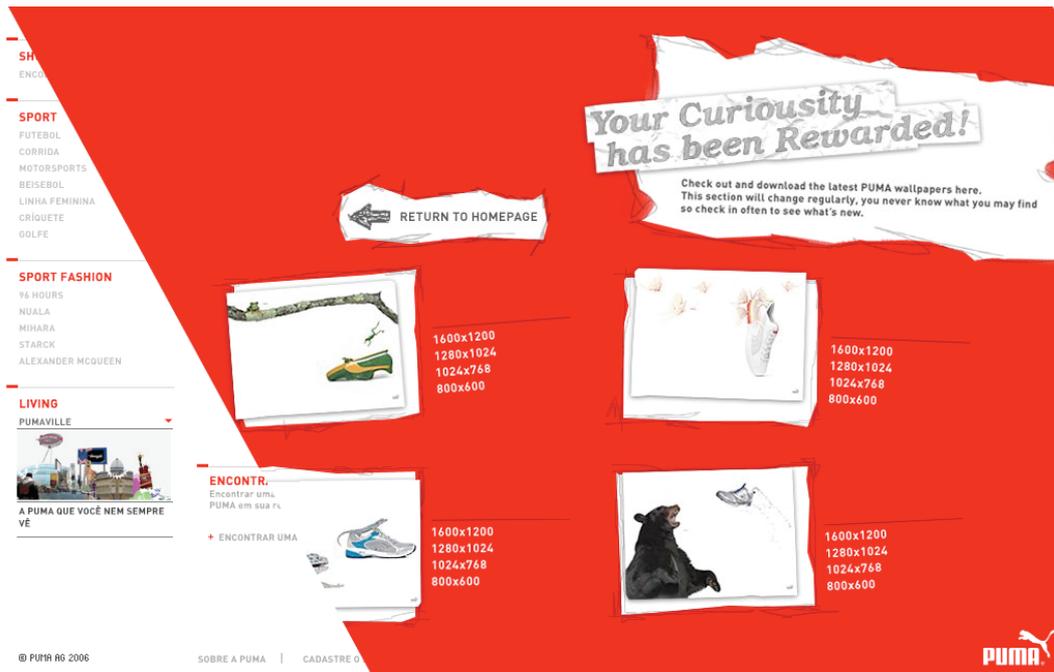
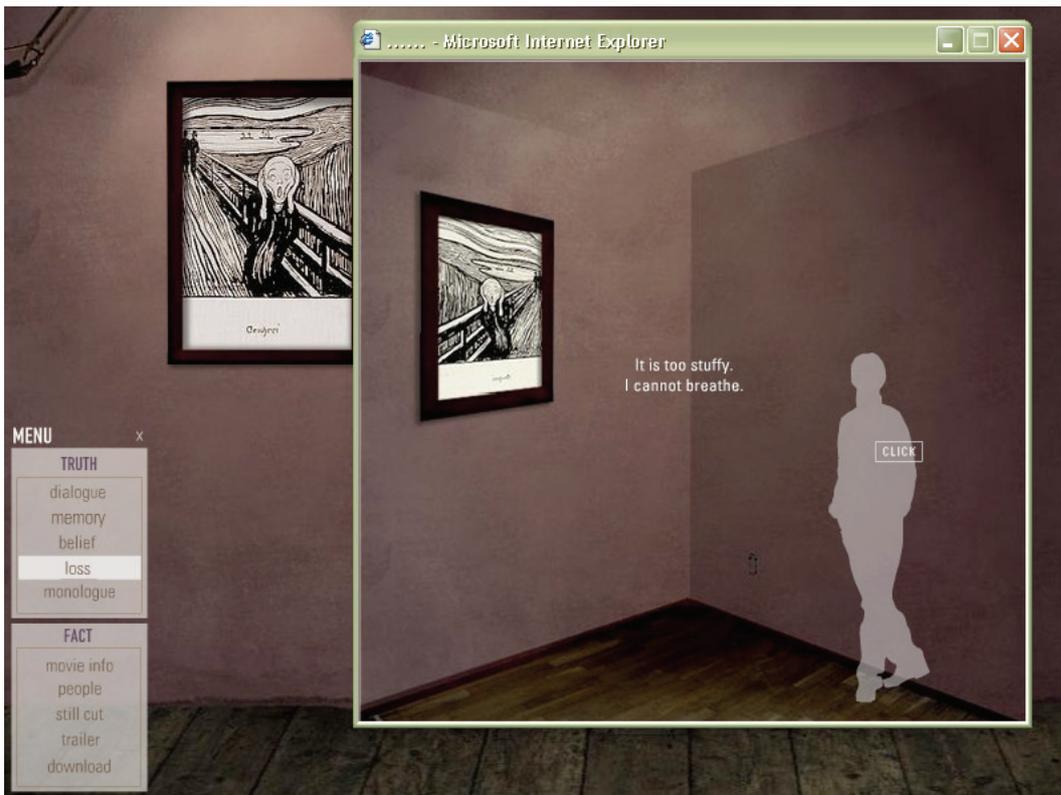
