The background is a complex collage of architectural drawings, sketches, and technical drawings. It features various lines, grids, and handwritten notes in different colors and orientations, creating a layered and textured visual effect.

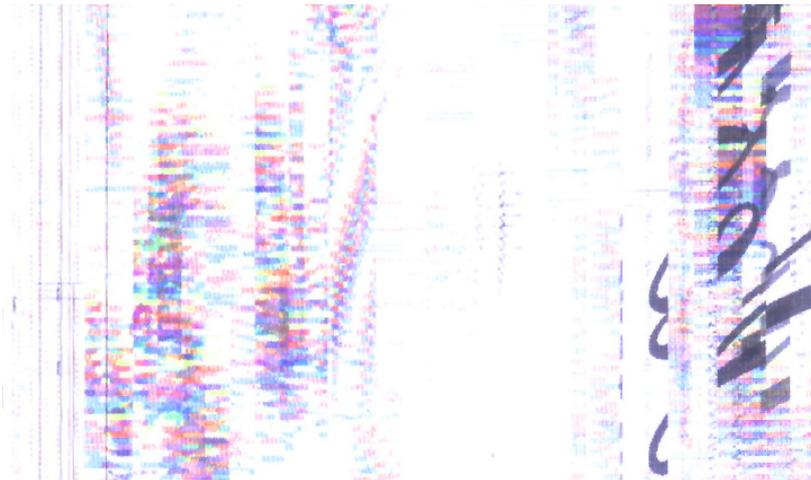
Universidade Federal do Paraná
Programa de Pós Graduação em Design
Mestrado em Design

Leandro Tadeu Catapam

Design Experiencial em Websites
PÓS-MODERNOS:
Repensando a Usabilidade

Curitiba
março/2010

Universidade Federal do Paraná
Programa de Pós Graduação em Design
Mestrado em Design



Leandro Tadeu Catapam

Design Experiencial em Websites

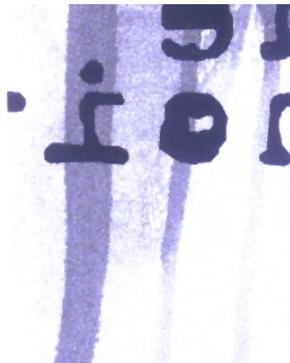
PÓS-MODERNOS:

Repensando a Usabilidade

Dissertação de mestrado apresentada como requisito para obter o título de mestre em Design do curso de mestrado em Design da UFPR, na área de concentração Design Gráfico.

Orientação: Prof^a Dr^a Stephania Padovani

Curitiba
fevereiro/2010



AGRADECIMENTOS

Agradeço a Stephania Padovani pela competência, auxílio e entusiasmo na orientação.

Agradeço aos meus pais - Mario Tadeu Catapam e Margarida de Souza Catapam pelo incentivo.

Agradeço a Paulo Renato Ferraresi pela companhia e compreensão.

Agradeço a todos que me auxiliaram no desenvolvimento da pesquisa.

RESUMO

Atualmente, a World Wide Web é um dos sistemas de informação mais importantes. Seu crescimento acelerado – inicialmente através do desenvolvimento tecnológico e, posteriormente, através do aprimoramento do design das páginas – passou a gerar novos conceitos referentes à concepção visual.

Os sites passaram a se diferenciar nitidamente uns dos outros, de modo a criar uma ampla variedade de estilos. Assim, enquanto alguns sites possuem características visuais modernas, com destaque para a formalidade e para a objetividade, outros apresentam aparência pós-moderna, com forma fragmentada e não usual.

O caráter mutável do design, a sua flexibilidade e a abertura para novas influências envolvem tudo aquilo que não é fixo e que se constrói num constante processo de transformação. A web recebe características denominadas pós-modernas no design (fragmentação, ruído e ilegibilidade), com o surgimento de indagações acerca do modo como se processa a experiência do usuário diante de tal paradigma pós-moderno.

Esses questionamentos são essenciais, pois muitos princípios de usabilidade (facilidade de aprendizado, consistência e produção de mensagens visuais claras), em geral, são tratados de forma distinta em sites com tendência pós-moderna. Logo, uma nova forma de encarar a usabilidade passa a ser vislumbrada, com ênfase à atração, à motivação e à satisfação do usuário diante desse novo cenário.

Para aprofundar esses conceitos, inicialmente através de estudo analítico, esta pesquisa explorou as características visuais dos websites pós-modernos. Em seguida, realizou-se uma avaliação de usabilidade por intermédio de checklist. Por fim, conduziu-se um ensaio de interação para observar o comportamento dos usuários frente a dois websites de tendência pós-moderna, mas com resultados opostos na avaliação de usabilidade.

O ensaio de interação evidenciou que é possível a coexistência entre usabilidade e elementos visuais e conceituais pós-modernos. A partir de usuários com diversas atividades profissionais, foi possível mensurar as diferentes experiências por eles vivenciadas no que diz respeito à relação com os websites pós-modernos.

PALAVRAS CHAVE

Design. Experiência. Pós-Modernidade. Usabilidade. Web.

ABSTRACT

The World Wide Web is a major information system in the present. Its accelerated growth, initially through technological development and later through better webpage design, has led to the development of new concepts with regard to visual creation.

Websites have increasingly sought to set themselves apart from each other, which has enabled the creation of myriad styles. Some websites present modern visual features, favoring formality and objectivity, while others are postmodern in appearance, displayed in a fragmented and unusual form.

The ever-changing character of design, its flexibility and openness to new influences, addresses all that is not fixed and that is built in a constant process of transformation (KOPP, 2004). The web is ultimately given design features that are labeled as postmodern (fragmentation, noise, illegibility), which entails questions on how the user experience is carried out in the face of this postmodern paradigm.

These are essential questions, as many usability principles (sensible learning curve, consistency and clear visual messages) are ultimately broken in website with postmodern tendencies. Thus, a new way to handle usability is being outlined, focusing on user appeal, motivation and satisfaction in this new scenario.

In order to further develop these concepts, this research work explored the visual features of postmodern website, with an analytic study as a starting point. Then, a checklist was employed to assess usability. Finally, an interaction test was conducted to observe user behavior with regard to two websites with postmodern trends, which yielded opposite results in assessing usability.

The interaction test made clear that usability and postmodern visual and conceptual elements can coexist. In assessing users with diverse professional background, it was possible to measure the different experiences they had with the postmodern websites.

KEYWORDS

Design. Experience. Postmodernism. Usability. Web.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Au Café – Edouard Manet, 1878.....	16
Figura 02: Síntese da evolução do termo moderno.....	19
Figura 03: Síntese das características gerais do modernismo.....	19
Figura 04: Capa revista Wet, 1979 – April Greiman e Jyme Odgers (POYNOR, 2003).....	23
Figura 05: Síntese da evolução do termo pós-moderno.....	24
Figura 06: Síntese das características gerais do modernismo.....	24
Figura 07: Quadro das diferenças entre modernismo e pós-modernismo (SANTOS, 2006).....	26
Figura 08: Síntese das diferenças entre Idade Moderna e Idade Pós-Moderna	26
Figura 09: Síntese das semelhanças entre o modernismo e pós-modernismo	27
Figura 10: Cartaz La Troupe de Mademoiselle Églantine – Toulouse Lautrec, 1895/96	28
Figura 11: Garota com Mandolin – Pablo Picasso, 1910	29
Figura 12: Velocidade Abstrata - O carro passou – Giacomo Balla, 1913	30
Figura 13: Da Dandy – Hannah Höch, 1919	30
Figura 14: Os Amantes – René Magritte, 1928	31
Figura 15: Capa do periódico BROOM – El Lissitzky, 1923	32
Figura 16: Cartaz para Nord Express – A. M. Cassandre, 1927	32
Figura 17: Composição em azul, preto, amarelo e vermelho – Piet Mondrian, 1922.....	33
Figura 18: Síntese das relações entre a os movimentos artísticos e as características modernistas do final do século XIX e início do século XX	34
Figura 19: Síntese das relações entre a os movimentos artísticos e as características da expressão visual no pós-modernismo	34
Figura 20: Cartão postal desenvolvido pelo aluno e, posteriormente, professor da Bauhaus Herbert Bayer, 1923.....	35
Figura 21: Síntese das características gerais da modernidade relacionadas a Bauhaus	36
Figura 22: Síntese das leis da psicologia da Gestalt	37
Figura 23: Grade e página: livro Schiff nach Europa (Navio para a Europa) – Karl Gerstner, 1957	38
Figura 24: Síntese das características do design moderno relacionadas à modernidade	39
Figura 25: Fechar antes de acender (Pepsi Cola) – Andy Warhol, 1962	40
Figura 26: Anúncio em fanzine, 1977.....	41
Figura 27: Playback – Cabaret político “Das Kom (m) ödchen” - Uwe Loesch, 1982	43
Figura 28: You Bet Your Life – Cabaret político “Das Kom (m) ödchen” - Uwe Loesch, 1984	43
Figura 29: Capa para Revista Ray Gun – David Carson, 1997.....	43
Figura 30: Cartaz para o grupo Cabaret Voltaire – Neville Brody, 1984.....	43
Figura 31: Síntese das características do design pós-moderno relacionadas à pós-modernidade.....	45
Figura 32: Síntese das semelhanças entre o design moderno e pós-moderno	46
Figura 33: Síntese das diferenças entre o design moderno e pós-moderno	46
Figura 34: Síntese das relações entre princípios de usabilidade e características do design moderno, da Idade Moderna e da modernidade	50
Figura 35: Esquema visual dos planos de um website (GARRET, 2003).....	51
Figura 36: Síntese dos objetivos da pesquisa e a Teoria do Emotional Design.....	53
Figura 37: Síntese dos Módulos da Teoria do Marketing Experiencial	54
Figura 38: Imagem 1: website da banda francesa Blérots de Ravel (www.blerotsderavel.com).....	54
Imagem 2 e 3: Detalhes de um dos menus do website.....	54
Figura 39: Síntese das relações entre aspectos do design experiencial e características do design pós-moderno	55
Figura 40: Website do designer inglês Dan Smith (www.evskion.de)	56
Figura 41: Website pessoal (www.geom-d) (WIWDEMANN, 2003).....	57
Figura 42: Website do estúdio de design e animação P2 (versão de 1998 do website / disponível em www.p2output.com)	58
Figura 43: Website da banda inglesa Goldfrapp para lançamento do álbum Black Cherry em 2003 (website atual: www.goldfrapp.com)	58
Figura 44: Website do designer Andres Saurina (www.andressaurina.com)	59
Figura 45: Website promocional do filme Requiém para um Sonho (www.requiemforadream.com).....	59
Figura 46: Website de estúdio de ilustração digital (www.eboy.com)	60
Figura 47: Website de estúdio de arquitetura (www.groupe-e2.com)	60
Figura 48: Website americano de ilustração e arte digital (www.visualdata.org)	61
Figura 49: Website da revista digital Atlas Magazine (www.atlasmagazine.com)	61
Figura 50: Síntese das relações entre Usabilidade, Design Experiencial, Design Pós-Moderno e Pós-Modernismo	63
Figura 51: Síntese das fases do método da pesquisa	65

Figura 52: Lista das características pós-modernas conceituais	68
Figura 53: Lista das características pós-modernas gráficas: representação / apresentação	69
Figura 54: Lista das características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação	70
Figura 55: Lista dos princípios de usabilidade (parte 1).....	71
Figura 56: Lista dos princípios de usabilidade (parte 2).....	72
Figura 57: Itens utilizados do PSSUQ: Post-Study System Usability Questionnaire (1993).....	74
Figura 58: Itens utilizados do Standart Wammi Questionnaire (2005)	75
Figura 59: Itens utilizados do SUS - System Usability Scale (1986)	75
Figura 60: Itens utilizados do Questionário dos Prazeres (2000) adaptados por Teixeira (2008)	76
Figura 61: Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas conceituais (parte 1).....	79
Figura 62: Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas conceituais (parte 2).....	80
Figura 63: Website do grupo musical Au Revoir Simone (www.aurevoirsimone.com)	80
Figura 64: Website da agência Damman Pearce (www.dammanpearce.com)	81
Figura 65: Website informativo sobre drogas Talk to Frank (www.talktofrank.com)	81
Figura 66: Website promocional do aparelho de mp3 Zune - tela 1 (www.zunejourney.net)	82
Figura 67: Website promocional do aparelho de mp3 Zune - tela 2 (www.zunejourney.net)	82
Figura 68: Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: representação / apresentação (parte 1)	82
Figura 69: Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: representação / apresentação (parte 2)	83
Figura 70: Website da marca de skate Dimension Board (www.dimensionboard.com)	83
Figura 71: Website Conexão Moda da empresa TAM (www.tamconexaomoda.com.br).....	84
Figura 72: Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação (parte 1)	84
Figura 73: Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação (parte 2)	85
Figura 74: Website do estilista Chris Benz - tela 1 - (www.chris-benz.com)	85
Figura 75: Website do estilista Chris Benz - tela 2 - (www.chris-benz.com)	85
Figura 76: Tabela dos resultados do checklist de usabilidade - parte 1	86
Figura 77: Tabela dos resultados do checklist de usabilidade - parte 2	87
Figura 78: Website da agência Resn - tela 1 - (www.resn.co.nz)	88
Figura 79: Website da agência Resn - tela 2 - (www.resn.co.nz)	88
Figura 80: Hotsite da Comunidade Terapêutica Dia (www.ctdia.com.br/hotsite)	89
Figura 81: Website da Rádio 98 Fm (www.98fm.com.br)	89
Figura 82: Website da empresa Havaianas (www.havaianas.com.br).....	89
Figura 83: Website do artista plástico Philipp Jordann (www.teddiesinspace.com)	90
Figura 84: Website do fotógrafo Giancarlo Yerkes (www.newpanic.com)	90
Figura 85: Website da fundação contra violência doméstica na Holanda – SIRE (www.kinderenindekou.nl)	90
Figura 86: Website do estúdio de design Designed Memory (www.designedmemory.com).....	91
Figura 87: Website do Dj alemão Hell - tela 1 - (www.djhell.de).....	91
Figura 88: Website do Dj alemão Hell - tela 2 - (www.djhell.de).....	92
Figura 89: Website da estilista Stacey Bendet (www.aliceandolivia.com)	92
Figura 90: Website do estúdio de animação e webdesign Timecode (www.timecode.web.pt)	93
Figura 91: Website do produto Sucos DelValle (www.delvalle.com.br).....	93
Figura 92: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - tela 1 - (www.requiemforadream.com)	94
Figura 93: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - tela 2 - (www.requiemforadream.com)	94
Figura 94: Síntese dos resultados obtidos a partir das características pós-modernas e os princípios de usabilidade .	95
Figura 95: Website da agência Resn - HOME - (www.resn.co.nz)	96
Figura 96: Website da agência Resn - ABOUT - SERVICES - (www.resn.co.nz).....	96
Figura 97: Website da agência Resn - WORK - (www.resn.co.nz)	97
Figura 98: Website da agência Resn - ABOUT - PROCESS - (www.resn.co.nz)	97
Figura 99: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO CASSINO 1 - (www.requiemforadream.com)	98
Figura 100: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO VÍRUS 1 - (www.requiemforadream.com)	98
Figura 101: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - TELA FINAL - (www.requiemforadream.com)	99
Figura 102: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - PERSONAGENS 1 - (www.requiemforadream.com)	99
Figura 103: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - BANNER DE ABERTURA - (www.requiemforadream.com)	100

Figura 104: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - REVELAÇÃO DA DIAGRAMAÇÃO - tela 1 - (www.requiemforadreamcom)	101
Figura 105: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - REVELAÇÃO DA DIAGRAMAÇÃO - tela 2 - (www.requiemforadreamcom)	101
Figura 106: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - CONTROLE DO MOUSE - (www.requiemforadreamcom)	102
Figura 107: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - PERSONAGENS 2 - (www.requiemforadreamcom)	103
Figura 108: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - PERSONAGENS 3 - (www.requiemforadreamcom)	103
Figura 109: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - DETALHE TELA FINAL - (www.requiemforadreamcom)	104
Figura 110: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO CASSINO 2 - (www.requiemforadreamcom)	105
Figura 111: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO MENSAGEM DE ERRO - (www.requiemforadreamcom)	105
Figura 112: Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO VÍRUS 2 - (www.requiemforadreamcom)	106
Figura 113: Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: RÉQUIEM PARA UM SONHO - (parte 1)	106
Figura 114: Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: RÉQUIEM PARA UM SONHO - (parte 2)	107
Figura 115: Website da agência Resn - TELA DE ABERTURA - (www.resn.co.nz)	108
Figura 116: Website da agência Resn - INTERAÇÃO COM O NOME DA AGÊNCIA - (www.resn.co.nz)	109
Figura 117: Website da agência Resn - DETALHE MENU - (www.resn.co.nz)	109
Figura 118: Website da agência Resn - WORK . BRANDING - (www.resn.co.nz)	110
Figura 119: Website da agência Resn - WORK . CHARACTERS - (www.resn.co.nz)	110
Figura 120: Website da agência Resn - NEWS - (www.resn.co.nz)	110
Figura 121: Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: AGÊNCIA RESN - (parte 1)	111
Figura 122: Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: AGÊNCIA RESN - (parte 2)	112
Figura 123: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - APRENDIZADO E FACILIDADE DE USO	113
Figura 124: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - DESEMPENHO NA TAREFA	113
Figura 125: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - DESIGN DO SISTEMA	114
Figura 126: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - SATISFAÇÃO, IMPRESSÕES E EMOÇÕES	114
Figura 127: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - APRENDIZADO E FACILIDADE DE USO	115
Figura 128: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - DESEMPENHO NA TAREFA	115
Figura 129: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - DESIGN DO SISTEMA	116
Figura 130: Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - SATISFAÇÃO, IMPRESSÕES E EMOÇÕES	116

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

Apresentação e Contextualização da Problemática	11
Questões e Problema da Pesquisa	11
Objeto de Estudo.....	11
Objetivos da Pesquisa	12
Justificativa e Relevância da Pesquisa	12
Visão Geral do Método da Pesquisa.....	12
Organização da Dissertação	13

