

A LINGUAGEM VISUAL NOS PROCESSOS INTERATIVOS DE WEBSITES

The visual language in the interactive process of websites

Sergio Mari Junior¹

Resumo:

A evolução das interfaces criadas para a comunicação entre o homem e o computador permite traduções cada vez mais sofisticadas entre as linguagens do homem e da máquina. A atual fronteira deste desenvolvimento se dá nas interfaces gráficas de websites, que se proliferam ao mesmo tempo em que se desenvolvem metodologias e análises sobre a eficácia de seus diversos formatos. Este artigo traça um panorama sobre tais metodologias e propõe a aplicação de recursos de linguagem, a exemplo da tradução intersemiótica, como método para enriquecer os processos de formação de sentido, tornando as interfaces de websites mais interessantes e interativas.

Palavras-chave: Interfaces gráficas; Tradução intersemiótica; Websites; Linguagem.

Abstract:

The evolution of graphical user interfaces created for the communication between man and the computer allow increasingly sophisticated translations between the languages of man and machine. The current frontier of this development takes place in the graphic interfaces of websites, which proliferate while developing methodologies and analyzes on the effectiveness of its diverse formed. This paper presents some of these methodologies and proposes the application of language resources such as intersemiotic translation as a method to enrich the processes of sense-making, producing interfaces of websites more interesting and interactive.

Keywords: Graphical user interfaces; Intersemiotic translation; Websites; Language.

¹ Mestre em Comunicação pela Universidade Estadual de Londrina. Professor no curso de Comunicação Social, com Habilitação em Publicidade e Propaganda, na Faculdade Pitágoras de Londrina. E-mail: sergio@cedilha.com.br

Introdução

Um dos maiores problemas enfrentados pelos projetistas de interfaces de *websites* é o da inevitável sensação de medo de errar que recorrentemente atinge os usuários, principalmente aqueles menos experientes no uso da *world wide web*. Essa sensação de medo é potencialmente danosa ao processo interativo, pois bloqueia o envolvimento sensorial do usuário com o conteúdo e, mais ainda, elimina seu impulso natural e desejável para a tentativa e para a ação exploratória.

Seja qual for o tipo de interface, seu objetivo sempre é tornar a experiência do usuário mais fluída e fazer que ele encontre o que procure, sem medos e sem bloqueios que o façam desistir da interação. No entanto, para que consiga operar a interface de maneira adequada, é necessário que o usuário possua certas habilidades, que vão desde a capacidade para operar *hardware* – como o *mouse* e outros dispositivos –, passando pelo sistema operacional utilizado pelo computador, chegando até a compreensão de como foi projetada a interface gráfica de cada website que visitar.

Como cada uma das interfaces dos diversos *websites* são diferentes entre si, é certo que, mesmo o usuário mais experiente, passará por um momento de incertezas diante delas e precisará despender algum esforço cognitivo para compreender o mínimo necessário a respeito de seu funcionamento para começar a operá-las. Portanto, nosso primeiro contato com a interface gráfica de um *website* sempre revela uma distância entre o que o usuário é capaz de fazer com base no aprendizado por ele obtido em outras experiências e os elementos que requerem habilidades específicas deste website ora visitado.

Vigotski (2008) propõe mais uma reflexão que lança luz sobre a importância do aprendizado no rompimento das barreiras ao processo interativo. Ao estudar a relação entre aprendizado e desenvolvimento, diferentemente do que costumava propor, afirma que o desenvolvimento não pode ser compreendido como simplesmente a sedimentação

dos conhecimentos e habilidades já adquiridos por um indivíduo. Na sua perspectiva, o nível de desenvolvimento das habilidades e competências de uma pessoa não pode ser medido apenas com base naquelas atividades que ela consegue desempenhar sozinha. Algumas atividades para a qual se tem alguma condição de se desempenhar, mesmo que com auxílio de alguém mais qualificado, também devem ser levadas em conta como indicativo de desenvolvimento.

Aquelas atividades que alguém desempenha sem auxílio correspondem ao nível de desenvolvimento real e aquelas que uma pessoa consegue desempenhar, porém com a ajuda de outros, é o nível desenvolvimento potencial. Vigotski chamou a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial de Zona de Desenvolvimento Proximal.