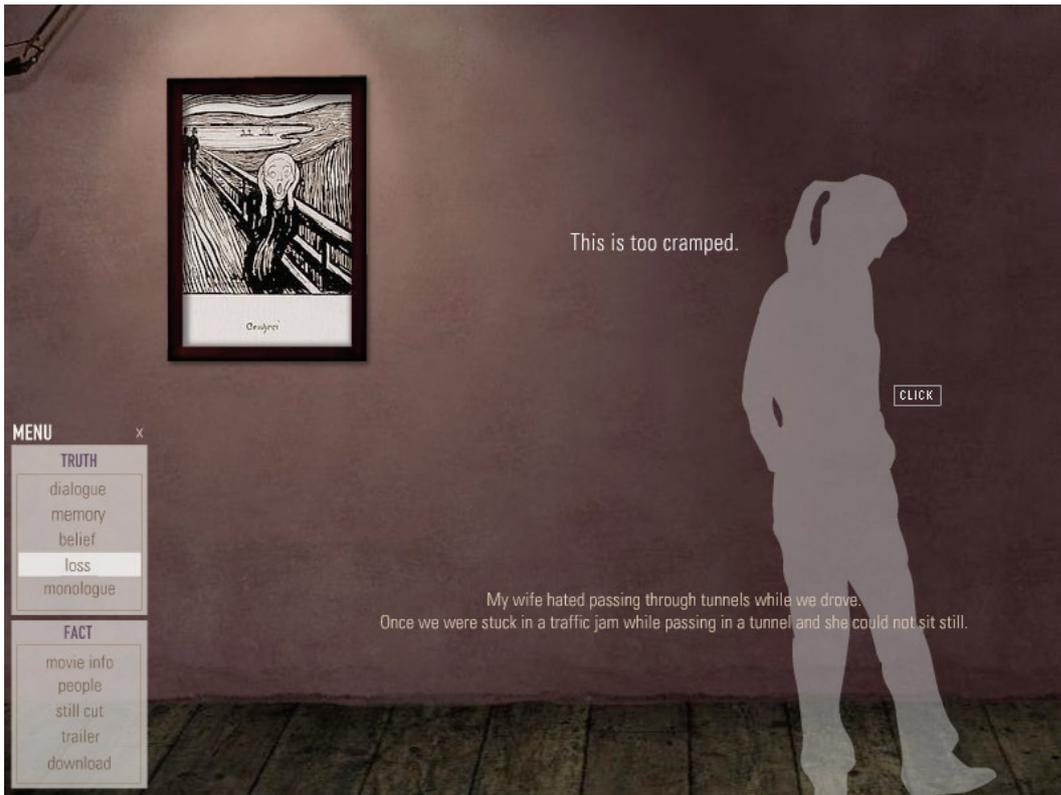