FUNDAMENTAÇÃO TÉORICA

capítulo 1 Chaves Conceituais para o entendimento da Modernidade e da Pós-Modernidade

1.1 Características Gerais da Modernidade	15
1.2 Características Gerais da Pós-Modernidade	20
1.3 Moderno versus Pós-Moderno: Similaridades e Diferenças	25

capítulo 2 Design Gráfico Moderno e Pós-Moderno

2.1 Influência dos Movimentos Artísticos no Design	28
2.2 Influência do Estilo Internacional e da Teoria da Gestalt no Design Moderno	34
2.3 Características Visuais do Design Moderno	38
2.4 Alternativas ao Estilo Internacional e sua Influência no Design Pós-Moderno.....	39
2.5 Características Visuais do Design Pós-Moderno	42
2.6 Design Moderno versus Design Pós-Moderno: Similaridades e Diferenças	45

capítulo 3 Usabilidade na Web e Aspectos Experienciais

3.1 Conceituação de Usabilidade	47
3.2 Princípios de Usabilidade Aplicáveis à Web.....	47
3.3 Usabilidade Aparente: A Inclusão dos Aspectos Estéticos	50
3.4 Experiência e Emoção na Web.....	52
3.5 O Estilo Pós-Moderno na Web.....	55
3.6 Relações entre os Conceitos de Usabilidade, Design Experiencial, Pós-modernismo e os Novos Estilos na Web	62

capítulo 4 Método da Pesquisa

4.1 Caracterização da pesquisa.....	64
4.2 Abordagem filosófica	64
4.3 Fases da pesquisa.....	64
4.4 Técnicas de coleta de dados	67
4.5 Participantes da pesquisa	76
4.6 Aparato	77
4.7 Estratégia de análise	77

capítulo 5 Resultados da Pesquisa	
5.1 Resultados da análise gráfica dos websites	79
5.2 Resultados da avaliação de usabilidade dos websites	86
5.3 Síntese dos resultados da fase analítica.....	94
5.4 Resultados do ensaio de interação	100
5.4.1 Resultados da interação dos usuários com o site Réquiem para um Sonho	100
5.4.2 Resultados da interação dos usuários com o site da Agência RESN	108
5.4.3. Discussão comparativa dos resultados do ensaio de interação	113
5.4.4 Síntese e Conclusões do Ensaio de Interação	117
capítulo 6 Conclusões e Desdobramentos da Pesquisa	
6.1 Considerações Metodológicas.....	121
6.2 Desdobramentos da Pesquisa	122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	123
APÊNDICE 1	
Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	129
APÊNDICE 2	
Lista de Tarefas para Interação	130
APÊNDICE 3	
Questionário utilizado na Observação de Interação.....	131
ANEXO 1	
The IBM Questionnaires - The Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)	133
ANEXO 2	
Standart Wammi (Website Analysis and MeasureMent Inventory) Questionnaire.....	136
ANEXO 3	
SUS - System Usability Scale	137
ANEXO 4	
Questionário de Avaliação dos Prazeres (JORDAN, 2000), adaptado por Teixeira (2008)	138

INTRODUÇÃO

Apresentação e Contextualização da Problemática

Há um grande número de websites que desconsidera princípios de usabilidade em seus projetos, principalmente no que diz respeito à apresentação da informação. No que concerne a isso, algumas recomendações (PADOVANI; HOMMA, 2006) necessitam de atenção especial:

- os itens informacionais devem ser diferenciados de acordo com sua hierarquia ou com sua importância para a realização da tarefa;
- os enunciados devem ser apresentados em caracteres visíveis, simples e utilizando combinação de cores que facilite a leitura;
- os ícones devem ser visíveis/legíveis e compreensíveis ao usuário do sistema informacional;
- os textos devem ser legíveis e de fácil leitura (considerando aspectos como entrelinhamento, espaçamento entre palavras, alinhamento).

Alguns websites, no entanto, apresentam uma ruptura (TRACTINSKY, 1997) entre a usabilidade inerente (como o sistema deve funcionar) e a usabilidade aparente (como o sistema se apresenta para funcionar). Essa ruptura gera um modo de leitura diferenciado e suscita ao usuário a possibilidade de descobrir caminhos que nem sempre são explícitos.

Nesse sentido, é importante ressaltar que muitos websites da área cultural (por exemplo, música e cinema) e também websites profissionais de estúdios de design, fotografia e moda adotam essa forma de apresentação não linear e pouco previsível.

Questões e Problema da Pesquisa

Com base no exposto, alguns questionamentos auxiliaram no estabelecimento do problema:

- Os websites pós-modernos conseguem atrair e motivar seus visitantes, gerando satisfação de seu respectivo público-alvo?
- É possível existir uma maneira desestruturada de apresentar a informação que, mesmo assim, gere uma experiência positiva para o usuário?
- A “desobediência” aos princípios de usabilidade pode ser útil ao aspecto experiencial/emocional de determinados websites?
- É possível combinar usabilidade e design gráfico pós-moderno em websites?

Diante de tais questionamentos o problema do presente estudo sintetizou-se através da seguinte pergunta:

- Como o design gráfico de um website com características pós-modernas pode afetar a experiência do usuário?

Objeto de Estudo

O estudo teve como objeto os websites com tendência pós-moderna e as respectivas interações com seus usuários. De acordo com Kopp (2004), as características essenciais da pós-modernidade em design referem-se a um comportamento estético que “rompe com a previsibilidade e assepsia do alto modernismo”. Ademais, o referido autor completa que os elementos do design pós-moderno se desdobram em vários itens, tais como:

- tipografia aleatória;
- mistura de peso e estilo numa mesma palavra;

- imagens com múltiplas camadas e fragmentadas;
- uso da colagem, paródias e simulacros do mundo do design e da arte;
- descentralização de elementos visuais.

Por fim, Kopp (2004) salienta ainda que, numa diagramação pós-moderna, o ruído e a imperfeição, a “sujeira visual” e o imprevisível caminham juntos na construção do discurso comunicacional.

Os sites estudados nesta pesquisa, portanto, possuem as características supracitadas.

Objetivos da Pesquisa

Objetivo geral: Verificar o modo como são constituídos visualmente os websites pós-modernos e a maneira como suas características afetam a experiência de seus usuários nos níveis da ATRAÇÃO, MOTIVAÇÃO e SATISFAÇÃO.

Objetivos específicos:

- identificar e caracterizar os elementos gráficos constitutivos dos sites pós-modernos;
- verificar se os sites pós-modernos se apresentam e se configuram de acordo com os princípios de usabilidade;
- observar como os níveis de experiência proporcionados pelos websites pós-modernos atingem seus usuários;
- entender como a relação entre usabilidade e design gráfico pós-moderno afeta a experiência dos usuários de websites.

Justificativa e Relevância da Pesquisa

O design de websites atingiu um nível de atuação em que tudo pode ser experimentado, de modo a libertar-se dos impedimentos tecnológicos que outrora configuravam obstáculos e a abrir espaço para o pós-modernismo gráfica. Dessa forma, a web desestrutura-se visualmente em determinados websites, vivenciando algo que o design gráfico impresso já havia experimentado, ou seja, a essência cambiante, variável e mutante do design na condição de atividade projetual (KOPP, 2004).

Nesse sentido, é possível prever que essa característica variável do design promova algum tipo de experiência no observador. A experiência, definida por Schmitt (2000) como o conjunto de “acontecimentos individuais que ocorrem como resposta a algum estímulo”, passa a ter valor nos projetos de websites, priorizando não somente a facilidade de uso, mas também a interação e seu impacto cognitivo.

Logo, esta pesquisa revela-se oportuna e necessária para a tentativa de identificar as características dessa nova usabilidade relativa ao contexto visual do website e a forma como o usuário vivencia essa experiência. Algumas pesquisas de design experiencial na web e design gráfico pós-moderno já foram desenvolvidas, mas o diferencial do presente estudo é aproximar essas duas frentes conceituais.

A partir dessa aproximação, será possível mapear o fenômeno pós-modernista na web e perceber suas características, sua forma visual e seu impacto relativamente ao usuário.

A pesquisa é relevante, pois oferece uma contribuição à área do Design Experiencial e Informacional no que tange ao comportamento de usuários de websites frente ao paradigma pós-moderno.

Visão Geral do Método da Pesquisa

O método da pesquisa foi composto com 3 fases:

- **FASE 1:** Análise Gráfica

- **FASE 2:** Avaliação de Usabilidade
- **FASE 3:** Observação de Interação

FASE 1: Análise Gráfica

Esta fase foi formada por estudo analítico, com a utilização de um protocolo de observação desenvolvido especificamente para esta pesquisa. Esse protocolo foi construído a partir da combinação de características conceituais e gráficas do design pós-moderno. O objetivo desta fase foi coletar websites de diferentes gêneros e aplicações que possuíssem no seu design elementos pós-modernos.

FASE 2: Avaliação de Usabilidade

Os websites selecionados na fase anterior passaram por um processo de avaliação de usabilidade através de checklist. Esse instrumento teve como base os princípios de usabilidade indicados por diversos autores.

O checklist de usabilidade foi aplicado em vinte websites identificados na fase 1 como pós-modernos. O objetivo desta fase foi selecionar dois websites que tivessem relação de oposição entre respeito e desrespeito aos princípios de usabilidade, ainda que pós-modernos.

FASE 3: Observação de Interação

Nesta fase, 20 participantes interagiram com os dois websites selecionados na fase 2, com a ocorrência de verbalização estimulada simultânea. Após a interação, os participantes responderam a um questionário. Esse questionário apresentou-se como um instrumento híbrido, baseado na facilidade de uso, avaliação dos prazeres e mensuração da satisfação.

Organização da Dissertação

A dissertação divide-se em seis capítulos, dos quais três correspondem à fundamentação teórica. Quanto aos demais, dizem respeito, respectivamente, à explicação do método (quarto), à apresentação de resultados (quinto) e, enfim às conclusões e aos desdobramentos (sexto).

CAPÍTULO 1

Chaves Conceituais para o Entendimento da Modernidade e da Pós-Modernidade

Este capítulo delimita as características gerais da modernidade e da pós-modernidade. Sua principal função é gerar chaves conceituais para o entendimento dos termos e, por conseguinte, contribuir para uma visão mais abrangente. As teorias da modernidade e da pós-modernidade, as relações entre essas teorias e seus reflexos no ser humano e na sociedade são alguns dos assuntos que compõem este capítulo.

CAPÍTULO 2

Design Gráfico Moderno e Pós-Moderno

O design moderno e sua relação com o design pós-moderno fundamentam este capítulo. Seu objetivo é perceber o modernismo e o pós-modernismo no design, as semelhanças e diferenças entre as duas manifestações e, principalmente, estabelecer as características gráficas pós-modernas.

CAPÍTULO 3

Usabilidade na Web e Aspectos Experienciais dos Websites

Os princípios de usabilidade, amplamente utilizados na web, são relacionados aos conceitos de design experiencial. Este capítulo tem como finalidade o estudo de tais princípios, seus desdobramentos e aplicabilidades, além da definição de pontos positivos e negativos nas relações com o design experiencial. Design emocional, prazer aliado à interação, camadas de um website e tipos de experiência na web são alguns dos termos tratados neste capítulo.

CAPÍTULO 4

Método da Pesquisa

Este capítulo apresenta o método da pesquisa e a explicação detalhada de cada fase do processo. As técnicas de coleta de dados e a estratégia de análise fazem parte de seu conteúdo.

CAPÍTULO 5

Resultados da Pesquisa

Os resultados obtidos a partir da aplicação do método de pesquisa estruturam este capítulo. A análise dos websites com características pós-modernas e dos princípios de usabilidade avaliados constitui a primeira parte. Na sequência, este capítulo aborda os resultados do ensaio de interação realizado com usuários.

CAPÍTULO 6

Conclusões e desdobramentos da pesquisa

Os objetivos da pesquisa introduzem este capítulo e buscam evidenciar de que forma os resultados foram atingidos durante o processo. As técnicas para a realização do estudo dão continuidade a essa proposta, de maneira a revelar as dificuldades e facilidades encontradas na aplicação do método.

As questões que ajudaram a estabelecer o problema da pesquisa são respondidas neste conteúdo, gerando uma síntese geral de resultados. Como parte final, as contribuições da pesquisa e seus respectivos desdobramentos são descritos e analisados, expondo os resultados alcançados e seu impacto no design.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

capítulo 1 Chaves Conceituais para o entendimento da Modernidade e da Pós-Modernidade

Durante o processo de levantamento de dados deste capítulo observou-se uma alternância de terminologias e significados que muito prejudicam o estabelecimento dos termos moderno e pós-moderno. As múltiplas abordagens, muito embora se mostrem coerentes aos objetivos de seus autores, revelam-se inúmeras vezes incompletas e, conseqüentemente, impossibilitadas de contemplar os fenômenos sob vários ângulos.

Com isso, nota-se a grande complexidade que tais termos trazem na sua essência, evidenciando contradições que, em determinados contextos, são nítidas. O principal foco deste capítulo é se concentrar sobre esta variedade de acepções e, sendo assim, criar um panorama sobre o moderno, o pós-moderno e suas respectivas semelhanças, diferenças e desdobramentos.

Movimentos que envolvem tendências comportamentais geralmente despertam dois pólos de ação: um favorável ao movimento; outro, contrário. No contexto da modernidade, ainda durante seu desenvolvimento, já havia movimentações contrárias ao ideal do homem moderno (BAUDRILLARD, 1993).

Lyotard (2006) define os questionamentos decorrentes dessa resistência como uma crítica mesclada com desconfiança ao projeto estável, puro e previsível da modernidade. Essa situação começou a produzir reflexões acerca dos novos posicionamentos relativos a essas mudanças e nasceu o termo Pós-Modernidade.

Destarte, convém frisar que o homem moderno não se transformou de maneira abrupta em homem pós-moderno, mas sim agregou algumas posturas diferenciadas em relação à modernidade. Como exemplo, no âmbito da expressão visual, Hollis (2001) destaca que a mudança do formalismo para o informalismo, com ênfase à falta de seriedade, traduziu-se numa atitude pós-moderna, desenrolando-se de várias formas. O autor ressalta ainda que essa tradução não ocorreu instantaneamente.

Segundo Bauman (2001), os seres humanos ainda são modernos, porém de outra maneira. Para melhor compreender essa transição, é preciso inicialmente observar de que forma a modernidade se desenvolveu.

1.1 Características Gerais da Modernidade

Compagnon (1996) define o termo "moderno" simplesmente como a negação da tradição. Essa negação da tradição assumiu formas tão complexas e, muitas vezes, tão contraditórias que na década de 90 surgiu o termo "múltiplas modernidades" (SCHMIDT, 2007).

Para Lefebvre (1969), a modernidade representa uma busca de conhecimento baseada na crítica. Segundo Beuttenmüller (2002), a modernidade é uma ação que se desenrola na descoberta. Ainda de acordo com tal autor, a modernidade não resulta de um projeto individual, mas de uma somatória de vários projetos. Aqui, percebe-se uma noção de modernidade bastante abstrata e aplicável, num primeiro momento, a qualquer tipo de assunto.

A dimensão histórica da modernidade, contudo, pode ser explorada através de acontecimentos que embasaram seu projeto sócio-cultural e indicaram as suas inúmeras possibilidades de desdobramentos.

Freitag (1995) menciona três eventos históricos ocorridos na Europa que tiveram grande alcance no mundo em virtude das suas características marcantes:

- a Reforma Protestante, que propôs mudanças contrárias à ótica do catolicismo tradicional;
- o Iluminismo, que deu destaque à burguesia pela busca ideológica da razão;

- a Revolução Francesa, que, em nome da Liberdade, Igualdade e Fraternidade, rompeu com o regime de governo vigente.

Mesmo com tais elementos históricos, que auxiliam na construção dos conceitos, alguns autores ainda ressaltam o caráter abstrato e mais conceitual da modernidade, caracterizando-a como um projeto com multiplicidades de programas e objetivos e não propriamente uma realidade institucional que possui um único mentor (EISENSTADT, 2007). Tal definição é compreensível, mas não traz uma aplicabilidade específica ao termo.

Como comparação a este enfoque, percebe-se que Compagnon (1996) expõe sua visão, estabelecendo traços essenciais do comportamento humano na modernidade. Dessa maneira, constrói sua abordagem baseada na arte. Ainda segundo o autor, os termos moderno, modernidade e modernismo não se referenciam por idéias claras e conceitos objetivos e fechados.

Sob este viés, fica claro que sua abordagem, muito embora intente uma certa especificidade, dilui-se em quatro traços essenciais da modernidade que, apesar de apontarem ao contexto artístico, possuem um fundamento social, político e comportamental:

- **o não acabado:** as características inacabadas manifestam-se na pintura e a rapidez no traço pode ser observada, por exemplo, na obra de Manet;
- **o fragmentário:** o uso de impressões rápidas e detalhes usados pelos impressionistas. Para Compagnon (1996) o artista moderno está dividido: sua dimensão política e racional rivaliza com a sua dimensão artística, mais intuitiva e inesperada;
- **a insignificância e a perda de sentido:** o fazer artístico moderno resolve investir na indeterminação do sentido da sua obra, ou seja, ela pode não dizer nada e cabe ao observador, se puder e quiser, optar por uma interpretação;
- **a autonomia:** por meio do exercício da consciência crítica, é apresentada a busca pela obra de arte autosuficiente e sem conexão a nenhuma referência ou elemento exterior.

A expressão do elemento **não-acabado** pode ser observada na manifestação dos artistas impressionistas, a exemplo de Manet, os quais possuíam, no seu resultado plástico, o indício da rapidez na execução da obra.



Figura 01
Au Café – Edouard Manet, 1878

Tal rapidez, muitas vezes, unia-se a uma distorção da realidade na pintura, pois o que mais importava era o modo como o artista estava retratando essa realidade. Essa característica serviu de base para caracterizar o homem moderno como trivial, rápido, urbano e progressista.