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VIGOTSKI, 2008, p.97)

Transpondo essa visão para o aparato da interface, é possível admitir que ela aja como esse “adulto orientador” ou “companheiro mais capaz”, que orienta sobre os melhores caminhos capazes de permitir desbravar um sistema. A interface é, portanto, promotora do desenvolvimento potencial, estimulando um usuário a tentar e a experimentar ações até adquirir, ele mesmo, os domínios necessários para reaplicá-las em situações semelhantes.

Assim, antes de apresentar as funções existentes em um sistema, a interface deve fornecer algum mecanismo autoexplicativo, que a faça funcionar como uma espécie de tutor de si mesma. Os projetistas de interfaces tradicionalmente conseguem isso por meio da padronização e repetição de elementos de *design* amplamente difundidos. A justificativa para a adoção desse método da repetição de elementos comuns (como botões em formatos

e cores padronizados, ícones recorrentes e posições pré-estabelecidas para os elementos da página) é que o desenvolvimento obtido pelo usuário em uma determinada interface fosse o mesmo necessário para que ele conseguisse operar qualquer outra. Desta maneira, seu nível de desenvolvimento real, ou seja, sua capacidade adquirida de operar interfaces, estaria sempre muito próxima do nível de desenvolvimento potencial necessário para se operar qualquer interface.

Porém, é cada vez mais comum que os projetistas se arrisquem desenvolvendo interfaces pouco convencionais, que rompem com as práticas pré-estabelecidas e forçam os usuários a um novo aprendizado diante de cada interface. Em comum, essas novas interfaces lançam mão de maneira decisiva da linguagem visual, apresentando suas funcionalidades por meio de imagens que evocam significados conhecidos pelo usuário fora da internet, advindos de experiências de seu cotidiano, como operar um telefone, folhear um jornal ou manusear um mapa, por exemplo. “Dificilmente uma mesma interface significará exatamente a mesma coisa para dois usuários distintos. Menos ainda é a chance de ela ter um significado igualmente compartilhado entre usuários e projetistas” (CYBIS et. al., 2007, p. 15).

Tem-se, portanto, dois tipos de interface gráfica de *websites*: as tradicionais e as baseadas em recursos de linguagem visual, sendo que os desafios para usuários e projetistas presentes em cada uma dessas duas metodologias podem ser resumidos da seguinte maneira:

Interfaces tradicionais: Possuem como estratégia de aprendizado a padronização e a repetição de elementos de design no maior número de interfaces possíveis. Contribuem para reduzir a Zona de Desenvolvimento Proximal, no sentido vigotskiano, ao agir sobre o nível de desenvolvimento real, ou seja, nas habilidades que o usuário adquire para realizar sozinho as operações necessárias para a interação. Para o usuário, o desafio está em aprender essas habilidades de maneira sólida, pois lhes serão exigidas de modo

recorrente em diversas outras interfaces. Para o projetista, o desafio está no respeito às heurísticas e na economia do tempo do usuário, que deve rapidamente desvendar os elementos ali presentes e, sem pensar, aplicar as habilidades que já possui para a navegação.

Interfaces visuais: Possuem como estratégia de aprendizado a surpresa, o desafio e a ludicidade. Para reduzir a Zona de Desenvolvimento Proximal, agem sobre o nível de desenvolvimento potencial, ou seja, resgatando algumas habilidades que o usuário adquiriu em outras situações. Propõem, por outro lado, novos desafios e atuam como tutor para que este desenvolva as novas habilidades requeridas por meio da brincadeira e do estímulo à tentativa. “O brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova” (VIGOTSKI, 2008, p.123). Para o usuário, o desafio é aceitar o envolvimento sensorial necessário para desvendar os significados presentes em cada nova interface. Afinal, decifrar a linguagem visual toma certo tempo e demanda certa habilidade cognitiva. Para o projetista, o desafio está em equilibrar as novidades com os recursos recorrentes, de forma que a interface não seja totalmente incompreensível e que já nos primeiros instantes da interação, o usuário consiga realizar alguma operação, mesmo que das mais elementares. Também é desafio do projetista a busca por contextos não necessariamente advindos da internet que possam ser traduzidos como estrutura de navegação de uma interface. Nunca haverá a certeza de que todos os usuários conheçam esse contexto anteriormente. Por isso, é necessário que a tradução presente no projeto da interface seja feita de modo a não se tornar obstrutiva aos usuários cujas experiências anteriores não abranjam tais significados.