Figura 55. Momento do sítio da marca de calçados e roupas Puma (2/2). Imagens capturadas em <http://www.puma.com>. Acesso em 12 de janeiro de 2006.

...o sítio oferece arquivos para *download*, como recompensa, aos interatores que perceberem que a representação do canto da folha pode ser clicada e arrastada de forma a revelar não apenas a logomarca, mas o que há *embaixo* do sítio – situação que é reforçada com os dizeres ‘*sua curiosidade foi recompensada!*’.



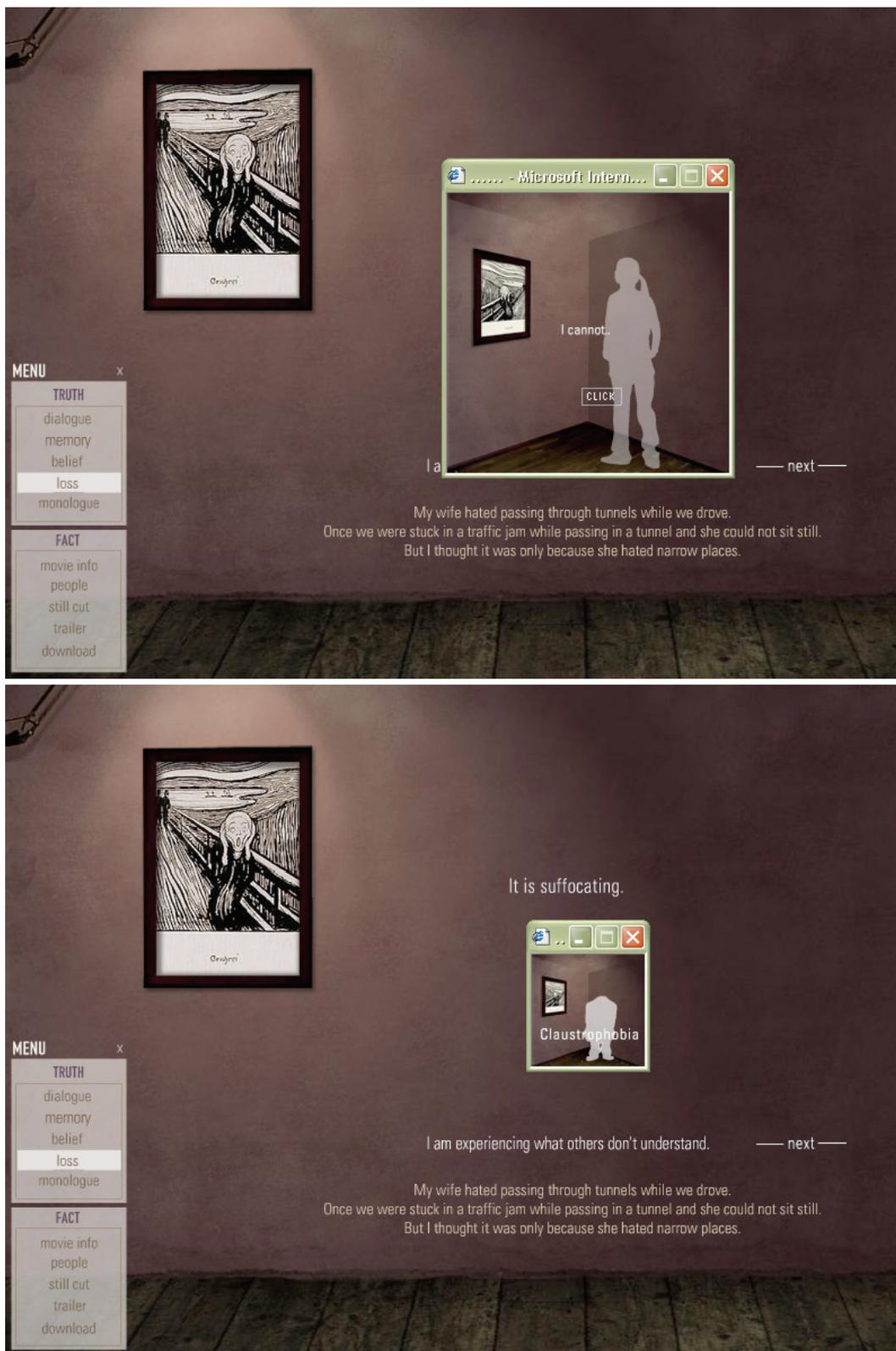


Figura 56. Momentos do sítio do filme “The Uninvited” (2/2). Imagens capturadas em <http://www.postvisual.com/theuninvited>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

O *browser* é desestabilizado – por instantes, seu comportamento foge ao controle do interator, interagindo com o comportamento da personagem.