A imagem incompleta, imperfeita e muitas vezes considerada decadente pelos críticos às novas expressões artísticas delineia o segundo traço, relativo à fragmentação. O artista moderno é **fragmentário** na sua expressão, em virtude de sua dimensão política e esclarecida que gera conflito com sua sensibilidade e dimensão artística.

A percepção da **insignificância ou perda de sentido** em contraste com a supervalorização do ser humano resultou num paradoxo. Como característica marcante da modernidade, existiu a recusa daquilo que ultrapassava a dimensão humana. A recusa da unidade e da totalidade orgânica se direcionaram para uma ausência de direcionamento para a interpretação das obras. Ou seja, o fragmento, o detalhe contido no quadro, poderia gerar novas interpretações que eram independentes do todo.

O quarto traço da modernidade refere-se à **autonomia**. A busca pela consciência crítica juntou-se aos traços anteriores para configurar a obra artística como autônoma, sendo ela mesma a responsável por suas regras, conceitos e critérios.

Compagnon (1996) ilustra, através da análise dos aspectos artísticos, o comportamento do ser humano moderno segundo a sua ótica. No entanto, mesmo que esse enfoque forneça um panorama sobre a personalidade do artista, faz-se necessário estudar a origem do termo moderno. O termo, de acordo com Jauss (1996), tem sua origem no latim 'modernus', que significa 'novo' e 'atual'.

Com registro de aparição no século V, mais precisamente na transição entre o mundo romano e a era cristã, Jauss (1996) define que, no início do século XII, o moderno delineou-se como uma busca por aperfeiçoamento através de elementos novos.

Tais definições, contudo, são extremamente abstratas e revelam que a palavra 'modernidade' necessitou de algum tempo para ser enquadrada. Gumbrecht (1998) afirma que o início da modernidade se deu através de uma espécie de deslocamento da função do homem na construção da sabedoria humana. Em outras palavras, a modernidade é uma reflexão que, segundo Beuttenmüller (2002), necessitou de fatos para provocá-la.

Jauss (1996) entende que a posição do homem como o centro do universo, ocorrida com o Renascimento, deu início a essa reflexão. Com a intenção de resgatar a Antiguidade, o ser humano começou a propor alternativas ao conhecimento estabelecido na Idade Média, dando início à Idade Moderna. De acordo com Beuttenmüller (2002), o ponto de partida da modernidade é incerto e desconhecido, o que leva à conclusão de que em tal projeto existiam muitas incertezas e dúvidas outrora desconsideradas.

Mas o antropocentrismo do Renascimento revela que ainda não existia o sentimento de insignificância citado acima e, dessa forma, convém diferenciar que a Idade Moderna possuía contornos que sofreram modificações, principalmente quando se analisa a expressão artística moderna.

A partir disso, evidencia-se que o Moderno do século XV não é mais o mesmo no século XX. Estas contradições apresentam-se principalmente na transição entre o século XIX e o século XX. Nesse período, a modernidade encontrou sua materialização através de fatos que são chamados por Beuttenmüller (2002) de modernismos. Os modernismos foram exercitados em várias atividades humanas, desde a ciência até a expressão artística.

Assim, o viés histórico do termo moderno e a construção da modernidade não coincidem diretamente com o modernismo. Nicolaci-da-Costa (2004) indica que a modernidade condensa uma realidade que não é facilmente explicada quando se está vivenciando-a de perto, ou seja, tal realidade somente foi explicada a posteriori.

A autora complementa que analistas da pós-modernidade atribuíram algumas características à modernidade, traçando dessa forma o contexto em que ela se desenrolou. Ainda segundo tal abordagem, essas características possuem convergência, mesmo quando se considera o âmbito político, social, filosófico ou artístico. Ou seja, revelam a tendência consensual entre aspectos que traduziam a modernidade:

- **ordem:** disposição de coisas através de relações para se obter determinados fins, sendo esses de vários tipos: ideológicos, estruturais, sociais.

O conceito de ordem também se aproxima do conceito de normatização e padronização;

- **progresso:** movimento constante em direção ao futuro, visando ao crescimento da sociedade. O futuro como um ideal de progresso e estabilidade;
- **verdade:** busca pelo entendimento da realidade com exatidão, sem acrescentar elementos que não possam ser compreendidos sob esse prisma;
- **razão:** atenção especial dada à faculdade humana de avaliar, julgar e ponderar, com o objetivo de ressaltar o potencial racional e realista do conhecimento;
- **objetividade:** a capacidade objetiva e direta de materialização das descobertas e implementações humanas e seu impacto sobre a sociedade;
- **emancipação universal:** o desligamento do Divino como elemento central e o reposicionamento do homem como o centro de todas as coisas embasa o conceito desse traço da modernidade. A tentativa de desligamento se une ao ideal de composição de um novo cenário humano;
- **sistemas únicos de leitura da realidade:** a emancipação de algo que transcenda a realidade leva o ser humano a estabelecer uma série de padrões e princípios, tais quais os que antes regiam a humanidade pelos preceitos divinos. Para resistir nesse processo de emancipação, vários sistemas de entendimento do real foram idealizados, com a tentativa de mapear toda a gama de atividades humanas;
- **fundamentos definitivos de explicação:** encontrar bases sólidas para explicar tudo o que há ao redor da humanidade, fornecendo respostas muitas vezes provisórias, mas que deveriam ser respeitadas.

Estes conceitos criaram, durante algum tempo no início do século XX, a noção de estabilidade aos humanos. Grande parte dessa sensação estável foi corrompida pelos acontecimentos posteriores à Segunda Guerra Mundial e que deram ao mundo novas feições (NICOLACI-DA-COSTA, 2004).

A despeito de tantas frentes conceituais, é possível extrair um fundamento único para todos eles: a busca pela estabilidade através da razão. O Renascimento inaugurou o início da Idade Moderna, provocando essa busca a partir da ruptura com o sagrado.

Após a centralização do homem no universo, gradualmente foi possível estabelecer o racionalismo técnico-científico, que gerou a possibilidade de ação e explicação do mundo (SILVA, 2002).

Para Ianni (2001), apesar do Renascimento representar um momento de grande florescimento cultural, artístico, científico e filosófico, também inaugurou a era das utopias. A Idade Moderna desdobrou-se em modernidade e, através do fundamento racional, revelou-se a importância da ciência.

De acordo com Fagundes (2004), uma utopia, facilmente identificada, demonstrava que, através de caminhos previamente traçados pela ciência, poder-se-ia descobrir a verdade. Sendo assim, o controle da natureza por meio dos métodos científicos atribuiu ao ser humano um projeto de grande responsabilidade que envolveria o destino da humanidade (FAGUNDEZ, 2004).

Muito embora isso traduzisse uma grande liberdade, não trouxe a compensação da antiga ordem mais tradicionalista, anterior à Idade Moderna, todavia a modernidade seguiu seu fluxo, transformando-se de um início clássico (de forma pesada e compacta) até atingir certa “leveza” contemporânea. Ou seja, foi necessário um desenrolar de fatos no tempo para tais mudanças acontecerem (BAUMAN, 2001).

Observa-se, contudo, a dificuldade para mapear a trajetória humana após o Renascimento e, dentre os conceitos de Idade Moderna, Modernidade e Modernismo evidencia-se que este último possui grande relevância à presente pesquisa.

O modernismo, sendo o conjunto de materializações modernas, revelou a imensa gama de propostas científicas, conceituais e estéticas que o ser humano poderia desenvolver. Entretanto, nota-se que o modernismo teve na arte o seu campo perfeito para a exploração do novo e atual, articulando, com isso, novas formas de expressão.

Conforme a visão de Beuttenmüller (2002), a modernidade é a ação, a que fundamenta e define, o que confirma a visão renacentista observada no século XV. E como consequência disso, o modernismo ativou a fabricação, ou seja, a materialização dos conceitos e sua consequente proliferação.

Na sequência são apresentados dois quadros que auxiliam na visão sintética deste capítulo. O primeiro apresenta a evolução histórica que envolve o termo moderno através de características marcantes.

Evolução do Termo Moderno		
Idade Moderna . Século XV	Modernidade . Século XVI, XVII, XVIII	Modernismo . Século XIX, XX
<ul style="list-style-type: none"> • Antropocentrismo: o homem no centro do universo • Estética: a busca pela harmonia existente no belo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reforma Protestante: mudanças no catolicismo tradicional • Iluminismo e Ciência: a busca da verdade através da razão 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentimento de perfeição, amplitude e segurança. • Movimentos artísticos modernos: o não-acabado, o fragmentário, a perda de sentido e a autonomia da obra de arte.

Figura 02

Síntese da evolução do termo moderno

Neste quadro, visualizam-se as diferenças contextuais que ocorreram ao moderno e aos termos correlatos. Através do Renascimento, o homem foi colocado como principal elemento de destaque e isso marcou o início da Idade Moderna. A questão estética envolvia a busca pelo belo e harmônico e, durante esse período, a sensibilidade artística ganhou ênfase.

No século XV, o ser humano ainda mantinha sua religiosidade, mas nos séculos seguintes estabeleceu mudanças no catolicismo tradicional, demonstrando sua força de atuação. Nesse desenvolvimento, contudo, a busca pela verdade através da razão se fortaleceu, consolidando a visão científica do mundo.

Nos séculos XIX e XX, o ser humano já havia testado de várias formas seu potencial e, através da expansão da técnica científica, desenvolveu uma visão de futuro otimista, ampla e segura (GASSET, 1987). Entretanto, por meio da expressão artística dos movimentos modernistas notam-se elementos revolucionários como a falta de acabamento e a fragmentação.

O segundo quadro abaixo, apresenta a síntese de características do modernismo (século XIX e XX), com o objetivo de focar no contexto da expressão artística e científica. Este quadro ilustra tópicos essenciais que se desdobram em toda a pesquisa.

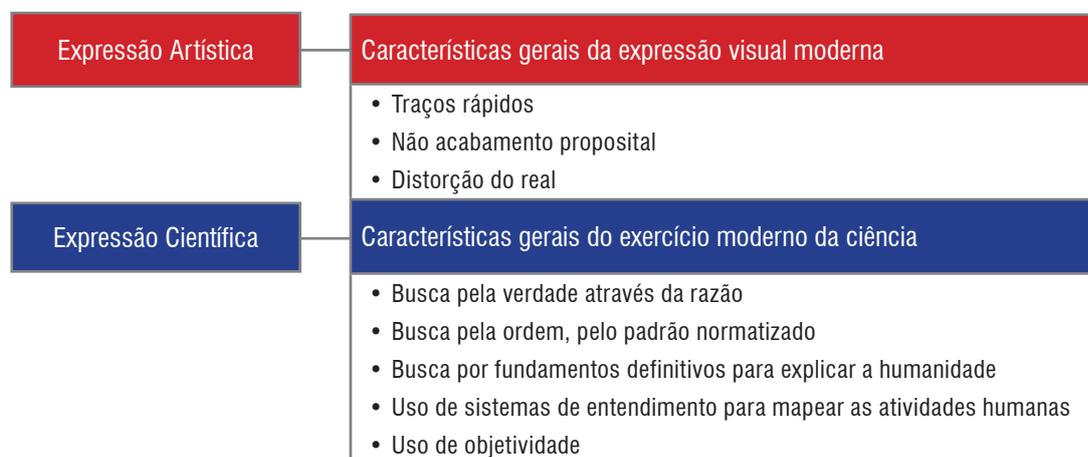


Figura 03

Síntese das características gerais do modernismo

O objetivo deste capítulo foi analisar os conceitos relativos ao moderno e sua configuração na Idade Moderna, no desenvolvimento da modernidade e na materialização modernista. Devido à amplitude do assunto, prezou-se por gerar sínteses que fornecem a ambientação geral aos conceitos estruturais da pesquisa.

1.2 Características Gerais da Pós-Modernidade

O termo pós-moderno foi usado pela primeira vez na Espanha, em 1930, para nomear um refluxo conservador dentro do próprio modernismo (ANDERSON, 1999). Federico de Onís criou o termo postmodernismo, também denominado por ele de Ultramodernismo, indicando os impulsos radicais do modernismo a uma nova intensidade, principalmente na poesia, com o surgimento de várias vanguardas que criaram um texto poético rigorosamente contemporâneo e de alcance universal (ANDERSON, 1999).

Segundo Anderson (1999), a partir do surgimento do termo, alguns acontecimentos foram marcantes após a definição de Onís:

- **1954:** o historiador Arnold Toynbee identifica a época iniciada com a Guerra Franco-Prussiana (1870-1871) de Idade Pós-Moderna. A guerra envolveu um conflito armado entre a França de Napoleão III e um conjunto de estados germânicos liderados pela Prússia. Esse conflito aconteceu paralelamente a uma ascensão gradual de uma classe operária industrial no Ocidente.
- **1960:** o crítico literário Harry Levin deu à pós-modernidade um contorno mais agudo para descrever uma literatura que havia renunciado aos rígidos padrões intelectuais do modernismo em prol de uma relaxada meia síntese – sinal de uma cumplicidade entre o artista e o burguês, além da progressiva identificação da cultura com o comércio.
- **1969:** o crítico Leslie Fiedler acrescenta que essa literatura produziria uma mistura de classe e gêneros, repudiando os formalismos modernistas, numa volta “desinibida” ao sentimental e burlesco. A emancipação do vulgar e a liberação dos instintos também podiam ser identificadas nessa literatura.

Para um maior esclarecimento, Lyotard (2006) busca vislumbrar o termo pós-modernidade de forma mais ampla. Segundo o autor, para estabelecer o cenário pós-moderno, é preciso entender a condição cultural que envolve esse termo.

A pós-modernidade é descrita por ele como o conjunto de transformações que envolveram a ciência, a literatura e as artes a partir do final do século XIX. Essas transformações geraram várias incredulidades que flexibilizaram a percepção do ser humano pós-moderno e, por conseguinte, reforçaram sua capacidade de aceitação de elementos de linguagem não previstos na modernidade (LYOTARD, 2006).

A característica cultural mais marcante da pós-modernidade é a incredulidade nos discursos filosóficos universais. Na pós-modernidade, o atemporal e o universal perdem sua força, contudo, a abordagem de Lyotard (2006) procura resgatar as primeiras movimentações em direção ao estabelecimento de uma condição pós-moderna (BARBOSA, 1985).

Como no capítulo 1.1, aqui também é preciso diferenciar pós-modernidade e pós-modernismo. O enfoque de Lyotard (2006) é voltado para estudar as bases da pós-modernidade, o que dá ao objeto de estudo um contorno amplificado e muitas vezes pouco definido.

Este ambiente é complexo e, para Anderson (1999), isto se dá porque o pós-moderno não deveria ser encarado como algo que vem depois do moderno. Segundo o autor, o pós-moderno era um movimento de renovação que sempre existiu nas bases intelectuais modernas.

Para o presente estudo, é mais útil buscar as definições para o pós-modernismo, visto o mesmo possuir indicativos mais claros e definidos. Diferentemente de Lyotard (2006), Santos (2006) procura definir o pós-modernismo como o nome aplicado às mudanças ocorridas na ciência, na arte e nas sociedades desde 1950. O autor propõe que o modernismo acaba por

convenção histórica em 1950, e a partir disso nasce o pós-modernismo, seguindo a seguinte trajetória:

- **Anos 50:** a manifestação na arquitetura através das novas formas de espaço construído e o surgimento da computação;
- **Anos 60:** a aparição da Pop Art, concretizada através do uso dos signos do consumo na criação artística;
- **Anos 70:** crítica à cultura ocidental;

De forma similar a Lyotard (2006), Santos também menciona mudança e transformação, entretanto, baseia-se em expressões humanas marcantes que envolvem a arte, a tecnologia e a crítica.

Não obstante tais diferenças, Anderson (1999) menciona um período de cristalização do termo pós-moderno com base em alguns acontecimentos de âmbito intelectual:

- **Periódico boundary 2 (1970):** William Spanos foi o criador dessa revista e definiu o pós-modernismo como uma espécie de rejeição, um ataque, um solapamento por parte do formalismo estético e do conservadorismo político vigente na época.
- **Ihab Hassan (1971):** crítico colaborador da revista boundary 2, delineou o pós-modernismo como o conjunto de tendências que radicalizavam ou rejeitavam as principais características do modernismo: configuração que se estendia às artes visuais, à música, à tecnologia e à sensibilidade em geral.
- **Charles Jencks (1980):** inicialmente escrevendo sobre arquitetura e noções de estilo, definiu o pós-modernismo como uma mistura liberadora do novo e do velho, do elevado e do vulgar.
- **Conferência em Berlim (1983):** Charles Jenks afirma que o pós-moderno traz a liberdade de invenção, o amálgama, a mistura e a ornamentação que acabou desafiando o gosto de um público que não podia ter gosto próprio frente às exigências modernas.
- **Jürgen Habermas (1980):** por meio do discurso Modernidade – Um Projeto Incompleto, em Frankfurt, Habermas menciona que as vanguardas tinham envelhecido e precisavam de renovação. O “sinistro utilitarismo” tinha que perder força: em suma, a unidade de forma e função que guiava o projeto modernista tinha se dissolvido. Habermas atribui ao pós-modernismo o fato de ser uma idéia da direita, uma postura neoconservadora, confirmando a tendência da associação desse assunto a questões político-ideológicas.

Em 1981, o pós-modernismo já se configurava como um conjunto de oposições ao modernismo, entretanto ainda não havia consenso acerca das direções a serem tomadas: na política, na literatura, na arquitetura, nas artes em geral, ou se em todas ao mesmo tempo.

Observa-se, porém, uma base intelectual voltada para questões políticas na condição pós-moderna, que se reflete também no pós-modernismo. Conforme o entendimento de Lyotard (2006), enquanto as nações buscassem a conquista de novos territórios, o domínio das informações e das formas de linguagem seria de suma importância para o estabelecimento do poder.

Nesse contexto, surge, então, uma das maiores questões pós-modernas: como é possível afirmar o que é verdadeiro, original e palpável nas sociedades que dominam as informações? Diante disso, a idéia moderna de que a sociedade deveria formar um todo orgânico acabou sofrendo muitas fragmentações (LYOTARD, 2006).