Serão aqui apresentadas, por meio de estudos de caso, três possibilidades de aplicação dos recursos de linguagem visual em interfaces gráficas de *websites*. Essas três possibilidades de aplicação da linguagem visual são a remediação visual, as narrativas visuais ou cenários interativos e as alternativas para as metáforas clássicas do *desktop* e

do menu. A remediação visual está presente naquelas interfaces que buscam representar a aparência de outro meio para o qual o usuário já possua as habilidades de operação. É o caso, por exemplo, de um *website* que se pareça com um jornal ou que seja controlado por meio de botões que, visualmente, se pareçam com o controle de um televisor. As narrativas visuais ou cenários interativos estão presentes nas interfaces que contam um determinado enredo criando um cenário visual que dá ao usuário a sensação de “estar presente” em um ambiente fictício, que pode ser um local realmente existente ou apenas um mundo de fantasias. Por fim, as alternativas para a metáfora do *desktop* e do menu estão presentes naquelas interfaces que rompem de maneira mais marcante com o modelo tradicional, propondo outros conjuntos de significados para as operações corriqueiramente desempenhadas pelos usuários, por exemplo, substituindo os clássicos menus por um toca-discos ou por um mapa.

1. Remediação Visual

O conceito de remediação está na essência da célebre fala de McLuhan “o meio é a mensagem”. Nessa perspectiva o conteúdo de um meio é sempre outro meio. Grosso modo, diz respeito ao fato de que o rádio carrega traços do jornal, assim como a TV carrega traços do rádio. A internet carrega, por sua característica multimidiática, elementos dos mais diversos meios – e é essa carga que se torna evidente nas interfaces projetadas a partir da remediação visual. Evidentemente, não se trata da reprodução de um outro meio na plataforma digital, pois sempre que é transposta de um meio para outro, a mensagem é ampliada em alguns aspectos e tornada obsoleta em outros, “pois a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (MCLUHAN, 1971, p.22).

A Figura 1 apresenta um exemplo de interface baseada na tradução de outro meio para a plataforma da internet adaptando suas características como guia para a navegação do usuário. O *website* Dollar Readful explora a metáfora do jornal impresso antigo em sua

constituição e rapidamente leva o usuário a compreender que é com esse tipo de interação que terá de lidar.

Figura 1 – Interface do *website* Dollar Readful



Fonte: Disponível em: www.dollarreadful.com. Acesso em 10 out. 2011

Nessa interface, os *links* para as outras áreas do *website* não se encontram agrupados em um único ponto, mas sim dispersos ao longo da página sob a forma de manchetes do jornal. Qualquer usuário que conheça o modo de manuseio de um jornal impresso não encontrará dificuldade na operação dessa interface, mesmo não sendo ela convencional. Depois de desvendado esse mecanismo, o usuário ficará livre para percorrer a interface e encontrar ali as informações que procura.

Pode ser que tal compreensão não seja instantânea, e que o usuário precise de alguns cliques com erros e acertos até que tenha domínio absoluto do processo interativo. Porém, seus erros não causarão desconforto, pois farão parte do processo lúdico da descoberta.

Essa interface, portanto, resgata o nível de desenvolvimento real do usuário adquirido no manuseio do jornal impresso e instiga seu desenvolvimento potencial levando-o a aprender a clicar sobre as manchetes para encontrar as informações ali existentes. Como efeito cognitivo, essa interface pode vir a despertar, no usuário, o desejo pelo novo e a curiosidade pelo que há de vir, do mesmo modo como, no jornal impresso, há a expectativa sobre qual será a próxima manchete. Dependendo da sua experiência anterior com o jornal, o usuário também pode revelar, na navegação recorrente por essa interface, a expectativa por uma regularidade na atualização das informações, pois as novas edições em períodos regulares também é uma característica da tecnologia aqui remediada.

Já na interface apresentada na Figura 2, a proposta de remediação visual se dá em relação à televisão. No *website* Custom Design, todo o hipertexto é apresentado na tela de um aparelho televisor clássico, e sua operação se dá por meio de botões comumente encontrados nesses aparelhos. É como se, ao invés de escolher um nó do hipertexto em um menu, o usuário fizesse a opção por “trocar de canal” e assim fazer com que novas informações sejam apresentadas na tela.