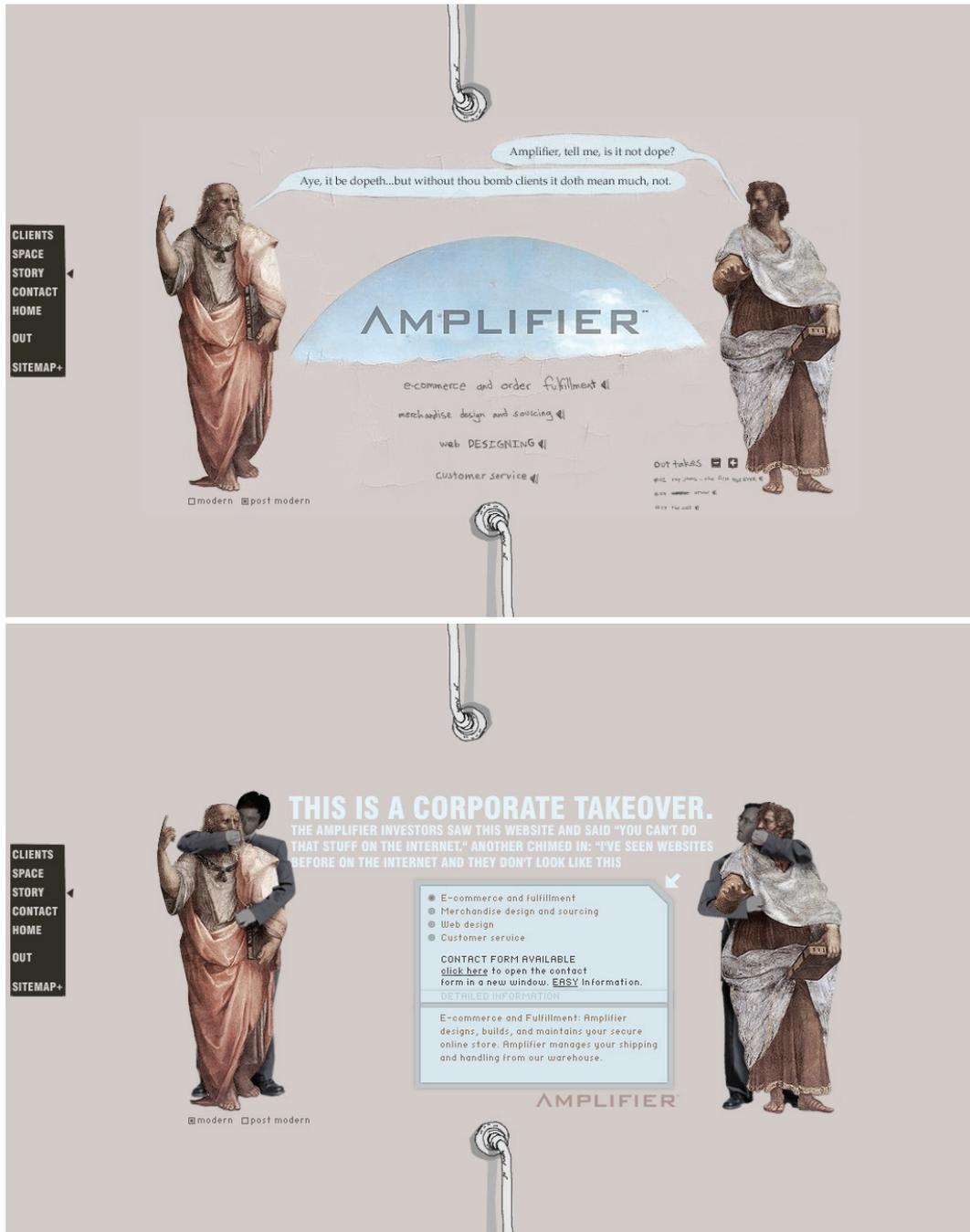


Figura 57. Momentos do sítio da empresa de consultoria e produtora de sítios web Amplifier. Imagens capturadas em <http://www.amplifier.com>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No sítio da empresa Amplifier, as opções “moderno” e “pós-moderno” são tão-somente uma irreverência. No caso ilustrado, a opção “moderna” representa a censura de dois executivos sobre os pensadores, entre os quais os dizeres:

(...) Os investidores de Amplifier viram este sítio e disseram “você não podem fazer isto na Internet”. Outro disse: “eu já vi sítios na Internet e eles não se parecem com isso”.

