

6 Considerações finais

À questão da possibilidade de haver evidências, entre sítios *web*, do que convencionou-se chamar, aqui, de *estética do engajamento*, sucedeu-se investigação acerca da própria idéia de construção de estímulos à conduta ativa, no contexto do que Manovich distingue como *produtos culturais*. Percorrendo caminhos da arte e do design, verificou-se, então, que o anseio pela iniciativa do público não é raro, nem recente, bem como permanece substrato entre diferentes campos de atividade projetual, sejam estes orientados para o ato físico, sejam estes orientados para o ato reflexivo.

No contexto da hipermídia, a ação física do público conduz à ação virtual, isto é, à representação de ação no contexto virtual. Nesta situação, o anseio pela ação do público – ação que implica reflexão, distinguindo-se, portanto, do conceito de operação – enuncia-se, sobretudo, enquanto necessidade, uma vez que esta ação se revela instrumento do qual não pode prescindir a mensagem potencial. Entretanto, a ação do público somente colabora com a hipermídia se associada a uma iniciativa que se estenda ao longo de um dado período de tempo, pois é para o decorrer do tempo que as potencialidades dos meios virtuais são estruturadas e é no decorrer do tempo que tais potencialidades são atualizadas pelas escolhas do público – o qual, a esta altura, torna-se conjunto não de espectadores, mas de *agentes* interatores.

Entre a ação de cada um destes interatores e a hipermídia, portanto, há uma variável, expressa pela idéia de continuidade. Esta relação se traduz na noção de ações que se sucedem umas às outras, ou encadeamento de ações – isto é, atividade, ou interatividade, se as ações envolvidas melhor se definirem por interações. A idéia de continuidade coloca-se como um dos fundamentos da dinâmica da atividade interativa, que também se caracteriza pela necessária relação de alteridade no encontro entre partes distintas, pois somente entre partes distintas pode haver *interação*.

Evidencia-se, assim, a natureza interativa da atividade exploratória, que implica encadeamento de interações ao determinar-se aproximação de algo que ainda é outro e que, por este motivo, manifesta-se, solicitando a atenção e estimulando a ação de seu perceptor. A atividade exploratória, baseada em novidade, complexidade e boa forma, realiza-se por motivação intrínseca. Ao motivar a si mesma ao longo de seu próprio processo, a atividade exploratória desenvolve engajamento, enquanto este se define por envolvimento interativo e uma vez que nem toda atividade interativa seja motivada tão-somente pelo envolvimento de seu agente com algum tema, algum objeto, algum ambiente que lhe desperte curiosidade e interesse gratuitos – enfim, alguma atividade que lhe seja, por si só, gratificante.

No contexto dos recursos de solicitação e motivação, destaca-se, como regra, a idéia de estranhamento, seja como proposta, tal como teorizada e experimentada pelo movimento modernista, seja como intuição, tal como imbuída em toda arte que não se comprometa com a simulação do que se entende por real, sublinhado-se, aqui, a notoriedade de artistas anteriores ao século XX, como Arcimboldo, Bosch e Piero di Cosimo. Tema da reflexão artística orientada para a desautomatização da percepção, a diferença, unidade elementar do estranhamento, também se coloca no universo do design, pois implica-se nas questões da percepção.

Definido o *sítio web* como produto particular de design, distinto inclusive da peça gráfica, de sua especificidade destaca-se a vocação para representação de ação em espaços audiovisuais de informação. A atividade exploratória representa, aqui, a dinâmica da experiência de exploração do *sítio web*. Se engajamento se traduz por envolvimento interativo, se interatividade requer motivação e se motivação implica determinada troca com uma experiência gratificante que se desenrola, então, uma vez que esta seja possível objeto de atividade projetual a partir da articulação de contextos de motivação, também interatividade e engajamento se colocam como possível objeto de atividade projetual. Evidências históricas destacam padrões dentre recursos motivacionais, recursos tais articulados em arquitetura de estímulos dignos de atenção e desenvolvidos a partir de teorias e experimentos aplicados com o intuito primeiro de gerar envolvimento ou engajamento.

Em função desta perspectiva, à interatividade entre o sítio *web* e seu interator associa-se a idéia de recursos de estranhamento também entre os estímulos comportamentais, isto é, na dinâmica *input/output* representada na interface: reações curtas, incógnitas, inesperadas, fugidias, contraditórias e desestabilizadoras são elementos conceituais que destacam situações de (re)orientação da atenção do interator e de sua condução a determinadas ações. À articulação dos estímulos comportamentais unem-se, na totalidade da experiência hipermidiática, os estímulos viscerais e, sobretudo, os reflexivos.