Figura 2 – Interface do *website* Custom Design



Fonte: Disponível em: www.custom-design.ch/custom8. Acesso em 21 fev. 2012

Aqui o nível de desenvolvimento real do usuário, ou seja, a capacidade de operar um aparelho televisor é evocado como meio para iniciar o processo interativo. Trata-se de uma estratégia para acelerar o envolvimento do usuário com o contexto, uma vez que a mensagem ali apresentada não se trata propriamente de uma mensagem televisiva e, nem mesmo, será apresentada no formato audiovisual típico da televisão. Assim que for impactado pela proposta da interface, o usuário será motivado a lidar com seus controles para descobrir o que ela tem a oferecer, ou seja, seu nível de desenvolvimento potencial será acionado e ele terá de adquirir novas habilidades para encontrar tudo o que procura.

O desenho dos botões mantém relação icônica, em sentido peirceano, com os botões da televisão, mas suas funções podem não ser tão diretas: afinal, para que serviria um controle de ajustes de cores na interface de um *website*? O usuário terá de descobrir isso e o questionamento: “O que acontece se eu clicar neste botão?” servirá de guia para que ele experimente cada uma de suas funções e aprenda a operá-las.

Outra aplicação possível da linguagem visual nas interfaces é na forma de enredo, por meio das narrativas visuais e cenários interativos. Embora seja um pouco mais sutil, esse tipo de interface também se trata de uma ruptura com os modelos tradicionais.

2. Narrativas Visuais e Cenários Interativos

A estratégia das narrativas visuais ou cenários visuais trata de tirar a atenção dos roteiros clássicos de navegação e chamar a atenção para outro enredo, muitas vezes traduzidos de outros meios. Tal prática tem a capacidade de potencializar o processo interativo, pois faz a experiência de exploração do ciberespaço migrar da perspectiva bidimensional do labirinto e das cartas de navegação para a perspectiva multidimensional da ambientação e do envolvimento espacial completo.

De uma forma geral, os aplicativos e os *sites* são construídos dentro de um princípio hierarquizante, organizados em índices e tópicos. Além disso, não se pode esquecer que os endereços URL correspondem a um local único, fixo. Poderíamos nos perguntar o que seria um texto polimórfico, realmente hipertextual (...). A verdade é que ainda temos poucos exemplos em que o espaço multidimensional do computador tenha sido de fato explorado. Continuamos a ver, na sua grande maioria, trabalhos pertencentes a um plano bidimensional. A mera existência de *links* não representa a conquista de uma outra dimensão. (LEÃO, 1999, p. 133)

Uma característica fundamental das interfaces baseadas em narrativas visuais é que nelas o enredo original fornece os elementos visuais que formam o cenário interativo, porém esses elementos não são utilizados diretamente para realizar as operações desejadas pelo usuário. Por exemplo, na interface do *website* do jogador de *poker* Alexandre Gomes – apresentada na Figura 3 – os elementos do jogo não fazem parte das operações a serem desempenhadas pelo usuário, mas ajudam no envolvimento e no encantamento com a temática ali abordada. Todas as opções de navegação estão dispostas sobre uma textura que remete à mesa onde o *poker* é jogado e é criada a sensação de que o usuário está sentado nessa mesa trocando cartas com personagem. Ao percorrer as opções do menu com o *mouse*, uma pilha de fichas utilizadas para se fazer apostas durante o jogo acompanha o movimento, destacando a escolha a ser feita.

Figura 3 – Interface do *website* Alexandre Gomes



Fonte: Disponível em: www.alexandregomes.com.br. Acesso em 21 fev. 2012

Ao criar essa interface, o projetista precisaria se preocupar em torná-la eficiente para dois grupos de usuários com repertórios distintos: os que conhecem o jogo e os que conhecem a internet. O primeiro grupo é formado por pessoas que são familiarizadas com o *poker*, compreendem a função das cartas e das fichas e possuem, na memória, a cor e a textura empregada na composição da mesa de jogo. Para esse grupo de usuários o nível de desenvolvimento real explorado pela ambientação diz respeito às sensações e impressões que trazem de sua experiência com o *poker*. Esta familiaridade tornará o envolvimento com a interface mais propício e eliminará barreiras emocionais que os poderiam impedir de navegar pelas diversas áreas do *website*, desenvolvendo suas habilidades e diminuindo assim a Zona de Desenvolvimento Proximal. Já para o segundo grupo de usuários, conhecedores dos padrões hierárquicos recorrentes na internet, este será o nível de desenvolvimento real exigido, e o cenário contribuirá apenas com o encantamento e o envolvimento emocional. Estes usuários não terão dificuldades em encontrar o menu de opções e começar a navegar.