Hostilidade, cinismo, negação, auto-crítica, escândalo e confissão

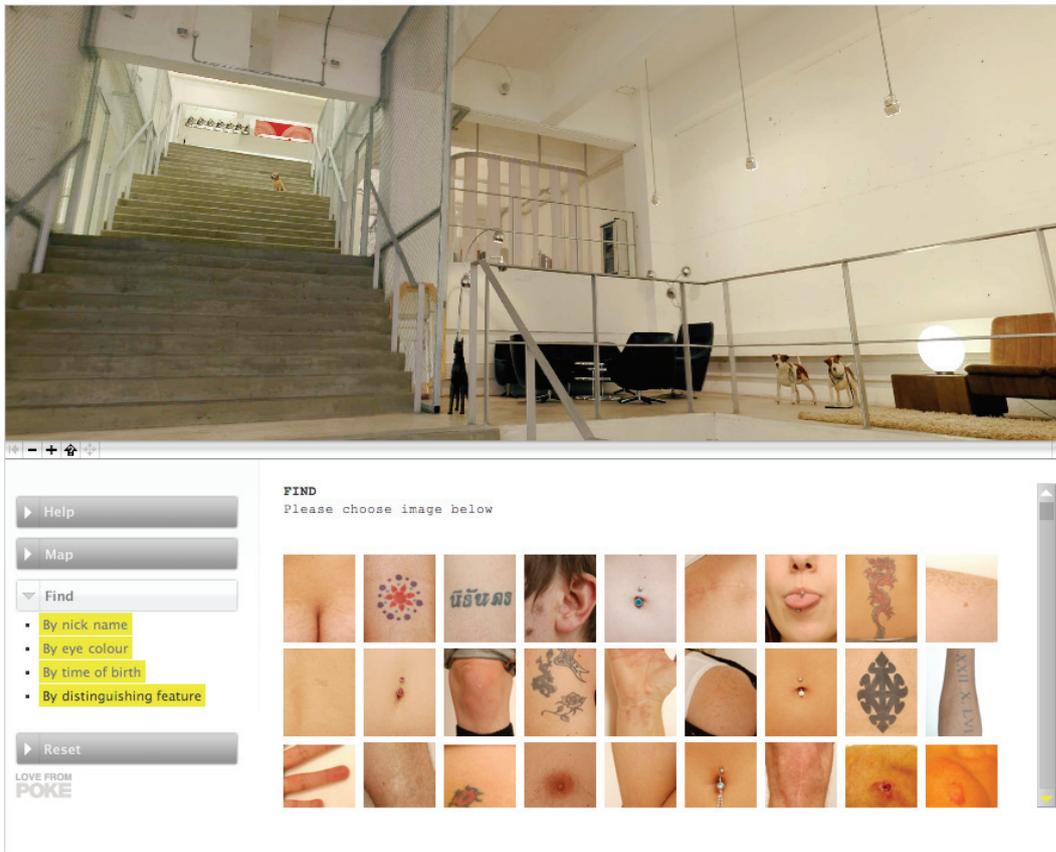


Figura 59. Momento do sítio da empresa de design Mother. Imagem capturada em <<http://www.motherlondon.co.uk>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Este sítio se dedica a apresentar as instalações e os profissionais da empresa Mother. Uma das formas de fazê-lo é por intermédio de imagens de particularidades físicas (o que também representa uma abordagem incomum), tais como cicatrizes e adornos corporais. Esta solução se distingue por envolver atitudes de auto-crítica, escândalo e confissão.