Ainda conforme Lyotard (2006), a exacerbação da razão, desenvolvida na modernidade, objetivou um controle e uma regulação extrema. O projeto substituto ao mundo orgânico e natural idealizou o ser moderno enquanto um realizador, um empreendedor. Já o ser pós-moderno percebe que estar entregue a si próprio é sinônimo de muito pouco (LYOTARD, 2006).

Por meio destas diferenças, identifica-se o impacto das transformações pós-modernas

no comportamento humano. A partir desses reflexos, o universo pós-moderno estruturou-se, revelando que seu núcleo não era de delimitação, mas sim de mistura e hibridiz (ANDERSON, 1999).

Essa ausência de limites foi percebida em várias direções da atuação humana, definindo o pós-modernismo como o conjunto de expressões dos conceitos da pós-modernidade. Utilizando o inesperado como palavra de ordem, o pós-modernismo vivenciou a experiência de golpear as estruturas da modernidade, ressaltando a importância tanto da busca pelo novo quanto da flexibilização das regras e de seus enunciados (LYOTARD, 2006).

Esse comportamento é mais performático do que científico, pois desloca a legitimidade do saber para a interpretação e ação individual, independente dos enunciados e relatos universais (LYOTARD, 2006).

Diante disso, surge uma atitude transgressiva, muitas vezes caótica, que se manifesta numa aceitação da fragmentação (BAUMAN, 2001). Logo, esse traço comportamental incorporou-se às atividades humanas, agregando elementos às características pós-modernas.

Santos (2006) sintetiza algumas destas características através de palavras-chave que ajudam a entender o desenvolvimento intelectual de uma postura pós-moderna:

- **chip:** a miniaturização dos circuitos condutores de dados digitais. O fascínio por essa redução dimensional;
- **digital:** o mundo mediado pelo instrumento computador, que manipula dados em pequenos chips e que os transmite em grande velocidade: a revolução tecnológica e cultural;
- **saturação:** o mundo pós-moderno é um mundo saturado de mensagens e informações;
- **sedução:** energias radicais são liberadas de forma sutil e sedutora por sua essência aparentemente libertária;
- **niilismo:** apego à doutrina filosófica que prega a crença no nada, o vazio e a tendência ao aniquilamento;
- **simulacro:** ação simulada, fingimento, falsificação, reprodução imperfeita. Baudrillard (1976) explica que simulacros são jogos de signos que implicam relações sociais;
- **hiper-real:** a tentativa de aperfeiçoamento da realidade, de tentar ultrapassá-la. Para Baudrillard (1996), isso denota uma alienação excêntrica de reapropriação de si mesmo e do real ao redor;
- **desreferencialização do real:** o referente, o real, se degrada em ilusão e fantasmagoria (falsas aparências) e, em decorrência disso, o sujeito perde sua substância interior, sentindo-se vazio e incompleto (SANTOS, 2006).

Diante destas palavras-chave, verifica-se que não se prestam para descrever o mundo moderno do início do século XX (SANTOS, 2006). No entanto, o que se percebe é que essa mudança é diferente da ruptura revolucionária que o modernismo promoveu. A rebeldia e a desaprovação modernista era mais ideológica, enquanto o que acontece no pós-modernismo é mais irônico e zombeteiro, por parecer uma imitação caricatural.

Gasset (1987), ao descrever as alternâncias dos sistemas de governo, registra que uma atitude anti-algo presume a existência prévia de algo que precisa negado. Para o autor, contudo, o caráter de inovação desta atitude pode perder-se num gesto vazio e sem referência, ou seja, apenas acontece para ir contra ao estabelecido. Muito embora, ao falar sobre este assunto, o foco de Gasset (1987) seja a análise política, é possível notar que tal argumento pode se encaixar nesse estudo sobre a pós-modernidade e o pós-modernismo.

Um dos sintomas que levaram o ser humano a essa postura pós-moderna, que guarda em seu interior um grande ecletismo, é identificado por Baudrillard (1993). Em conformidade com o autor, o ser humano teve seu cotidiano banalizado por inúmeras ações automatizadas,

advindas do estabelecimento da máquina e do mecanicismo como ideais da vida moderna. Esse mesmo mecanicismo levou a uma uniformização humana, criando o termo homem-massa.

Baudrillard (1994) define a massa como um paradoxo que envolve simulação (no que diz respeito aos acontecimentos de uma forma geral) e um sujeito de simulação, como o elemento que exerce sua participação nesses acontecimentos.

A idéia moderna de estilo unitário e unificação progressiva acabou por introduzir essa noção de comportamento de massa, no entanto, seguindo essa linha de argumentação, Gasset (1987) propõe que a tônica do homem-massa é a falta de seriedade, a brincadeira.

Nesse contexto, percebe-se que o ser pós-moderno é mais flexível diante da seriedade moderna. Mesmo incluso numa realidade de padronização e unificação, o ser humano pós-moderno tenta quebrar aspectos dessa realidade, nem que seja apenas para simular um estado de rebeldia ou desaprovação.

No âmbito artístico, alguns dos elementos acima citados aparecem mais nitidamente. Featherstone (1995) estabelece características pós-modernas, acrescentando elementos que auxiliam na compreensão do termo:

- abolição das fronteiras entre arte e vida cotidiana;
- derrocada da distinção hierárquica entre alta-cultura e cultura popular;
- uma promiscuidade estilística, favorecendo o ecletismo e a mistura de códigos;
- paródia, pastiche, ironia, diversão e a celebração da ausência de profundidade da cultura;
- declínio da originalidade/genialidade do produtor artístico e suposição de que a arte pode ser somente repetição.

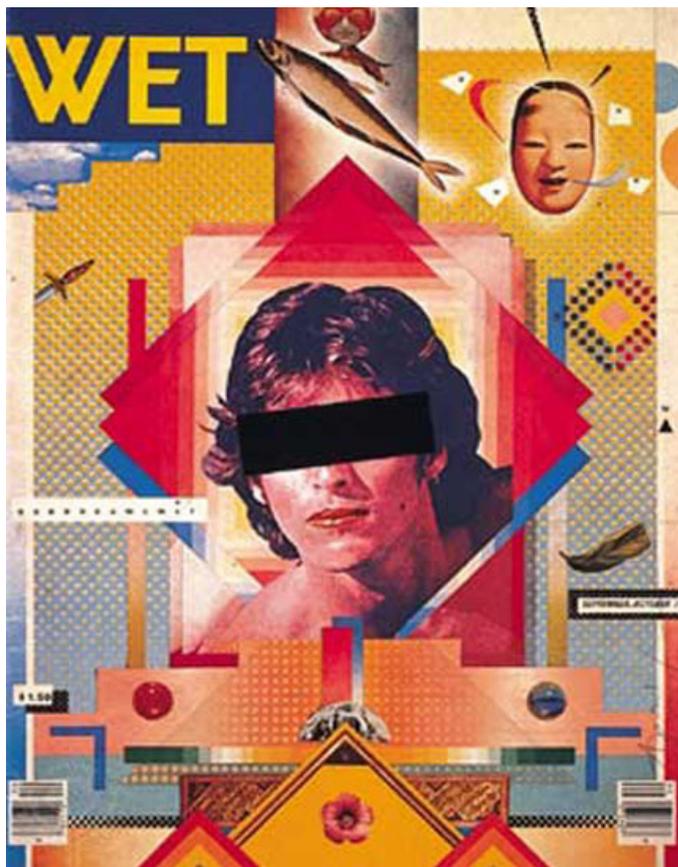


Figura 04

Capa revista Wet, 1979 – April Greiman e Jyme Odgers (POYNOR, 2003)

O próximo quadro visa a apresentar fatos importantes no que diz respeito à evolução da Idade Pós-Moderna e sua materialização no pós-modernismo.

Evolução do Termo Pós-Moderno		
Idade Pós-Moderna . Transformações ocorridas no final do século XIX	Idade Pós-Moderna / Pós-Modernidade . Evolução no início do século XX até os anos 30	Pós-Modernismo . Século XX - final dos anos 40
<ul style="list-style-type: none"> • Guerra Franco Prussiana (1870-1871): identificada por Arnold Toynbee como o início da Idade Pós-Moderna (ANDERSON, 1999). • Industrialismo versus Nacionalismo (final do século XIX): nova era em que o poder nacional não era mais auto-suficiente em virtude da força da indústria, que rompia as barreiras das nações (ANDERSON, 1999). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascensão da classe operária industrial no Ocidente: identificada por Arnold Toynbee como a evolução da Idade Pós-Moderna (ANDERSON, 1999). • Movimentos da Arte Moderna: também considerados como expressão tardia do modernismo, introduziram técnicas e recursos visuais que foram adotados na linguagem visual pós-moderna (ANDERSON, 1999). 	<ul style="list-style-type: none"> • A bomba atômica sobre Hiroshima em 1945: contraste entre poder criador e força destruidora (SANTOS, 2006). • Sociedade de Consumo Personalizado: valores calcados no prazer de uso de bens e serviços, aliados a estilos de vida e filosofia calcados no nada e no vazio (ausência de valores e sentido para a vida) (SANTOS, 2006). • Arte eclética: indefinição entre decadência e renascimento cultural (SANTOS, 2006).

Figura 05

Síntese da evolução do termo pós-moderno

Conforme observado no quadro, a Idade Pós-Moderna começa a se delinear a partir de oposições e conflitos políticos, que acabaram por modificar o panorama social no final do século XIX. O crescimento da indústria se desdobrou num aumento da classe operária industrial, que também confirmou as mudanças sociais supracitadas.

Um aspecto de destaque no quadro é a bomba atômica que atingiu Hiroshima em 1945. Esse acontecimento é considerado por Santos (2006) como o nascimento do pós-modernismo, em virtude de apresentar aos seres humanos o paradoxo entre os termos criação e destruição. A sociedade esvaziou-se de sentidos e valores e, conseqüentemente, os estilos de vida relativos ao consumo personalizado começaram a ter relevância.

Já os movimentos da Arte Moderna, muito embora trouxessem nas suas essências elementos modernos, introduziram recursos visuais que posteriormente foram agregados ao ecletismo pós-modernista. Esse ecletismo trazia em si um caráter dúbio e indefinido entre liberdade, renascimento e decadência.

No quadro seguinte, observam-se algumas características gerais do pós-modernismo aplicadas à expressão artística e científica. Assim como no modernismo, tais aspectos permeiam as abordagens conceituais da pesquisa.

Expressão Artística	Características gerais da expressão visual moderna
	<ul style="list-style-type: none"> • Saturação das imagens • Mistura de estilos, ecletismo visual • Uso da repetição e do não-acabamento • O meio digital como meio de expressão
Expressão Científica	Características gerais do exercício moderno da ciência
	<ul style="list-style-type: none"> • Incredulidade nos discursos universais • Aceitação do caos e da fragmentação • Busca desenfreada pela informação • Flexibilidade de regras

Figura 06

Síntese das características gerais do modernismo

Este capítulo teve como foco a definição da condição pós-moderna e suas materializações na sociedade humana. Assim como no capítulo anterior, foram gerados quadros sintéticos para facilitar a compreensão dos conceitos trabalhados.

Conforme Santos (2006) a condição pós-moderna é exatamente a dificuldade de se representar o mundo e a vida em sociedade frente a determinados acontecimentos. Assim sendo, percebe-se que todas as abordagens referentes ao moderno e ao pós-moderno participam dessa tentativa de mapear os cenários humanos em desenvolvimento.

1.3 Moderno versus Pós-Moderno: Similaridades e Diferenças

Conforme discutido anteriormente, a seriedade concentrada na ciência, na tecnologia e no progresso, o crescimento das cidades e o avanço das tecnologias de informação, tais como a internet, levaram o ser humano a uma visão amplificada do mundo. Essa expansão globalizada propiciou o surgimento de uma massificação.

Dessa forma, observa-se que toda a seriedade ideológica advinda da modernidade passou a ser visualizada com certo deboche. A postura irônica e anti-intelectual que determinou o fim da ideologia propiciou a propagação da não-ideologia (COMPAGNON, 1996).

É perceptível a queda de nível, uma vez que, enquanto a cultura modernista é forjada por uma elite armada de vanguardas intransigentes, a cultura pós-moderna zomba das convenções de gosto e desafia as solicitações do mercado (ANDERSON, 1999).

Após a queda dos signos ideológicos modernos, os seres humanos começaram a buscar um tipo de alienação propositada, muitas vezes excêntrica e libertária, beirando o irracional (BAUDRILLARD, 1996).

A forma de absorver conhecimento também sofreu mudanças, principalmente na forma de encarar a oposição entre saber científico e saber narrativo. A importância de cada um dos tipos é notável, contudo esses limites ficaram menos claros na pós-modernidade. No que diz respeito ao moderno, percebe-se que impunha contornos mais nítidos a tais assuntos (LYOTARD, 2006).

Se, para a ciência, o relato narrativo é considerado um não-saber, para o homem pós-moderno, a aceitação da verdade através de um único indivíduo que a enunciou parece insuficiente. Mesmo assim, a recusa aos relatos universais também caracteriza a pós-modernidade, gerando um paradoxo.

Na sociedade pós-moderna, o relato perdeu sua credibilidade, seja ele científico ou narrativo. Os jogos de linguagem são mais importantes e quem os manipula amplifica seu poder de atuação. A interação e o jogo da informação geraram a deslegitimação do saber e o conhecimento pode ser encontrado de várias formas.

Logo, as ambigüidades dos conceitos de moderno e pós-moderno representam um movimento de ação e reação natural nas manifestações humanas. A busca pelo sólido e pela permanência sempre se alternou com a busca pelo fluídico e instável (KOPP, 2004).

Tais alternâncias resultam em reflexão e entendimento e, dessa forma, a oposição entre os termos é algo que justifica essas indagações (BAUMAN, 2001). Os conceitos de moderno e pós-moderno são complexos, mas denotam a flexibilidade do ser humano em relação às mudanças no desenrolar da sua vida em sociedade.

Com ênfase nesses conceitos, observa-se que a Idade Moderna quis integrar o humano numa espécie de automatismo lógico (BAUDRILLARD, 1993), enquanto a Idade Pós-moderna quis o contrário: abolir as fronteiras, destruir os limites impostos pela profundidade moderna (KOPP, 2004).

A irreverência, aliada à liberdade, traduz a condição pós-moderna como um tipo de modernidade diferenciada, mais tolerante e diversificada, extremamente instável e múltipla (LYOTARD, 2006).

Nessas abordagens, observa-se a dificuldade citada no início do capítulo. Conclui-se que os termos Idade Moderna e Pós-Moderna envolvem transformações históricas imbuídas de conceitos e posturas intelectuais que buscam o entendimento do mundo. Tal entendimento gerou os termos modernidade e pós-modernidade, caracterizados pela tentativa de enquadrar e dar aos fenômenos um sentido.

Mesmo assim, tais conceitos se revelam muito abstratos e com inúmeros cruzamentos que dificultam uma classificação precisa. De acordo com os objetivos da pesquisa, o modernismo e o pós-modernismo como expressões materiais dos termos acima citados, tornam-se mais apropriados para análise.

Santos (2006) estabelece um quadro de diferenças entre o modernismo e o pós-modernismo que, muito embora sejam mais perceptíveis nas artes plásticas, segundo o autor podem servir de guia para uma identificação mais precisa.

DIFERENÇAS	
Modernismo	Pós-Modernismo
• Cultura elevada	• Cotidiano banalizado
• Arte	• Antiarte
• Estetização	• Desestetização
• Interpretação	• Apresentação
• Obra/Originalidade	• Processo/Repetição
• Forma/Abstração	• Conteúdo/Figuração
• Hermetismo	• Fácil compreensão
• Conhecimento superior	• Jogo com a arte
• Oposição ao público	• Participação do público
• Crítica cultural	• Comentário cômico, social
• Afirmação da arte	• Desvalorização obra/autor

Figura 07

Quadro das diferenças entre modernismo e pós-modernismo (SANTOS, 2006)

Ainda com base nas abordagens citadas no capítulo, foi possível montar um quadro de diferenças que singularizam a Idade Moderna e a Idade Pós-moderna que complementam o enfoque de Santos (2006). Esse quadro é mais geral e abarca os contrastes na expressão científica e nas características comportamentais humanas. O objetivo é mostrar sinteticamente pontos identificados nos autores estudados, independente o foco da abordagem.

DIFERENÇAS	
Idade Moderna	Idade Pós-Moderna
Características comportamentais <ul style="list-style-type: none"> • Autonomia • Seriedade 	Características comportamentais <ul style="list-style-type: none"> • Alienação • Brincadeira
Expressão científica <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos definitivos • Realidade • Totalização • Objetividade • Rigidez na construção de regras 	Expressão científica <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos múltiplos • Simulacro • Superficialidade • Subjetividade • Flexibilidade na construção de regras

Figura 08

Síntese das diferenças entre Idade Moderna e Idade Pós-Moderna

Como no modernismo, o pós-modernismo foi explicitamente observado nas manifestações artísticas e no design, o que amplificou o alcance de ambos. Conforme, observado anteriormente, alguns autores afirmam que a pós-modernidade é uma espécie de continuação da modernidade, só que sem o peso do projeto idealístico.

Para Anderson (1999), as práticas artísticas do pós-modernismo são ficcionais, pois muitos elementos podiam ser encontrados na expressão modernista. Por conseguinte, nota-se uma grande semelhança entre aspectos da representação artística que revelam semelhanças com o fazer artístico no pós-modernismo.

De acordo com a abordagem de Compagnon (1996) já citada, dos traços da modernidade identificados pelo autor no fazer artístico pode-se extrair um conjunto de semelhanças que confirmam o enfoque supracitado de Anderson (1999).

Com tais considerações, visualiza-se no quadro abaixo as convergências na expressão artística para ambos os termos.