A Figura 4 apresenta a interface gráfica do *website* institucional da empresa Aussie BBQ Legends. Nele, há indícios do uso da linguagem visual em substituição aos elementos

tradicionais de navegação, mas não de maneira completa, como é a proposta das narrativas visuais. Ali fica evidente a construção de um cenário interativo a ser explorado pelo usuário. Esse cenário tem como tema uma mesa típica de *camping* com os produtos oferecidos pela empresa dispostos sobre ela. A mesa e o *camping* certamente fazem parte do imaginário do usuário e fazem sentido mais diretamente fora do ambiente da internet.

Há, portanto, por parte do projetista, a percepção deste enredo e sua tradução para o meio digital na forma de uma interface. Porém esta interface dá um passo adiante na exploração da narrativa visual e na composição do cenário interativo: nela, o usuário não interage com os objetos que estão sobre a mesa, mas todas as opções de ação estão expostas em um menu na parte superior do *website*. Embora esse menu tenha o aspecto visual de placas de madeira que ajudam a compor o cenário, ele ainda faz o papel clássico de apresentar de modo hierarquizado e organizado as opções de interação e os nós de conteúdo existentes no *website*.

Figura 4 – Interface do *website* institucional da empresa Aussie BBQ Legends



Fonte: Disponível em: www.aussiebbqlegends.com. Acesso em 10 out. 2011

O próprio cenário visual criado a partir da narrativa da mesa e do *camping*, por si só, dão conta de melhorar a experiência do usuário, uma vez que retomam em alguma medida o nível de desenvolvimento real que este possui sobre esta situação. Porém, o grande apelo aqui é para o lúdico e para a descoberta, ou seja, para o desenvolvimento potencial. É necessário clicar sobre os elementos, lidar com eles, para saber o que são capazes de fazer. No caso específico desta interface, é possível pensar ainda em uma alternativa ainda mais profunda de uso da linguagem visual, que seria eliminar o menu e tornar os produtos dispostos sobre a mesa clicáveis e manuseáveis. Ou seja, ao clicar sobre um produto ou ao posicioná-lo de certa maneira, o usuário teria acesso às outras áreas do *website*.

É o que acontece, em parte, na proposta de narrativa visual explorada pela interface gráfica do *website* institucional de um produtor colombiano de café, Juan Valdez, apresentada na Figura 5. Nesta interface, o cenário interativo praticamente elimina a necessidade de menus e botões clássicos, e o usuário passa a explorar aquela que é apresentada como a principal característica do produto: a região onde ele é produzido. A altitude das montanhas colombianas é frequentemente associada à qualidade do café ali produzido, e é esta a mensagem que a interface se preocupa em apresentar. Como praticamente há a ausência de menus e as operações possíveis no processo interativo são apresentadas de modo único, mesmo para os usuários mais experientes, haverá uma Zona de Desenvolvimento Proximal mais ampla a ser eliminada no primeiro contato com esta interface. O visitante precisará descobrir que as informações que ele procura sobre o produto poderão ser acessadas “ao longo da montanha” ali ilustrada.

Figura 5 – Interface do *website* Juan Valdez



Fonte: Disponível em: www.juanvaldez.com. Acesso em 21 fev. 2012

Há alguns pontos vermelhos indicando os nós de hipertexto espalhados sobre a montanha. A narrativa visual precisa dar conta de motivar o usuário a explorar o cenário. Quando esse envolvimento acontece, ele fatalmente irá encontrar esses nós e interagir com eles, e quanto mais envolvimento houver, melhor será a experiência interativa.

Ainda é possível utilizar a linguagem visual de modo mais decisivo na construção de uma interface, em uma intervenção ainda mais drástica. Nessa terceira possibilidade, as metáforas visuais advindas da narrativa ou da tradução de um enredo tomariam completamente o papel de promotoras da interatividade, de forma que as ações desempenhadas pelos usuários passariam pelo manuseio desses elementos visuais, em substituição à clássica metáfora da mesa de trabalho e dos menus.