A partir destas considerações, distingue-se a responsabilidade do produto hipermidiático de despertar e estender o interesse e a iniciativa de seus interatores – isto é, de engajá-los, desde que engajamento se traduza por envolvimento ativo, ou interativo.

A atualidade é o tempo em que o domínio da Videosfera proclama a primazia do novo sobre o belo⁴⁷⁶ e que certa abertura de terceiro grau se distingue na qualidade interativa da máquina inteligente⁴⁷⁷. No pensamento contemporâneo, a diferença é problematizada também no volátil, no fragmentário, no artifício da vida e da inteligência. Em sua forma cultural, definida pelo momento histórico da contemporaneidade, a diferença, enquanto alteridade, singulariza-se por estar associada às idéias de autonomia e intenção. De toda forma, é o seu potencial em estimular interesse e ação que atravessa todo o século XX e alcança o século XXI, seja enquanto objeto de investigação, seja enquanto livre exercício, explícito na atividade projetual ou implícito nas interações do cotidiano.

No contexto de projetos hipermidiáticos, refletir sobre a diferença por intermédio de recursos de estranhamento não conduz, necessariamente, a contradições face ao compromisso do sítio com a sua facilidade de uso. Além das implicações internas ao sítio, questões inter-midiáticas se enunciam, como as inconclusões que podem se revelar inspiradoras, conduzindo com entusiasmo o interator de um sítio à continuação da experiência na sala do cinema. A arquitetura de solicitações hipermidiática evoca, sobretudo, o desígnio da interação humano-computador enquanto espaço de representação e jogo, tal como proposto por Laurel.

⁴⁷⁶ DEBRAY, 1993.

⁴⁷⁷ PLAZA, 2003.

Na diferença repousa o estímulo que afeta e que pode, também, estimular engajamento. Conceitos como envolvimento, engajamento, estranhamento e motivação, enquanto variáveis projetuais, geram diversas possibilidades de interrelações. O caminho que se inicia no detalhe que é estranho pode conduzir à situação de motivação de seu perceptor de forma a não mais apenas instigar a sua iniciativa, mas também a estendê-la. É neste ponto, em que interações assumem-se interatividade, que o design de hipermídia se revela design de engajamento. Cabe ao designer conceber e configurar o contexto audiovisual no qual se tornam manifestas as particularidades de uma construção hipermidiática que não apenas se coloca à disposição do usuário-agente mas que, sobretudo, provoca e estende sua atuação, que se revela inevitável. Trata-se do engajamento que se ancora em atos reflexivos – estes, encantamentos próprios das novas mídias. Novos encantamentos.

6.1 Desdobramentos

Ao longo do percurso desta pesquisa, surgiram direções distintas para o estudo da idéia de design de engajamento em projetos hipermidiáticos – direções, todavia, distantes do alcance da pesquisa.

Entre estes casos, estão os sítios *web* essencialmente corporativos, que apresentam, à sua maneira, recursos de solicitação. Estes recursos se revelaram demasiado distintos dos recursos identificados entre os sítios analisados (menos comprometidos com postura corporativa), motivo pelo qual concluímos não caber sua análise a esta investigação. Entretanto, tais casos sinalizam contribuições ao estudo do projeto de experiências estimulantes no contexto da atividade humano-computador, sobretudo no contexto que prescinde de situações favoráveis à abertura.

Outra situação que se destacou foi a dos sítios cuja arquitetura de diferenças se realiza de forma eminentemente sonora, possível objeto de estudo do designer de hipermídia, a quem cabe se incumbir da composição audiovisual. As situações de solicitação sonora incluem, por exemplo, links que, cada um contendo o som de uma nota musical, resultam em diferentes melodias de acordo com o movimento do cursor sobre o conjunto, bem como locuções que

constrangem ou estimulam iniciativas, tais como *‘sequer pense em clicar aí!’* e *‘você tem cinco segundos para clicar’*.

Por fim, cabe atenção à hipermídia que se desenvolve em aplicações de realidade mista, como no caso de guias de museu virtuais, nos quais um aparato, acoplado ao corpo do visitante, oferece visualização de informações e referências para navegação. A interatividade particular a este tipo de situação pode envolver recursos de desautomatização da percepção também relacionados ao espaço físico, pois sua dinâmica considera o movimento e a sensibilidade do corpo do interator. Neste caso, a própria oscilação ou, ao contrário, a integração entre estímulos *virtuais* e *reais* pode atuar como recurso de engajamento do interator em situações dignas de exploração.