SEMELHANÇAS - Expressão Artística	
Modernismo	Pós-Modernismo
Expressão artística <ul style="list-style-type: none"> • O não-acabado: traços rápidos e não acabamento proposital 	Expressão artística <ul style="list-style-type: none"> • Rapidez na produção de imagens e uso da falta de acabamento como recurso estilístico
<ul style="list-style-type: none"> • Fragmentário: impressões rápidas e múltiplos detalhes 	<ul style="list-style-type: none"> • Distorção do real através da saturação de imagens
<ul style="list-style-type: none"> • A perda de sentido: indeterminação do conteúdo interpretativo das obras 	<ul style="list-style-type: none"> • Mistura de códigos, ironia, diversão, o nonsense (ausência de sentido)

Figura 09

Síntese das semelhanças entre o modernismo e pós-modernismo

Após o estabelecimento das chaves conceituais para o entendimento da modernidade e da pós-modernidade, é preciso compreender como tais conceitos influenciaram o design. Este capítulo busca conduzir o estudo a um estreitamento do tema geral, estabelecendo o foco no design. Para tanto, as teorias do design moderno e pós-moderno são expostas, para gerar a caracterização de elementos históricos e visuais. Como no primeiro capítulo, aqui também há as similaridades e diferenças entre a forma de expressão moderna e pós-moderna no design, porém esses pólos são estudados com a função de melhor compreender os conceitos estruturais do design.

2.1 Influência dos Movimentos Artísticos no Design

O Design Moderno possui uma estreita relação com os movimentos artísticos modernistas e seu estilo é fruto de diversas influências de tais movimentos (HURLBURT, 2002). Muitas dessas influências são elementos constitutivos de técnicas que denotam a grande abrangência da arte moderna. Ao contrário da arte tradicional, a arte moderna inseriu-se no universo comercial e, conseqüentemente, modificou o design, estabelecendo padrões e técnicas de composição (HURLBURT, 2002).

Art Nouveau

No final do século XIX, o movimento Art Nouveau provocou a aproximação entre o mundo da arte e o mundo da divulgação comercial, revelando uma integração entre produção artística e produção industrial (HOLLIS, 2000).

O Art Nouveau não era estritamente ligado à pintura, pois seus principais representantes eram identificados pela produção de cartazes e objetos de decoração. A presença do pintor francês Toulouse-Lautrec na produção de cartazes de cabarés é o principal indicio dessa aproximação entre arte e indústria.

A característica principal desse movimento é a presença de linhas sinuosas e formas curvilíneas, contudo certo exagero gráfico, aliado à ornamentação, indicava que esse movimento de transição ainda não possuía as regras modernas de composição em design. Mesmo assim, teve forte abrangência no design, devido à criação de formatos de letras e de marcas comerciais.

A ornamentação visual, que mais tarde passou a ser encarada como inútil pelos modernistas (CAUDURO, 1998), teve seu início no Art Nouveau.

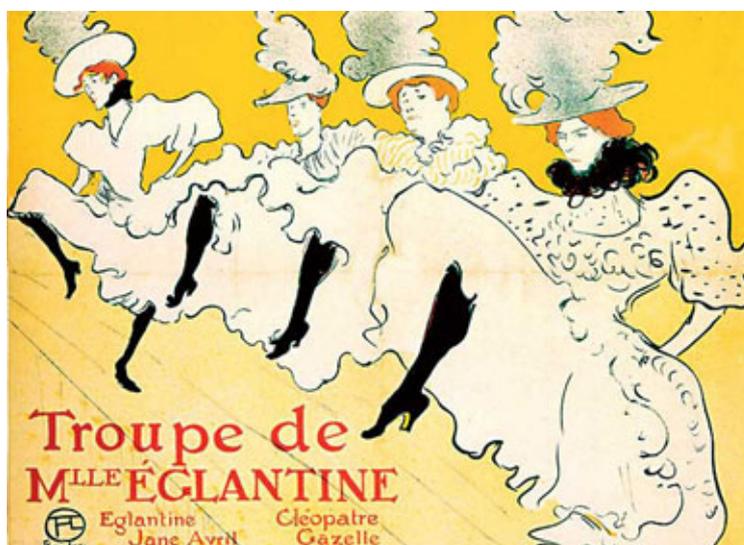


Figura 10
Cartaz La Troupe de Mademoiselle Églantine
Toulouse Lautrec, 1895/96

No âmbito do design, muitos elementos que outrora eram encarados como tipicamente modernos foram aproveitados no design pós-moderno. O caráter ornamental de muitos trabalhos confirma essa tendência. Na atualidade, é possível perceber que o elemento ornamental retornou como recurso visual de grande importância, revelando um dos traços do design pós-moderno (KOPP, 2004).

Cubismo

Enquanto o Art Nouveau era extremamente orgânico, o movimento cubista, no início do século XX, representou a origem da moderna arte gráfica, sintetizando a distorção da realidade através da geometrização do espaço (HURLBURT, 2002).

No Cubismo, o uso de ângulos agudos e expressivos gerou a expressão distorcida e geometrizada. Nas obras cubistas, ocorre o abandono da ilusão tridimensional que, por exemplo, uma fotografia ou um desenho realista suscita. O principal foco era fazer o tridimensional através do bidimensional assumido. Com isso, percebe-se a forte influência do elemento geométrico (HURLBURT, 2002).

A figura central do movimento foi o pintor Pablo Picasso, que estabeleceu novas maneiras de combinar imagens. Em suas obras, o uso de letras e de fragmentos impressos de rótulos e jornais indica algo novo. Esse aspecto da colagem também estará presente no design de características pós-modernas.



Figura 11
Garota com Mandolin – Pablo Picasso, 1910

Futurismo

O movimento italiano denominado Futurismo teve suas primeiras manifestações a partir de 1910. Diferentemente do que ocorria com o Cubismo, que trabalhava com o geométrico estático, os futuristas pretendiam dar movimento, revelar ação dinâmica em sucessivas imagens sobrepostas (HURLBURT, 2002).

Pelo seu forte conteúdo político e ideológico, o Futurismo sintetizou a principal busca da Arte Moderna: o ideal de uma nova estética adequada à era da máquina (HURLBURT, 2002).

Com essa visão, os futuristas davam grande ênfase ao progresso e ao poder das máquinas (AZEVEDO, 1996). A influência dessa característica no design é nítida, pois era preciso diferenciá-lo do artesanato.

O Futurismo buscava, nas suas representações, o geométrico aliado ao movimento para traduzir o dinamismo da vida moderna. O constante uso de letras de forma diferenciada marca as diagramações desse período, indicando algumas posturas de fragmentação existentes no design pós-moderno (HOLLIS, 2000).



Figura 12
Velocidade Abstrata - O carro passou
Giacomo Balla, 1913

Dadaísmo

O Dadaísmo foi mais do que um movimento artístico, pois sintetizou um estado de espírito. Em plena Primeira Guerra Mundial, a atitude revolucionária dos artistas buscou a redução ao caos de todas as estruturas tradicionais (HURLBURT, 2002).

Essa destruição, entretanto, continha um viés poético, que prezava o elemento geométrico e mecânico nas composições. Marcel Duchamp foi a figura central do movimento dadaísta, que iniciou em 1916, realizando uma série de manifestações diferenciadas na arte. As representações de Duchamp são mecanismos e sua realidade não é corporal e física, mas antes a expressão poética da era industrial (PAZ, 1990).

Outro ponto importante é a valorização do artista como indivíduo, reforçando a postura renascentista de encarar o homem como figura central.

Como consequência da valorização do artista, aparece a valorização do conceito utilizado pelo mesmo que, para o design, se transformou em elemento essencial, tanto no âmbito moderno quanto no pós-moderno.

Além da representação visual com objetos, outras técnicas visuais foram importantes no Dadaísmo, tais como a colagem, a mistura de fontes tipográficas numa mesma palavra, o uso do preto e branco e a diagramação assimétrica e não-modular (HURLBURT, 2002).

Este movimento representa bem a abordagem de Anderson (1999) no capítulo anterior sobre a degeneração gradativa que ocorria no modernismo.

Os recursos visuais implantados no Dadaísmo indicam uma forte correlação com as características visuais mais observadas no pós-modernismo.

Conforme o autor, o aspecto estético pós-modernista já era observado em alguns movimentos do modernismo.



Figura 13: Da Dandy – Hannah Höch, 1919

Surrealismo

O movimento surrealista, estabelecido por André Breton em 1924, foi importante tanto para o design moderno como o pós-moderno. Similar ao Dadaísmo, no que concerne às bases intelectuais, que eram modernas, sua preocupação foi estabelecer uma ação automática e psíquica, para exprimir o real funcionamento da mente (HURLBURT, 2002).

A busca por uma automação do funcionamento mental forja um sistema de entendimento para mapear a expressão artística surrealista. O uso profundo e hermético do simbolismo, das reações emocionais e dos estímulos do inconsciente foi característica marcante desse movimento. A representação do insólito e as justaposições de imagens, como acontece nos sonhos, confirmavam a postura surrealista.

Com a busca de certa alienação, de desprendimento irracional e automático da mente, revela-se uma proximidade desse movimento com as características do pós-modernismo, todavia os movimentos da arte moderna que aconteciam paralelamente ao surrealismo denotam uma maior tendência à simplificação e padronização, características essenciais do design moderno (KOPP, 2004).



Figura 14
Os Amantes – René Magritte, 1928

Construtivismo Russo

O cunho político vivenciado pela Rússia em 1917, com os ideais de igualdade e justiça para todos, criou um cenário confortável para a busca de uma estética simples e básica, acessível ao maior número de pessoas (KOPP, 2004).

Dessa forma, surge o Construtivismo Russo, com fortes referências à dimensão intelectual modernista e sua expressão visual através do design. Os construtivistas eram racionalistas e acreditavam na objetividade e na utilidade, para criar objetos e solucionar problemas de comunicação (HURLBURT, 2002).

Algumas técnicas visuais do movimento, no entanto, apontam para elementos do design pós-moderno. Por exemplo, nas composições visuais, os construtivistas almejavam combinar palavras e imagens numa experiência única: a palavra como imagem e presente no espaço gráfico com maior flexibilidade (HURLBURT, 2002).

Essa técnica também se faz presente no design pós-moderno, assim como a fotomontagem e a superposição de imagens, articuladas pelos construtivistas. O resultado da implantação dessas técnicas ampliou o potencial da página impressa e causou um grande diferencial nas composições (HURLBURT, 2002).



Figura 15
Capa do periódico BROOM – El Lissitzky, 1923

Art Déco

O movimento Art Déco colaborava com a simplificação das formas, através de linhas de composição geométricas, contrastadas com títulos pesados e em negrito. O uso de lacunas na página impressa indicava uma tendência ao uso racional do espaço (HURLBURT, 2002).

Entretanto o movimento apresentava uma excentricidade, muitas vezes de gosto questionável, em que a ornamentação excessiva aparecia de forma provocante. Como exemplo, na decoração, o uso do dourado, do cintilante e dos tubos coloridos de néon confirma essa tendência.

Esse tipo de comportamento indica que o apego do ser humano ao que é ornamental, decorativo e desprovido de significados profundos não é tão facilmente descartado (HURLBURT, 2002).

E, no Art Déco, isso é observável, além de fazer menção à expressão visual pós-modernista, envolvendo mistura de estilos e eclétismo visual, muitas vezes sem sentido específico.



Figura 16
Cartaz para Nord Express – A. M. Cassandre, 1927

De Stijl

O design com estilo modernista apareceu de forma concreta no movimento holandês De Stijl, iniciado no final da Primeira Guerra Mundial. O pintor Piet Mondrian, juntamente com outros artistas, pregava a divisão do espaço, utilizando a tensão e o equilíbrio assimétrico (HURLBURT, 2002).

A proposta do movimento impunha-se através do seu nome, que significa “O Estilo” (De Stijl), trazendo uma noção de padrão definitivo condizente com o modernismo. O uso de retângulos, como formas principais, traduz a redução que a máquina poderia oferecer (KOPP, 2004).

Aliado a isso, o uso de formas básicas (triângulo, quadrado e círculo) novamente se fez presente, mas de forma mais arrojada. O uso de linhas negras, cores primárias de composição (vermelho, amarelo e azul) e o emprego de simplicidade máxima singularizaram o movimento (HURLBURT, 2002).

Essa nova plasticidade do De Stijl configurou o momento anterior à Bauhaus, escola que estabeleceu o Estilo Internacional Moderno, que será tratado no próximo capítulo.

A geometrização racional do espaço adaptou-se perfeitamente ao contexto tecnológico e industrial da época.

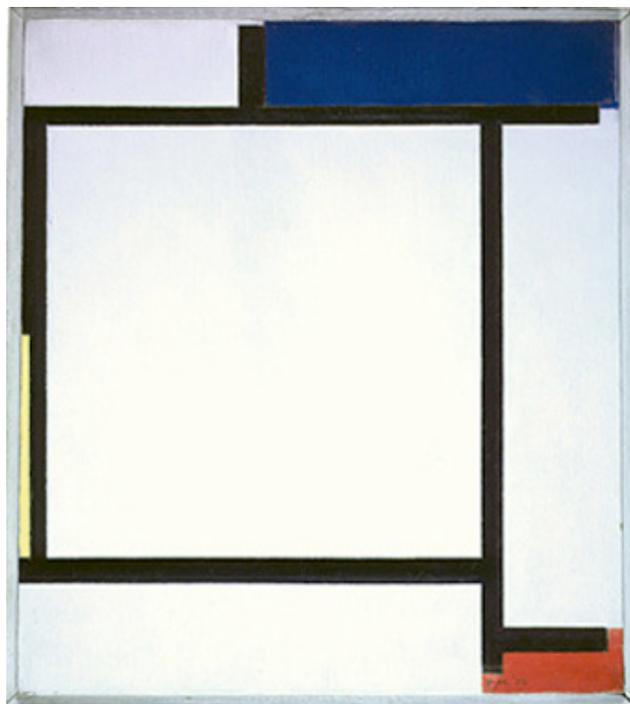


Figura 17
Composição em azul, preto, amarelo e vermelho – Piet Mondrian, 1922

O De Stijl foi um movimento modernista na sua integridade. Seus posicionamentos, tanto intelectuais quanto visuais, eram totalmente voltados à modernidade.

Para melhor visualização, o quadro seguinte explora de forma sintética as relações entre as características modernistas e os movimentos artísticos estudados.

Movimento	Relações com o Modernismo
• Art Nouveau	• Aproximação entre arte e comércio
• Cubismo	• Visão geométrica do espaço
• Futurismo	• Máquinas e progresso
• Dadaísmo	• Negação da tradição
• Surrealismo	• Ação automática da mente
• Construtivismo Russo	• Uso de objetividade
• Art Déco	• Divisão entre sensibilidade artística e racionalidade
• De Stijl	• Ordem e dinamismo da vida moderna

Figura 18

Síntese das relações entre a os movimentos artísticos e as características modernistas do final do século XIX e início do século XX

Mesmo com relações diretas com o modernismo, os movimentos artísticos revelam, na sua expressão visual, muitos traços pós-modernistas. No próximo quadro, apresentam-se as relações entre os movimentos da arte moderna e as características da expressão visual do pós-modernismo.

Movimento	Relações com o Pós-Modernismo
• Art Nouveau	• Uso da ornamentação
• Cubismo	• Distorção do real
• Futurismo	• Estética adequada à era das máquinas
• Dadaísmo	• Brincadeira e provocação visual
• Surrealismo	• Sobreposição de simbolismos
• Construtivismo Russo	• Letras e imagens numa experiência única
• Art Déco	• Racionalismo e extravagância ornamental
• De Stijl	• Minimalismo exagerado

Figura 19

Síntese das relações entre a os movimentos artísticos e as características da expressão visual no pós-modernismo

2.2 Influência do Estilo Internacional e da Teoria da Gestalt no Design Moderno

Após o estudo das influências dos movimentos da arte moderna no design, o estabelecimento do Estilo Internacional e seus desdobramentos são o foco deste tópico.

Lyotard (2006) determina que o ser moderno tentou otimizar sua racionalidade. Essa otimização envolveu vários tipos de atividades humanas e o design despontou como uma forte ferramenta de unificação de linguagem.

Segundo Dondis (2000), o termo utilidade corresponde no design à ação de projetar algo que responda às necessidades básicas dos indivíduos. E foi de maneira natural que o design passou a desempenhar um forte papel na cultura moderna.

Após o aparecimento do De Stijl, surgiu a Bauhaus, escola responsável pela concretização do design como ferramenta que auxiliaria na materialização do projeto moderno. Logo, foi através dessa escola que o Estilo Internacional foi detalhado mais a fundo e, como consequência, teve sua expansão no mundo (HOLLIS, 2000).

A Bauhaus foi fundada na Alemanha, mais precisamente em Weimar, em 1919. Seu fundador, Walter Gropius, agregou várias personalidades modernistas na escola que, por credi-

tarem no design como a síntese perfeita das artes, confirmaram a presença do mesmo junto aos ideais modernistas (CARMEL-ARTHUR, 2001).

Sendo assim, todas as frentes de atuação da escola se ocupavam de fatores referentes ao design e seu impacto na sociedade. A Bauhaus consolidou o ideal de um centro de estudos voltado para a experimentação em design e arquitetura, baseando-se na simplicidade e na funcionalidade (HURLBURT, 2002).

O desenvolvimento de fontes sem serifa e a eliminação da letra maiúscula em muitas composições fornecem uma boa amostra da simplicidade adotada na escola. A concepção de forma e espaço também se apresentou na Bauhaus, resultando numa linguagem simples e, ao mesmo tempo, mais articulada. A ênfase nas cores primárias de composição, vermelho, amarelo e azul, foi intensificada no uso das três formas básicas: quadrado, triângulo e círculo (HURLBURT, 2002).



Figura 20

Cartão postal desenvolvido pelo aluno e, posteriormente, professor da Bauhaus Herbert Bayer, 1923

Hollis (2000) explica que a padronização da Bauhaus se estendia até os tamanhos dos papéis utilizados na escola, como timbrados e cartões postais. A preocupação concernente à simplificação e à padronização eram bastante abrangentes.

Conforme já mencionado, a palavra “moderno” deriva do latim “modernus”, que significa recente, hodierno (hodie), hoje, esse dia, o tempo presente (COELHO NETTO, 1995). Logo, o principal lema da Bauhaus surge com palavras de ordem: “Less is More” ou “Menos é Mais”, criado por um dos diretores da Bauhaus, Mies van der Rohe. Esse lema evidenciou o grande espaço que as formas simplificadas haviam adquirido (AZEVEDO, 1996).