3. Alternativas à Metáfora do Desktop e do Menu

A consequência final da aplicação da linguagem visual na composição das interfaces gráficas parece ser a completa anulação dos elementos tradicionais de navegação e sua

substituição por imagens que fazem parte da narrativa visual ali apresentada. Trata-se de uma quebra de paradigmas que não é facilmente assimilada pelos projetistas, mas que, aos poucos, tem ganhado espaço. Tentativas dessa natureza ainda não encontram respaldo teórico e fatalmente esbarram nas críticas daqueles projetistas que ainda estão impregnados com as normas e recomendações criadas quando a internet ainda engatinhava.

Vinte anos atrás, a interface parecia um brinquedo, rodinhas virtuais de aprendizado para noviços em computador. Hoje a aceitamos sem hesitar como necessária para a computação séria: funcional e fácil de usar; uma ferramenta essencial tanto para usuários tarimbados quanto para neófitos. Mas ir além desse modelo de eficiência e ver a interface gráfica como um meio de comunicação tão complexo e vital quanto o romance, a catedral ou o cinema – esta é uma proposta a que ainda precisamos nos acostumar. (JOHNSON, 2001, p.154)

As propostas de substituir completamente os menus e outros recursos que se tornaram praticamente padrão para o desenvolvimento de interfaces são, muitas vezes, vistas como heresias e tendem a ser condenadas em nome da usabilidade. São taxadas como difíceis de aprender e por isso não seriam apropriadas. Contudo, é possível olhar para essas iniciativas sob outra ótica. No primeiro contato, a Zona de Desenvolvimento Proximal entre o usuário e a interface “alternativa” é muito maior do que no caso das interfaces mais tradicionais e o esforço necessário para aprender a operá-las é um pouco maior. Contudo, ao envolver o usuário não só racionalmente, mas também emocionalmente e fisicamente, essas interfaces proporcionam maior desenvolvimento das habilidades de navegação e tornam a experiência muito mais satisfatória.

A representação de menus de opções parece ser o grande desafio das interfaces gráficas baseadas em linguagem visual. Mesmo encontrando uma boa metáfora, o projetista hesita em explorá-la como principal elemento do processo interativo. A Figura 6 apresenta uma espécie de paródia dessa situação. O grupo belga de atores Aksident utiliza imagens de seus membros segurando placas para a formação do menu.

Figura 6 – Interface do *website* do grupo Aksident

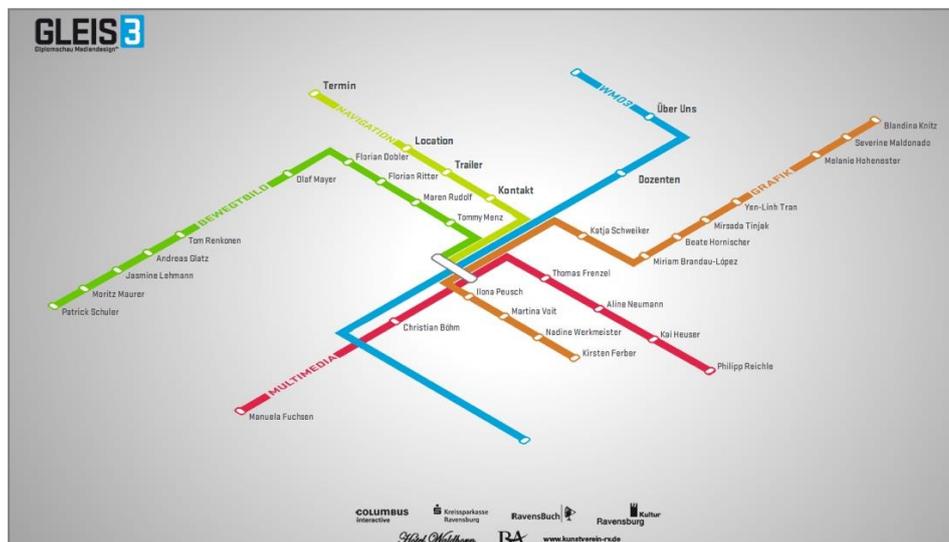


Fonte: Disponível em: www.aksident.de. Acesso em 10 out. 2011

Este exemplo está entre o método dos cenários interativos e o das metáforas alternativas, mas ilustra bem as possibilidades de ambos. Nessa interface, ao mesmo tempo em que interage com o hipertexto o usuário tem a sensação de interagir com os próprios atores do grupo, tornando o processo mais humano. A percorrer as imagens com o *mouse* elas se movimentam. Claramente optante pela metodologia da linguagem visual, essa interface abre mão até mesmo da presença da identificação da empresa no canto superior direito do *website*, uma vez que a própria presença dos atores do grupo no processo de navegação dispensa qualquer outro tipo de apresentação.