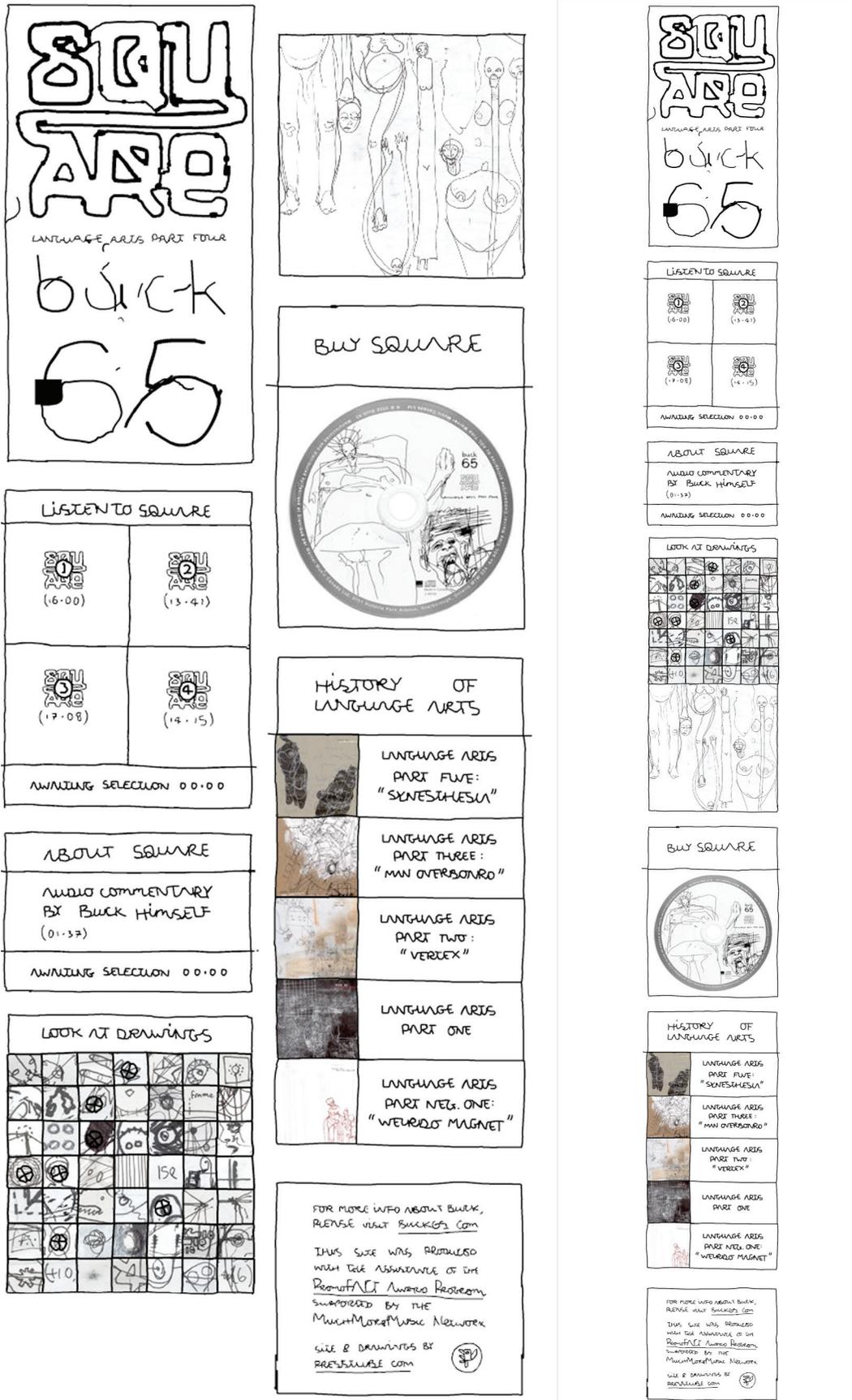


Figura 60. Antigo sítio da banda de música Buck 65 (a primeira e a segunda colunas são ampliações da terceira, representação integral do sítio). Acesso em 15 de março de 2004.

No antigo sítio comercial da banda de música Buck 65, em meio ao caos da complexidade das formas, ostenta-se a atitude de negação da especificidade do sítio enquanto *medium* (além de forçar o traço do desenho manual, o sítio não se utiliza da possibilidade de navegação interna e se estende, demasiado longo, em um só momento). Esta situação resulta, também, em atitude de escândalo, pois o *medium* acaba por servir de instrumento para manifesto contra sua própria natureza.

A insistência do traço pouco definido e a desorganização do conteúdo são aspectos que, no contexto do design, resultam sobretudo na utilização difícil. Ainda que, neste contexto, este resultado esteja imbuído de atitude de manifesto, destaca-se por contrastar com o intuito comercial que, de toda forma, também descreve o propósito do sítio. Esta situação evoca, a um só tempo, confissão e auto-crítica, afinal, revela conformar-se com a inadequação do produto ao meio em que se insere.



Figura 61. Momentos do sítio da empresa de design Lit Fuse. Imagens capturadas em <<http://www.litfusedesign.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

No momento inicial do sítio da empresa Lit Fuse, uma das personagens demonstra não desejar que seja realizada a ação que se oferece: o clique sobre a figura da mão estendida. Recusa, assim, cinicamente, o desígnio do sítio. Aqui, a irreverência está precisamente na hostilidade ao interator e, entretanto, também na conformação com a situação que se apresenta inevitável: o clique inicial – afinal, para que este aconteça, o interator já conta com o apoio da outra personagem.