O próprio Mies van der Rohe, ao falar das realizações da Bauhaus, afirmou que ela não era uma instituição com um programa claro, mas sim uma idéia (CARMEL-ARTHUR, 2001). Essa afirmação aproxima a Bauhaus dos conceitos iniciais da Idade Moderna e a coloca como a manifestação mais importante em prol do Estilo Internacional.

De acordo com Dondis (2000), as principais técnicas visuais implantadas pela Bauhaus foram:

- **Funcionalidade:** a forma segue a função;
- **Simplicidade:** técnica visual que envolve uniformidade, sem complicações visuais ou elaborações secundárias;

- **Unidade:** equilíbrio adequado de elementos diversos numa totalidade visual;
- **Economia:** organização visual sensata dos elementos, utilizando unidades mínimas de composição;
- **Regularidade:** uniformidade de elementos e ordem baseada em métodos constantes e invariáveis.

O quadro seguinte apresenta a síntese de características da Bauhaus que vão de encontro aos ideias da Idade Moderna e seus desdobramentos na modernidade mencionados no primeiro capítulo.

Idade Moderna (século XV) / Modernidade (séculos XVI, XVII, XVIII, XIX)	Bauhaus
• Uso de objetividade	• Simplificação objetiva
• Busca pela ordem	• Ordem através do padrão normatizado (cores, formas, letras)
• Uso de fundamentos definitivos	• Sistemas funcionais de design
• Busca pela verdade através da razão	• Emprego racional através do lema “Less is More” (Menos é Mais)

Figura 21

Síntese das características gerais da modernidade relacionadas a Bauhaus

Essas mudanças promovidas pela Bauhaus tiveram base no envolvimento do design com a psicologia. A psicologia da Gestalt, criada a partir de um ensaio de Max Wertheimer, traçou o conjunto de leis que regem a percepção humana (HURLBURT, 2002).

O termo Gestalt não possui tradução exata em português, mas as expressões imagem, forma e percepção são as que mais condensam o significado essencial da psicologia (HURLBURT, 2002).

Para Dondis (2000), a psicologia da Gestalt contribuiu no estabelecimento dos padrões visuais para a percepção humana. Ainda conforme a autora, todo padrão visual possui um dinamismo de qualidades que abarcam não somente o intelecto e a emoção, mas incluem outros estímulos psicofísicos que derivam da percepção do tamanho, da forma, da direção e da distância (DONDIS, 2000).

O entendimento desses padrões visuais e o modo como o ser humano se comportava diante deles foi o principal objetivo da Gestalt. A capacidade humana de perceber as unidades de padrão visual e compreendê-las foi um objeto de estudo que revelou a proximidade com a padronização exercida pela escola Bauhaus.

Com o aprofundamento dos estudos sobre percepção e reação, a psicologia da Gestalt gerou uma série de leis. Tais leis foram criadas para sugerir como os elementos visuais devem ser apresentados, para se alcançar um resultado efetivo para a comunicação (CHANG, DOOLEY E TUOVINEN, 2002).

De acordo com Dondis (2000), os elementos visuais não estão numa composição por acaso, são acontecimentos visuais que incorporam uma reação. Dentro desse âmbito de ação e reação, observam-se alguns princípios ou leis da psicologia da Gestalt, listados no quadro da página seguinte.

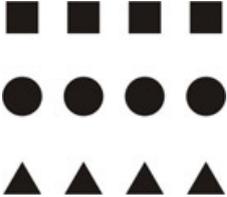
	Lei	Enunciado	Exemplo
GESTALT	• Lei do Equilíbrio Simétrico	Um elemento visual aparecerá como incompleto, se não estiver em equilíbrio simétrico (FISHER ET AL., 1998-99).	
	• Lei da Continuidade	Envolve a ação instintiva do olho em seguir direções no campo visual (FULTZ, 2009).	
	• Lei da Clausura	Princípio de que a boa forma se completa, delimitando seu espaço, mesmo se estiver incompleta na sua apresentação gráfica.	
	• Lei da Figura-fundo	Na percepção humana, o primeiro plano se distingue do fundo, podendo gerar percepções diversas (HURLBURT, 2002).	
	• Lei do Ponto focal	As composições necessitam de um centro de interesse, em que a hierarquia visual gere um centro de atenção.	
	• Lei da Correspondência Isomórfica ou da Experiência Passada	As associações são relativas ao que o observador conhece, conduzindo sua percepção de acordo com coisas já vistas e percebidas (CHANG, DOOLEY e TUOVINEN, 2002).	
	• Lei da Pregnância	Se a forma é simples e, ao mesmo tempo, consegue transmitir significado, maior pregnância ela possui (CHANG, DOOLEY e TUOVINEN, 2002).	
	• Lei da Proximidade	Os elementos visuais podem ser agrupados segundo a proximidade (HURLBURT, 2002).	
	• Lei da Similaridade ou Semelhança	Na percepção da linguagem visual, os opostos se repelem e os semelhantes se atraem (DONDIS, 2000).	

Figura 22
Síntese das leis da psicologia da Gestalt

2.3 Características Visuais do Design Moderno

As diretrizes de percepção fornecidas pela psicologia da Gestalt foram muito úteis ao entendimento das composições visuais no início do século XX. A uniformização dos padrões perceptivos se demonstrou convergente aos ideais modernistas e, conseqüentemente, do design moderno.

Dessa forma, o design moderno é fruto das influências dos movimentos artísticos, do envolvimento com a psicologia e da ênfase na forma e na funcionalidade também observada na arquitetura (HURLBURT, 2002).

O design teve sua finalidade prática consolidada na sociedade e, ao fator industrial, foi somado o trabalho intelectual (AZEVEDO, 1996). A busca por métodos de design que gerassem a certeza de acerto nas soluções estabeleceu parâmetros de construção funcional e objetiva (DONDIS, 2000).

Um dos parâmetros foi a grade de controle de elementos visuais, cujo uso ajudava no direcionamento das idéias. O uso desse recurso moderno de composição evoluiu de tal forma nos anos 50 que algumas variantes do modernismo, como o Neue Graphik na Suíça, utilizaram a grade com unidades cada vez menores (HOLLIS, 2000).

Essas unidades mínimas, que serviam de base estrutural para a página, davam ao designer uma liberdade de expressão que já denotava uma mudança no conceito de design moderno. A grade que antes servia para regular e padronizar a expressão visual começou a ser utilizada como ferramenta para gerar liberdade ilimitada (HOLLIS, 2000).



Figura 23

Grade e página: livro Schiff nach Europa (Navio para a Europa) – Karl Gerstner, 1957

A força do design moderno e do Estilo Internacional esteve intacta durante muito tempo. A abertura da Bauhaus em 1919 pontuou o design como ferramenta de construção modernista e, mesmo o fechamento da escola pelo regime nazista em 1933, não impediu a propagação de suas propostas.

Kopp (2004) e Azevedo (1996) indicam as principais características do design moderno, resultantes dos ideais da Bauhaus:

- **a forma segue a função:** o resultado formal de um design deve estar ligado à sua expectativa funcional;
- **o menos é mais:** a objetividade e a economia no uso de elementos traduz-se num resultado limpo, sóbrio e moderno;
- **a estrutura modular:** o módulo repetido e utilizado de forma inteligente gera unidade no resultado do design;
- **a grade de orientação:** base padronizada para estabelecimento de espaços harmônicos;
- **divisão geométrica do espaço:** a geometria como ferramenta humana de entendimento do real;
- **preferência por uso de fontes simples, legíveis, sem serifa:** legibilidade atrelada à funcionalidade;
- **preferência por uso de formas e cores puras:** triângulo, quadrado e círculo aliados ao uso de vermelho, amarelo e azul – uniformização da linguagem visual;
- **a escala industrial:** as máquinas e a otimização dos resultados da produção humana em design;
- **uso de proporções matemáticas:** os códigos matemáticos com sua rigidez objetiva, convivendo lado a lado com o aspecto místico e misterioso dos números;
- **alinhamento de textos pela margem esquerda:** busca pela legibilidade funcional dos textos;
- **destaque de parágrafos por linhas em branco e não por recuos:** busca por diferenciais visuais que simplifiquem o aspecto visual da mensagem.

No quadro abaixo, apresenta-se a relação entre design moderno e as frentes intelectuais que se desenvolveram na Idade Moderna, denominadas como conceitos da modernidade.

Design Moderno	Idade Moderna / Modernidade
• Forma e Função	• Racionalidade
• Menos é mais	• Rigidez na construção de regras
• Grade e Modulação	• Ordem, padrão, norma
• Geometria e Proporções Matemáticas	• Visão geométrica do espaço
• Elementos simples de composição: formas e cores puras, letras sem serifa	• Fundamentos definitivos
• Escala Industrial	• Máquinas e progresso

Figura 24

Síntese das características do design moderno relacionadas à modernidade

2.4 Alternativas ao Estilo Internacional e sua Influência no Design Pós-Moderno

Pop Art

Na arte, a postura pós-moderna começou a se delinear no movimento Pop Art, o qual apresentava, desde sua fase inicial, um posicionamento contrário à concepção unilateral e distante da arte (HONNEF, 2000).

De acordo com o entendimento de Azevedo (1996), o termo Pop Art foi criado pelo crítico inglês Lawrence Alloway para designar as experiências artísticas envolvendo os seguintes temas:

- artigos do consumo de massas;
- marcas e imagens–símbolo da indústria dos bens de consumo;
- apelos da publicidade;
- histórias em quadrinhos e ídolos do cinema e da música.

Esses temas englobavam todo um universo trivial de imagens e símbolos voltados para o consumo (HONNEF, 2000). A arte aproximou-se novamente do comércio, utilizando imagens dos meios de comunicação de massa, como jornais e revistas. A propaganda transformou-se numa fonte inesgotável para a Pop Art (AZEVEDO, 1996).

Um artista de grande destaque foi Andy Warhol, em virtude de seu envolvimento com a publicidade comercial. Nos anos 60, quando Warhol deixou de compor a publicidade com elementos do seu potencial artístico e começou a trazer os símbolos da publicidade para as suas obras de arte, promoveu uma ruptura pós-moderna (HONNEF, 2000).

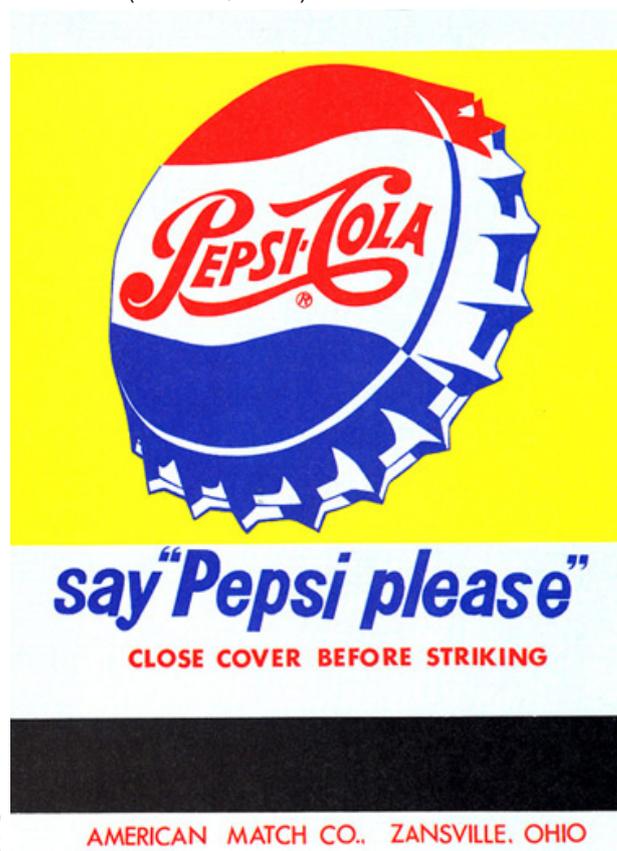


Figura 25
Fechar antes de acender (Pepsi Cola) – Andy Warhol, 1962

A Pop Art importava as imagens da propaganda para construir seu discurso artístico, demonstrando uma atitude provocativa, similar a dos artistas dadaístas (AZEVEDO, 1996). Essa atitude era amplamente explorada por Warhol através de sua autonomia artística, calcada na exploração de temas inesperados e materializados por meio de técnicas não usuais (HONNEF, 2000).

Warhol queria distanciar da pintura o trabalho feito à mão. O uso da técnica de serigrafia indica outra ruptura radical, pois tal técnica era usada por anunciantes publicitários (AZEVEDO, 1996). Suas obras trouxeram as latas de sopa Campbells, as tampas do refrigerante Pepsi e os rostos de Marilyn Monroe para o universo da arte, revelando um misto de crítica e homenagem ao consumo e consolidando uma dualidade tipicamente pós-moderna.

A publicidade foi o mote para o nascimento do movimento e, atualmente, inspira-se na Pop Art para compor suas mensagens visuais: flexibilidade pós-moderna, despreocupada com a busca pelo novo e original (AZEVEDO, 1996).

Compagnon (1996) descreve que o domínio crescente da mídia e da publicidade resul-

tou no fim das ideologias e, sendo o design uma área que absorve tais mudanças culturais, o pós-modernismo fundamentou-se em características visuais próprias.

Azevedo (1996) define que a Pop Art auxiliou o design a estabelecer uma alternativa ao estilo internacional nos seguintes aspectos:

- mistura de estilos;
- coexistência de estruturalismo geométrico e gestualidade;
- cores primárias aliadas às cores psicodélicas ou multicoloridas.

Na visão de Cauduro (2007), o ser humano não conseguiu sustentar por tempo indefinido a ilusão modernista que o definia como controlador do meio natural e de seus atos. Segundo o referido autor, o sujeito denominado pós-moderno é uma antítese a isso tudo. Ele é inseguro, mutável ou cambiante, flexível nas suas concepções e essas características são observadas na sua expressão no design. Nesse sentido, Marinho (2006) propõe o seguinte questionamento: um objeto de design, destituído de sua função, deixa de ser um objeto de design?

Essa questão indica as bases iniciais para o entendimento do pós-modernismo no design, pois propõe uma primeira quebra dos ideais do design moderno: a dissociação entre forma e função.

Como já observado em momento oportuno, o design moderno e seu estilo único e internacional expandiram-se por vários locais como normas únicas e padronizadas, entretanto, durante os anos 60, as fórmulas modernistas passaram a ser entendidas como esgotadas. Outros criticavam o formalismo extremo e sem vida a partir do qual o design havia se lançado (HOLLIS, 2000).

A monotonia do design moderno na metade dos anos 60 provocou movimentos de rejeição na Suíça, na Inglaterra e nos Estados Unidos. A primeira característica consistia na rejeição do funcionalismo e, foi graças a ela, que o estilo pós-moderno no design se estruturou (CAUDURO, 1998).

As soluções minimalistas também eram facilmente copiadas, deixando o talento individual do designer e sua capacidade de expressão renegadas a segundo plano, porém o desejo de propor novas alternativas ao dogma moderno foi o que mais impulsionou o design pós-moderno (CAUDURO, 1998).

Movimento Punk

O estilo das ruas de Londres, unindo música e comportamento, também representou uma forte alternativa ao Estilo Internacional no design (HOLLIS, 2001).

Seu registro gráfico se dava através de 'fanzines': revistas de fãs-clubes de grupos musicais montadas através de colagens executadas sem preciosismo técnico. Abaixo as características visuais dos fanzines:

- letras retiradas de jornais populares;
- textos escritos à mão e à máquina de escrever na mesma composição;
- sobreposição e saturação de imagens.

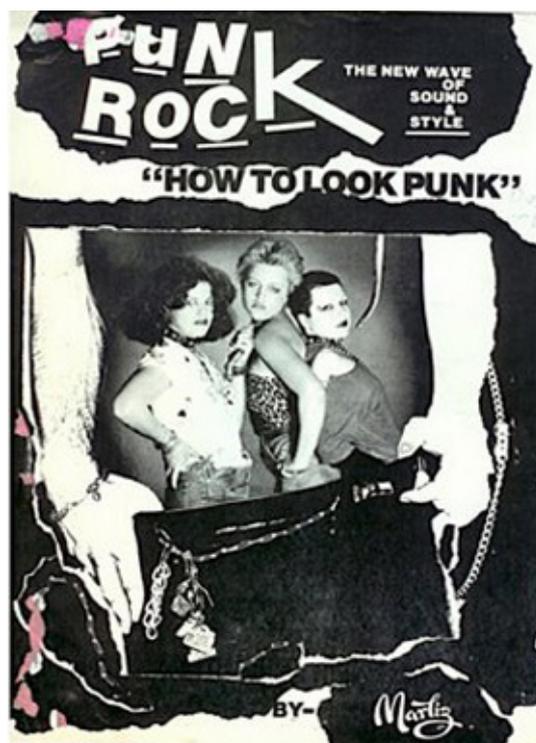


Figura 26: Anúncio em fanzine, 1977

A Nova Onda

A Nova Onda foi a alternativa ao Estilo Internacional que se desenvolveu especialmente na Holanda e nos Estados Unidos (HOLLIS, 2001). Alguns designers começaram a utilizar a tecnologia fotográfica e eletrônica para desconstruir a composição, conseguindo um resultado plástico com aspecto de improvisado e execução rápida.

A evolução dos equipamentos fotográficos, aliada ao surgimento dos computadores e softwares de edição gráfica, permitiu ao designer a tomada de decisões durante o processo criativo. Esses fatores exerceram grande impacto na década de 80 (HOLLIS, 2001).

Assim, o design pós-moderno formou-se a partir de várias teorias e práticas de designers e escolas que idealizavam uma distinção ao Estilo Internacional.