A Figura 7 apresenta a interface gráfica do *website* da empresa Gleis 3, que abre mão da metáfora do menu, que seria imediatamente assimilada pelos usuários, e propõe uma nova metáfora, um pouco menos óbvia, mas que também apela para um conhecimento previamente adquirido pelo usuário. Nessa interface, as opções do sistema são apresentadas na forma de um mapa de linhas de metrô, cujo significado e mecanismo de funcionamento certamente é amplamente conhecido pelo público alvo.

Figura 7 – Interface do *website* da empresa Gleis 3



Fonte: Disponível em: <http://gleis3.wm03.de>. Acesso em 10 out. 2011

A compreensão do funcionamento do site é mais difícil, pois inicialmente a Zona de Desenvolvimento Proximal é maior, porém a dificuldade inicial é superada pelo envolvimento sensorial gerado. Um usuário residente em uma grande cidade certamente já se deparou com esse tipo de mapa, mesmo que fora da internet. Assim, seu desenvolvimento real adquirido nessa experiência anterior será evocado pela interface, que o conduzirá até que adquira o desenvolvimento potencial necessário para operá-la mais livremente.

Há diversas operações cognitivas necessárias, como perceber que é possível movimentar o mouse sobre os personagens e identificar que cada um deles leva até uma área de conteúdo do *website*. É necessário que o usuário descubra e execute todo o roteiro para que a informação comece a ser apresentada. Porém, sob a ótica aqui proposta, esse “tempo perdido” operando os elementos visuais da interface se traduz em envolvimento sensorial. Assim, se a informação fica um pouco mais distante do usuário em um primeiro momento, quando este consegue acessá-la haverá maior proveito uma haverá a compreensão de todo o contexto em que ela é apresentada.

Considerações Finais

Em todas as interfaces aqui apresentadas, em maior ou menor grau, fica evidente que a aplicação da linguagem visual aumenta o envolvimento do usuário com seu contexto. Essa ampliação do envolvimento se dá na tentativa do usuário de diminuir a Zona de Desenvolvimento Proximal existente no primeiro contato entre ele e a interface. Quanto mais desafiadora for a compreensão do mecanismo de funcionamento do sistema de navegação de um *website*, mais o usuário deverá empregar sua atenção, suas emoções e suas aptidões físicas e assim, o resultado de sua experiência com o hipertexto será mais rico.

Embora possa haver resistência por parte dos desenvolvedores em romper com as recomendações tradicionais que garantiriam a eficiência da interface por meio da eliminação de barreiras e redução do esforço do usuário, fica evidente que a linguagem visual proporciona um caminho diferente para a promoção do mesmo tipo de eficiência. Interfaces pouco convencionais baseadas em linguagem visual conquistam o usuário ao provocar-lhe o estranhamento e aumentam seu envolvimento ao desafiá-lo a encontrar, por caminhos inusitados, a informação a que procura. Nesse esforço ele se envolve com a interface e alcança de modo engajado o resultado esperado, que é uma boa experiência de navegação e o efetivo acesso ao conteúdo que o *website* se propõe a apresentar.

Não se defende aqui que a metodologia tradicional para desenvolvimento de interfaces seja simplesmente substituída pela metodologia da linguagem visual. Para certos tipos de *websites*, evidentemente, as interfaces tradicionais podem ser as mais indicadas. Cabe ao projetista ter a sensibilidade para selecionar entre essas opções aqui apresentadas, aquela que melhor se adequa a cada caso.

Referências bibliográficas

CYBIS, Wakter, *et. al.*. **Ergonomia e Usabilidade**: conhecimentos métodos e aplicações, São Paulo: Novatec, 2007.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEÃO, Lúcia. **O Labirinto da Hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Rio de Janeiro: Cultrix, 1971

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 7.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.