2.5 Características Visuais do Design Pós-Moderno

Cauduro (1998) comenta que algumas das práticas expostas no tópico anterior ajudaram a caracterizar o design pós-moderno:

- retorno à ornamentação;
- simbolismo;
- humor;
- improvisação;
- ambigüidade entre texto e imagem;
- uso de elementos gráficos inúteis;
- recusa à grade de orientação;
- ruído, sujeira, deterioração, impertinência visual;
- inspiração eclética;
- hibridação entre novas tecnologias e técnicas mais antigas.

Essas características adentraram o repertório dos designers e alteraram o design de forma profunda pela quantidade de transformações que promoveram.

Para uma melhor compreensão dessas transformações, é necessário observar o termo ‘cambiante’, citado por Kopp (2002). Segundo o autor, o adjetivo ‘cambiante’ possui, nas suas origens, as palavras “alterado”, “trocado” e “transformado”, com nuances simbólicas referentes àquilo que não é fixo, ou seja, que se transforma. Complementando a explicação do termo, Kopp (2002) define o design gráfico cambiante como mutante e flexível.

Logo, os processos de transformação entre o design moderno e o pós-moderno confirmam essa tendência cambiante do design. A diferença mais marcante encontra-se no tratamento mais lúdico e menos revolucionário que o pós-modernismo deu ao design.

As características acima citadas revelam a mistura de códigos também definida como hibridação. Essa mistura e multiplicidade de caminhos opôs-se à idéia racionalista e padronizada da produção estética e possibilitou a reformulação no jeito de diagramar imagens, cores e textos (AZEVEDO, 1996).

Assim como o design moderno foi levado a várias partes do mundo, o design pós-moderno também teve sua expansão, apresentando manifestações diversas.

Nos anos 60, o suíço Wolfgang Weingart apresentou sua produção experimental em tipografia, testando limites de legibilidade, propondo cortes no elemento tipográfico e antecipando precocemente o uso de novas tecnologias referentes às letras (HOLLIS, 2001).

Na década de 80, os alemães Uwe Loesch e Shmidt-Rhen fizeram uso de recursos gráficos de forma ousada e, muitas vezes, excessiva (HOLLIS, 2001):

- fotos com profundidade de foco e variedade de tons;

- sobreposição ilegível de tons semelhantes: escuro impresso sobre escuro e claro sobre claro;
- ampliações gigantescas;
- cartazes cortados fora do ângulo reto;
- tintas metálicas e cores fluorescentes.



Figura 27: Playback – Cabaret político “Das Kom (m) ödchen” - Uwe Loesch, 1982
Figura 28: You Bet Your Life – Cabaret político “Das Kom (m) ödchen” - Uwe Loesch, 1984

Na opinião de Azevedo (1996), outro designer pós-moderno importante na década de 80 foi Neville Brody, mais precisamente na sua forma de trabalho. Brody manipulava imagens através de fotocópias e aliava esse aspecto experimental ao uso de processadores de texto. Sua atuação na composição de capas de discos e revistas de música, moda e comportamento apresentou o design pós-moderno e sua multiplicidade de recortes culturais e históricos.



Figura 29
 Capa para Revista Ray Gun – David Carson, 1997

Na década de 90, David Carson seguiu a mesma tendência, usando ilegibilidade, transgressão e desconstrução, aliadas a um novo tipo de simplicidade descontraída. Para Carson, o design não deveria ser apenas visto, mas traduzido e interpretado (KOPP, 2004).

A inversão, o incompreensível, o desfoque, a impressão irregular foram alguns dos aspectos trabalhados por Carson no seu design (KOPP, 2004).



Figura 30
 Cartaz para o grupo Cabaret Voltaire – Neville Brody, 1984

De acordo com Cauduro (2007), as estratégias pós-modernas de significação buscam transgredir em muitos aspectos os conceitos estruturais do design moderno. A genialidade do artista ou do designer dão espaço à participação da audiência e do seu contexto na interpretação das suas produções. Sob essa ótica, o design passa a ser centrado no usuário.

Dessa forma, através do uso de práticas não-canônicas, vários designers conseguem captar e traduzir o caráter fugidio, volátil, mutante e impreciso da contemporaneidade (GARAY, 2003). O conceito de simulacro serve de base para tais práticas não convencionais utilizadas no design pós-moderno. A simulação, a reprodução imperfeita e a imitação são identificadas na mistura de estilos gráficos, bem como na tendência à ornamentação.

O designer gráfico pós-moderno quer causar impacto e, para amplificar esse impacto, necessita do simulacro e do exagero. Azevedo (1996) afirma que o pós-modernismo se empenha em obter uma estética fora de registro, mesmo que simulada e extraída do próprio mundo do design.

Essa estética buscou o rompimento com a previsibilidade do modernismo e, segundo Kopp (2004), outras características podem ser observadas:

- utilização da geometria de forma descontraída;
- pouca preocupação com clareza e legibilidade;
- uso de formas livres e flutuantes (contrárias ao triângulo, quadrado e círculo);
- fragmentação de imagens e múltiplas camadas (fotos sobre texturas);
- espaçamentos tipográficos aleatórios;
- mistura de peso e estilos numa mesma palavra;
- colagens, paródias e citações do mundo da arte e do design;
- ruído visual através da sujeira e uso de imperfeições, rompendo com a limpeza visual;
- uso do revivalismo: resgate de estilos decorativos;
- uso do vernacular: linguagem visual específica de uma época ou região.

Todas as características do design pós-moderno apontadas nesse capítulo revelam a atitude libertadora e produtiva que elas promovem. Entretanto a maior contribuição pós-moderna no design foi revelar a multiplicidade de estilos e técnicas visuais para a resolução de problemas comunicacionais (CAUDURO, 2003).

Outra contribuição foi a ampliação do repertório do designer, incluindo uma maior pluralidade de estilos que rompem com a fidelização que o design moderno exigia (CAUDURO, 2003).

A singularidade do designer é levada em conta no design pós-moderno e a participação do observador é cada vez mais necessária ao processo de comunicação. Essa participação permite que o observador se torne co-autor do trabalho, produzindo sentidos a partir de participações interpretativas que ampliam a significação (RAHDE E CAUDURO, 2005).

Obviamente, o fator que muito facilitou a implementação dessas idéias foi o crescimento dos recursos técnicos, como os softwares de edição e composição de imagens. A evolução técnica, com o advento de computadores e softwares, resultou para o designer num controle ainda maior do processo criativo.

A facilidade na produção de formas complexas por meio dos computadores e a capacidade de cálculo exato que eles propiciam fizeram com que a criação pós-moderna em design buscasse a irregularidade, a espontaneidade e a falta de sentido, num rompante transgressivo de expressão.

O próximo quadro sintetiza as características visuais do design gráfico pós-moderno e estabelece suas relações com os conceitos pós-modernistas.

Design Pós-Moderno	Idade Pós-Moderna / Pós-Modernidade
<ul style="list-style-type: none"> Mistura de estilos, retorno à ornamentação, uso de ambiguidade entre texto e imagem 	<ul style="list-style-type: none"> Alienação
<ul style="list-style-type: none"> “More is More” (Mais é Mais): oposição ao lema moderno “Menos é Mais” 	<ul style="list-style-type: none"> Flexibilidade de regras
<ul style="list-style-type: none"> Recusa da grade de orientação, múltiplas camadas de composição, ilegibilidade 	<ul style="list-style-type: none"> Caos e fragmentação
<ul style="list-style-type: none"> Uso do humor: colagens, paródias e citações do mundo da arte e do design 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de seriedade e brincadeira
<ul style="list-style-type: none"> Ruído, sujeira e imperfeição visual 	<ul style="list-style-type: none"> Simulacro
<ul style="list-style-type: none"> Improvisação e espontaneidade 	<ul style="list-style-type: none"> Acaso

Figura 31

Síntese das características do design pós-moderno relacionadas à pós-modernidade

2.6 Design Moderno versus Design Pós-Moderno: Similaridades e Diferenças

De acordo com o que já foi estudado, o design pós-moderno objetivava uma quebra, uma ruptura com o Estilo Internacional. O design moderno, com sua racionalidade e objetividade, passou a se tornar monótono e inexpressivo. A evolução na tecnologia de produção de imagens também contribuiu para que novas frentes de atuação se apresentassem ao design.

Todavia muitas das atitudes radicais de criação no design pós-moderno já estavam presentes nos movimentos modernos da arte como o Art Nouveau (uso de ornamentos), o Dadaísmo (quebra de estruturas) e o Surrealismo (uso extremo de simbolismos).

Dessa forma, segundo Kopp (2004), todas as práticas modernas que não se baseavam apenas na rigidez formal e na racionalidade foram admitidas nas práticas do design pós-moderno.

Por outro lado, o pós-modernismo no design não estabeleceu apenas a queda da racionalidade da grade de orientação, mesmo porque essa e outras técnicas visuais foram usadas tanto no design moderno quanto no design pós-moderno. A principal divergência estava na ideologia modernista, envolvendo padronização e uniformização de estilos (KOPP, 2004).

Essa fórmula parecia ter-se esgotado, entretanto não significa que tenha deixado de ser utilizada. Logo, o design pós-moderno agregou novas formas de trabalho ao repertório do designer, enriquecendo suas ferramentas de realização de projetos.

Para Kopp (2002), o design moderno é assimétrico, retangular, administrado pela grade, com uso de letras sem serifa e hierarquia de informações, objetivando a obtenção da legibilidade. Já o design pós-moderno é eclético, nostálgico na sua busca por elementos do passado, imperfeito e ruidoso, privilegiando a atitude em detrimento da informação legível e, finalmente, caótico e menos ordenado.

Essas são as diferenças básicas, no entanto não significa que o design pós-moderno veio substituir o design moderno. Na atualidade, ainda existem mensagens visuais que precisam se apresentar de forma moderna, enquanto outras mensagens podem ser mais ilegíveis e diferenciadas, confirmando o caráter cambiante do design.

Mesmo durante os anos 80, fase que configurou o auge do design pós-moderno, os elementos formais básicos da Bauhaus (triângulo, quadrado e círculo) foram utilizados na construção de logotipos e sistemas de sinalização (HOLLIS, 2001).

Na verdade, a aparente revolta contra a supremacia da forma serviu apenas como justificativa para o aumento das possibilidades de composição. O design, na condição de atividade humana, possui identidade e muitos dos questionamentos entre modernismo e pós-modernismo delineiam um contorno diferente quando aplicados a essa área.

Sendo assim, o design pós-moderno promove a queda do design ideal. A partir disso,

o design quer se adequar ao contexto e público de sua mensagem. De acordo com Rahde e Caurudo (2005), o design pós-moderno quer interação e participação do observador, não quer deixar tudo claro para ele, exige que o destinatário de sua obra também construa o significado da mensagem.

Essa saída do design ideal para o design adequado e participativo é um exemplo significativo dos valores pós-modernistas agregados ao design. A forma continua seguindo a função, mas, como as funções são múltiplas, seu valor formal também se pluraliza.

Como no capítulo anterior apresentaram-se as similaridades e diferenças entre modernismo e pós-modernismo, o quadro seguinte relaciona as características visuais do design moderno e pós-moderno.

SEMELHANÇAS	
Design Moderno	Design Pós-Moderno
<ul style="list-style-type: none"> • Forma e função 	<ul style="list-style-type: none"> • Múltiplas formas e múltiplas funções
<ul style="list-style-type: none"> • Assimetria dinâmica 	<ul style="list-style-type: none"> • Descentralização e movimento
<ul style="list-style-type: none"> • Estética adequada à era das máquinas 	<ul style="list-style-type: none"> • Aproveitamento dos recursos visuais oferecidos pela tecnologia

Figura 32

Síntese das semelhanças entre o design moderno e pós-moderno

DIFERENÇAS	
Design Moderno	Design Pós-Moderno
<ul style="list-style-type: none"> • Assimétrico, orientado pela grade 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas livres, flutuantes
<ul style="list-style-type: none"> • Retangular, geométrico, ordenado 	<ul style="list-style-type: none"> • Menor ordenação, gestualidade, caos e saturação visual
<ul style="list-style-type: none"> • Hierarquia de informações e legibilidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Ênfase na atitude em detrimento da informação, ilegibilidade
<ul style="list-style-type: none"> • Limpeza e clareza visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruído, imperfeição, ornamentação
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo único, padronização 	<ul style="list-style-type: none"> • Múltiplos estilos, incluindo os do passado

Figura 33

Síntese das diferenças entre o design moderno e pós-moderno

capítulo 3 Usabilidade na Web e Aspectos Experienciais

Com os conceitos e características do modernismo, pós-modernismo, design moderno e design pós-moderno já discutidos, o objetivo deste capítulo é caracterizar a usabilidade e a experiência no meio digital. A presença do design experiencial tem como objetivo perceber a contribuição dessa área na construção de websites e o modo como algumas soluções visuais apontam para uma nova forma de encarar a usabilidade.

3.1 Conceituação de Usabilidade

As informações presentes nos websites são o principal motivo pelo qual as pessoas os procuram. O observador necessita da informação e, para acessá-la, existem as interfaces, ou seja, superfícies que fazem a adaptação entre dois sistemas. Assim, é possível entender o termo usabilidade como tudo o que diz respeito à qualidade de uso de uma interface (BEVAN, 1995).

Uma definição mais abrangente explica que usabilidade é a capacidade do sistema de ser utilizado facilmente e de forma eficaz por uma gama específica de usuários, envolvendo tarefas e cenários ambientais específicos (CHAPANIS, 1991).

Segundo Winckler e Pimenta (2002), trata-se de algo importante, pois o nível de qualidade de uso da interface pode aumentar a produtividade dos usuários, diminuir a ocorrência de erros e contribuir para uma maior satisfação dos clientes.

Essa importância foi ressaltada a partir de cinco princípios básicos à qualidade de interfaces estabelecidos por Nielsen (1993):

- facilidade de aprendizado - learnability;
- facilidade de lembrar como realizar tarefas após algum tempo de navegação - memorability;
- rapidez na execução das tarefas - efficiency;
- baixa taxa de erros - errors;
- satisfação subjetiva do usuário - satisfaction.

Nesses princípios básicos, há a presença tanto da funcionalidade quanto da satisfação. Pode-se afirmar que tais elementos combinados determinam a aceitabilidade do usuário em relação à interface do website.

3.2 Princípios de Usabilidade Aplicáveis à Web

Nielsen (1993) afirma que um sistema que apresente facilidade e rapidez no aprendizado não será esquecido facilmente. Segundo o autor, outro aspecto de grande potencial de usabilidade é a ausência de erros no desempenho do sistema e sua eficiência em promover respostas ao usuário.

Esses princípios são aplicados na web com a intenção de obter clareza, funcionalidade e objetividade. Alguns princípios resumidos de Nielsen (1993), que servem para a avaliação da usabilidade de websites, estão listados abaixo:

- simplicidade e clareza no diálogo;
- linguagem adaptada ao usuário;
- minimização da carga de memória do usuário;
- consistência;
- feedback: retorno em relação às ações do usuário;

- apresentação da saída do sistema de forma simples e clara;
- apresentação e conteúdo minimalistas;
- mensagens de erro claras;
- prevenção da ocorrência de erros;
- avaliação constante do sistema.

Esses princípios são denominados heurísticas de usabilidade, pois, de acordo com Nielsen e Molich (1990), configuram um método para descobrir problemas de interface. Mayhew (1992) apresentou suas heurísticas de usabilidade que possuem pontos semelhantes aos princípios de Nielsen (1993), mas com diferenciais como flexibilidade e contexto:

- compatibilidade com o usuário;
- compatibilidade entre produtos;
- compatibilidade com a tarefa a ser realizada;
- compatibilidade com o fluxo do trabalho;
- consistência;
- familiaridade;
- simplicidade;
- interface de manipulação direta;
- controle do usuário sobre o sistema;
- flexibilidade;
- apresentação de resultado e andamento dos processos;
- tecnologia invisível;
- robustez técnica;
- proteção contra erros;
- facilidade de aprendizado, entendimento e utilização.

No estabelecimento de seus parâmetros, Shneiderman (1998) é mais preciso, no sentido de fixar o ciclo de desenvolvimento de um sistema interativo como um website. Dentre seus princípios, o autor adota oito regras básicas que devem ser aplicadas na construção de websites:

- reconheça a diversidade (de usuários e de tarefas);
- utilize as oito regras (golden rules) de desenvolvimento de interfaces:
 1. faça um grande esforço para ser consistente;
 2. permita que usuários freqüentes usem atalhos (shortcuts);
 3. ofereça feedback informativo;
 4. projete diálogos que tenham começo, meio e fim e mostre isso ao usuário;
 5. previna erros e permita fácil correção de erros que venham a ocorrer;
 6. faça com que reverter ações seja simples e fácil;
 7. dê ao usuário a sensação de controle do sistema;
 8. reduza a carga na memória de curta-duração.
- previna erros.

Percebe-se, nessas heurísticas, uma grande preocupação com a aceitabilidade pelo observador do sistema. Todas as recomendações são centradas nessa questão, pois representa seu objetivo final: fornecer de forma clara, precisa e coerente a informação.

Conforme observado no capítulo 2.2, essas heurísticas se alinham aos conceitos

modernos de composição, envolvendo funcionalidade, simplicidade e objetividade. Muito embora as técnicas visuais não sejam citadas nas heurísticas, nota-se que a tendência de tratamento visual, no que concerne à usabilidade aparente, deve prezar os cânones do design moderno.

Para que as heurísticas de usabilidade se concretizem, é preciso que a usabilidade aparente siga padrões formais simples e funcionais. Essa abordagem vai ao encontro do entendimento comungado por Kurosu e Kashimura (1995), os quais dimensionam a usabilidade aparente através de aspectos cognitivos (simplicidade) e operacionais (funcionalidade).

Whitten et al (2001), contudo, afirmam que a experiência do usuário é algo maior e mais complexo do que simplicidade e funcionalidade. Para os autores, a experiência do usuário se dá através da visualização de seu objetivo aliada aos dados subjetivos referentes à percepção e preferência pessoal.

Nesse sentido, Bastien e Scapin (1993) seguem a linha dos autores já citados, porém são mais flexíveis nas suas heurísticas, principalmente no tópico 'adaptabilidade':

- **Orientação:**

- Auxílio ao usuário para escolher a melhor alternativa para realizar sua tarefa;
- Grupamento funcional explícito das informações;
- Feedback imediato;
- Legibilidade e leiturabilidade das informações apresentadas.

- **Redução da carga perceptiva e cognitiva de trabalho e aumento da eficiência do diálogo:**

- Não promover distrações ao usuário com informações desnecessárias;
- Fornecer sequências curtas de ações para cumprir as tarefas;
- Utilizar termos concisos;
- Não exigir que o usuário se lembre de dados de uma tela anterior para interagir com uma tela atual.

- **Controle explícito:**

- O computador deve processar apenas as ações determinadas pelo usuário e apenas quando este solicitar;
- O usuário deve poder interromper, cancelar, pausar e solicitar a continuação de qualquer ação.

- **Adaptabilidade:**

- O sistema deve ter a capacidade de se adaptar ao contexto, de acordo com as necessidades e preferências do usuário;
- O usuário deve poder personalizar o sistema;
- O sistema deve prover diversas formas de realizar a mesma tarefa para acomodar a diversidade de usuários.

- **Gerenciamento de erros:**

- O sistema deve detectar ações que levem a erros e evitar a ocorrência destes;
- As mensagens de erro devem indicar as razões para a ocorrência dos erros, a natureza do erro e formas de prevenir e contornar esses erros.

- **Consistência:**

- Coisas similares devem funcionar da mesma forma, coisas diferentes devem funcionar de formas diferentes e a interface deve explicitar isso visualmente.

- **Códigos significativos:**

- Relação semântica coerente entre a ação que o comando realiza e seu nome.

- **Compatibilidade com usuário/ tarefa/ contexto.**

Abaixo estão listados alguns parâmetros de usabilidade e sua relação com princípios do design moderno, da Idade Moderna e da modernidade.

Princípios de Usabilidade	Design Moderno / Idade Moderna / Modernidade
• Compatibilidade com o usuário/ Grupamento funcional explícito das informações	• Forma e Função / Grade e Modulação
• Simplicidade / Apresentação e conteúdo minimalistas	• Menos é mais
• Consistência / Legibilidade e leiturabilidade das informações apresentadas	• Ordem, padrão, norma
• Facilidade de aprendizado, entendimento e utilização / interface de manipulação direta	• Racionalidade
• Heurísticas	• Fundamentos definitivos

Figura 34

Síntese das relações entre princípios de usabilidade e características do design moderno, da Idade Moderna e da modernidade

Com esses parâmetros, observa-se que a área de Interação Humano-Computador (HCI) pode mensurar os aspectos de eficiência, habilidade de aprendizado, flexibilidade e atitude do usuário.

A usabilidade é um dos aspectos que podem gerar a aceitabilidade do sistema, sendo a apreciabilidade e a utilidade elementos importantes para atingir esse objetivo (SHACKEL, 1991). Sabendo disso, os pesquisadores da área de HCI delimitaram os usuários como seres que possuem intenções, atitudes, capacidades, limitações e personalidades (DIX ET AL, 2003).

3.3 Usabilidade Aparente: A Inclusão dos Aspectos Estéticos

Mais recentemente, o termo usabilidade foi realçado por uma divisão que se concretizou com o avanço dos estudos na área. Essa divisão gerou os termos Usabilidade Aparente e Usabilidade Inerente.

Segundo Kurosu e Kashimura (1995), a usabilidade inerente é a forma de funcionamento do sistema, ou seja, suas operações, seu tempo de processamento, sua dinâmica de desempenho. Já a usabilidade aparente é definida como a forma de apresentação do sistema.

Essa forma de apresentação inclui os aspectos estéticos que ainda não contavam com uma maior profundidade nos estudos de usabilidade. Para muitos pesquisadores iniciais da área de Interação Humano-Computador – HCI, a ênfase dos designers em aspectos estéticos serviu apenas para degradar a usabilidade (TRACTINSKY, 1997).

Mas, passado esse momento, verificou-se que a expressão da usabilidade aparente se dava através de atributos estéticos tais como aparência, atratividade, beleza e forma. Esses desdobramentos se enquadram numa perspectiva da psicologia da Gestalt, a qual prevê que o arranjo final do todo na composição é algo mais do que a mera soma das partes componentes (ROHLIN, 2002).

Para melhor entender a relação entre estética e usabilidade, pode-se pensar em um website como um produto de design e, sendo assim, portador de várias dimensões funcionais. Para Löbach (2001), os produtos possuem três tipos de funções:

- **função prática:** relação entre produto e usuário no que diz respeito ao aspecto orgânico-corporal. O aspecto fisiológico de uso de um produto é uma função prática. Exemplo: a estrutura de uma cadeira deve permitir conforto ao entrar em contato com partes do corpo humano;
- **função estética:** relação entre produto e usuário quanto aos processos sensoriais. Os produtos devem ser configurados com base nas condições perceptivas do ser humano. Exemplo: um visor de automóvel que permite

facilmente observar níveis de temperatura, combustível e velocidade do carro.

- **função simbólica:** relação entre aspectos espirituais, psíquicos e sociais e o uso do produto. Segundo Löbach (2001), a função simbólica baseia-se na experiência percebida sensorialmente e na capacidade mental de associação de idéias. Exemplo: um telefone que, mesmo possuindo mecanismo interno desenvolvido com alta tecnologia, apresenta-se ao observador como um objeto antigo.

Os princípios de usabilidade tentam abarcar essas possibilidades funcionais, no entanto, segundo Tractinsky (1997), os aspectos estéticos de uma interface nem sempre coincidem com a sua usabilidade. Ainda segundo o autor, muitas vezes ocorre o oposto. Dillon (2001) reforça esta idéia, afirmando que o uso isolado dos princípios de usabilidade se demonstra insuficiente para mensurar a alta diversidade das experiências dos usuários.

Garret (2003) indica que, para um melhor estabelecimento das funções de um website, é necessário o conhecimento dos planos que o compõem. Segundo o autor, a organização do conteúdo de um site deve levar em consideração a experiência do usuário, o design, o conteúdo informativo e também a arquitetura desse conteúdo.

Os princípios de usabilidade devem se fixar em cada um dos seguintes planos:

- **Plano da Superfície (surface):** plano em que imagens e textos se distribuem. Essa superfície permite o acesso a outras partes do site ou até mesmo a outros sites;
- **Plano do Esqueleto (skeleton):** estrutura em que a superfície se acomoda: espaços para botões, fotos, blocos de texto e formas. O arranjo do esqueleto do website deve otimizar a experiência do usuário de forma ampla e abrangente;
- **Plano da Estrutura (structure):** o esqueleto do website é uma expressão concreta de uma estrutura abstrata: enquanto o plano do esqueleto define os locais dos elementos, o plano da estrutura define como o usuário chega até um item da página, quais os caminhos que ele pode percorrer e quais são suas opções de saída. Sendo assim, o plano da estrutura traça o mapeamento das trajetórias possíveis do usuário, formando um organograma dos itens do website e suas inter-relações;
- **Plano do Escopo (scope):** esse plano envolve as definições das características e funções de cada setor do website. O plano da estrutura define as relações dos setores do website e o plano do escopo estabelece o que cada um desses setores promove na navegação.
- **Plano da Estratégia (strategy):** o escopo ou conjunto de características funcionais do website é definido pela sua respectiva estratégia. A boa estratégia envolve não apenas levar o usuário até o website, mas também garantir que sua navegação seja satisfatória.

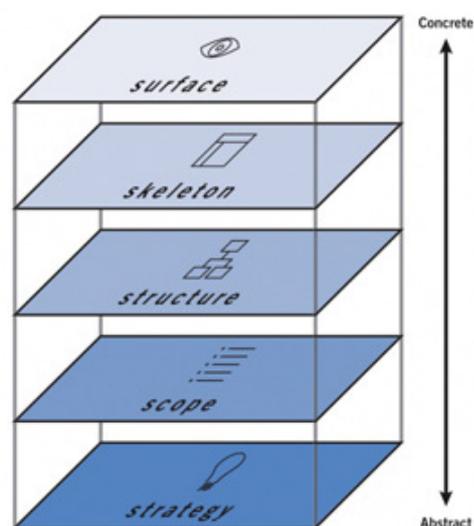


Figura 35

Esquema visual dos planos de um website (GARRET, 2003)

A usabilidade tem como objetivo estabelecer uma real correspondência entre esses planos através de diretrizes que otimizam a navegação.

Dessa forma, para que ocorra uma boa usabilidade, é preciso que componentes estéticos sejam utilizados pelo designer. Tractinsky et al (2000) indica que a estética de um sistema é encarada pelo usuário como um fator de usabilidade. Logo, a relação entre a usabilidade aparente e os aspectos estéticos é muito próxima.

Para Rohlin (2002), o atributo de usabilidade aparente mais visível nos princípios estabelecidos por Nielsen (1993) é a conexão entre o número de elementos de uma interface e sua facilidade de uso. No entanto a esse atributo foram adicionadas outras facetas, tais como o prazer do uso, a beleza proveniente da composição e a possibilidade motivacional da usabilidade aparente.

Alguns websites com design pós-moderno na sua apresentação buscam a ruptura entre a usabilidade aparente e a usabilidade inerente. Através do investimento nos aspectos estéticos, tendem a não apresentar a informação de forma óbvia, muitas vezes induzindo o observador à descoberta.

Segundo os princípios de usabilidade, muitos sistemas deveriam seguir determinadas diretrizes visuais para gerar facilidade e concentração. Mas os aspectos experienciais acabaram adentrando a web e trazendo novas combinações estéticas que modificam os objetivos da usabilidade aparente.

3.4 Experiência e Emoção na Web

Conforme observado no tópico anterior, a aplicação de princípios de usabilidade é essencial para o estabelecimento de websites eficientes e funcionais. As heurísticas de apoio ao desenvolvimento de websites confirmam a profundidade de estudo nessa área.

Devido a esse crescimento, estudos referentes à experiência e à emoção do usuário frente ao website amplificaram o conceito de usabilidade.

A eficácia (qualidade de produzir um efeito desejado), a eficiência (força para produção de um efeito) e a satisfação (contentamento ao conseguir um efeito) configuram a essência da usabilidade (DILLON, 2001).

Para Dillon (2001), existe um importante questionamento quanto ao usuário: é realmente a eficiência o que muitos usuários querem quando interagem com um website? Diante disso, percebe-se que a satisfação envolve fatores da experiência pessoal do usuário (DILLON, 2001).

De acordo com Norman (2004), após a maturidade atingida no campo da usabilidade, o lado emocional e estético da interação começou a chamar a atenção. Ainda conforme o autor, as emoções sempre serviram ao auxílio da mente humana na resolução de problemas, entretanto, como observado no capítulo anterior, os princípios de usabilidade conduzem a um exercício de racionalidade, não voltado para aspectos emocionais.

Relacionando tais idéias, Dillon (2001) afirma que até mesmo os mais rígidos racionalistas concordam que muito do que os seres humanos fazem é dirigido pelas emoções e por fatores afetivos.

Sendo assim, exercendo uma visão mais abrangente, Dillon (2001) define a experiência do usuário como fruto das ações que ele exerce sobre o sistema, mais os resultados obtidos dessas ações e, finalmente, as emoções advindas dessa interação. Para o autor, a experiência se resume à ação, resultado e emoção.

Schmitt (2000) define experiência como os acontecimentos individuais que ocorrem como resposta a algum estímulo. Ribeiro (2006) concebe experiência como um fenômeno individualizado que ocorre nos processos mentais. Segundo o autor, a experiência é o resultado do processamento de um complexo conjunto de estímulos (externos e internos) que dependem da interpretação subjetiva de cada um.

Com o objetivo de estudar as experiências em websites, Ribeiro (2006) identificou três teorias que embasam o design experiencial:

- Pleasure-based design (JORDAN, 2002);
- Emotional Design (NORMAN, 2004);
- Marketing Experiencial (SCHMITT, 2000).

Na primeira teoria, Jordan (2002) sustenta que o foco da experiência está no prazer e nos seus benefícios emocionais. O autor estabelece que o prazer só é alcançado quando a funcionalidade (referente à utilidade) e a usabilidade (pertinente à facilidade de uso) estão harmonizadas. Adotando uma classificação de prazeres, Jordan (2002) consegue categorizar as possibilidades de estímulos como físicos, sociais, psíquicos e de idéias.

Os prazeres físicos dizem respeito aos órgãos sensoriais, enquanto os prazeres sociais derivam das relações entre pessoas que compartilham ideias e identidade social. Já os prazeres psíquicos são oriundos das reações cognitivas e emocionais do uso de determinados produtos. Por fim, os prazeres das ideias advêm de entidades teóricas como livros, músicas, arte e comportamento, traduzindo-se num tipo de prazer intelectual (JORDAN, 2002).

Essa abordagem de Jordan (2002) é coerente com a teoria do Emotional Design criada por Norman (2004). Para o autor, existem três níveis de design que ativam níveis mentais de processamento diferentes. São os seguintes:

- **Design Visceral:** a aparência e seus aspectos estéticos;
- **Design Comportamental:** o prazer derivado dos aspectos estéticos e sua eficiência de uso;
- **Design Reflexivo:** a satisfação pessoal derivada da auto-imagem e das recordações e associações que o uso do produto proporciona.

Seguindo essa estrutura, Norman (2004) explica que o nível do design visceral é mensurado através de julgamentos imediatos que as pessoas fazem ao se deparar com um produto ou sistema: bom, mau, seguro ou perigoso. No que diz respeito a websites, esses julgamentos podem ser relativos ao gostar ou não gostar dos aspectos visuais, bem como se eles orientam ou deixam o usuário desorientado no sistema.

O nível comportamental é definido como o sentimento de controle que o sistema dá ao usuário. Se o usuário entende o sistema, obtém um resultado experiencial positivo, calcado na eficácia e eficiência (NORMAN, 2004).

O autor observa que os níveis visceral e comportamental produzem sentimentos de aceitação ou recusa, mas ainda não se configuram como uma verdadeira emoção. Sendo assim, o nível reflexivo seria o responsável pela consciência do aspecto emocional (NORMAN, 2004).

É nesse nível que o usuário percebe e interpreta os resultados da interação, conjugando o julgamento favorável ou desfavorável. Norman (2004) indica a complexidade do nível reflexivo, comentando que resultados negativos, provenientes do nível da superfície ou visceral, podem se transformar em resultados positivos no nível reflexivo.

Na presente pesquisa, essa abordagem é útil, pois se o design pós-moderno pode assustar o usuário num primeiro momento, pode também cativá-lo no aspecto reflexivo por uma identificação ao tema do website ou por associações intelectuais que ele pode suscitar.

Outra contribuição da teoria de Norman (2004) é que, a partir dela, é possível correlacionar seus elementos e os objetivos da pesquisa. O quadro abaixo ilustra esse enfoque.

Correlação Objetivos da Pesquisa e a Teoria do Emotional Design (NORMAN, 2004)	
Design Visceral	Aparência > ATRAÇÃO
Design Comportamental	Eficiência > MOTIVAÇÃO
Design Reflexivo	Recordações, Associações > SATISFAÇÃO

Figura 36

Síntese dos objetivos da pesquisa e a Teoria do Emotional Design

A próxima teoria, identificada por Ribeiro (2006) como Marketing Experiencial, enfoca a inserção da emoção nas decisões de consumo. Segundo o autor, aspectos relativos à fantasia e à diversão começaram a ganhar espaço nas decisões mercadológicas.

Considerado por Ribeiro (2006) o principal teórico do marketing experiencial, Schmitt (2000) definiu a essência dessa área através das seguintes características:

- foco na provocação de experiências ao consumidor;
- encarar o consumo como uma experiência holística, ou seja, composta de partes que levam a uma totalidade organizada;
- visão do consumidor como um ser racional, mas com conteúdo emocional coexistente;
- uso eclético de ferramentas e metodologias de marketing para gerar experiência e envolvimento.

Os módulos experienciais dessa teoria envolvem os sentidos, os sentimentos, os pensamentos, as ações e as identificações. Eles podem ser visualizados abaixo:

Teoria do Marketing Experiencial (SCHMITT, 2000)	
Módulo dos Sentidos	Fatores sensoriais atrelados ao estilo da mensagem
Módulo dos Sentimentos	Atração e motivação que devem ser almeçadas em relação ao usuário
Módulo dos Pensamentos	Supresa, espanto e provocação
Módulo das Ações	Experiências relativas aos padrões de comportamento, estilo de vida e de interação
Módulo das Identificações	Experiências relativas ao contexto social e cultural

Figura 37

Síntese dos Módulos da Teoria do Marketing Experiencial

Como o módulo dos sentidos trabalha com fatores sensoriais atrelados ao estilo da mensagem, conclui-se que a percepção sensorial do website pós-moderno pode ser facilitada se o usuário sentir que esse estilo gráfico possui proximidade com o tema do website.

O módulo dos sentimentos diz respeito à atratividade gerada pelos elementos do website e a consequente motivação advinda dessa atração. Como o website pós-moderno não oferece facilidade aos sentidos do observador, percebe-se que é possível que ele não se sinta atraído e tampouco motivado, contudo a própria dificuldade sensorial pode transformar-se em atração e motivação pela indução à descoberta.

O módulo dos pensamentos sugere que a atração pode se dar através de um estranhamento que gera surpresa, espanto e provocação. No exemplo abaixo, entra-se em contato com o elemento surpresa quando se passa o cursor do mouse sobre uma nuvem que se desdobra em outras menores, revelando os itens do menu.



Figura 38: Imagem 1: website da banda francesa Blérots de Ravel (www.blerotsderavel.com)
Imagem 2 e 3: Detalhes de um dos menus do website

O aspecto do marketing experiencial referente às ações encaixa-se na proposta da pesquisa, pois as posturas comportamentais e de estilo de vida podem influenciar no interesse pelos websites pós-modernos.

Finalmente, o módulo das identificações estabelece a relação entre contextos sócio-culturais. Os websites pós-modernos envolvem contextos culturais e de linguagem que auxiliam na segmentação de seus respectivos públicos.

Segundo Tractinsky (2006), o delineamento cada vez maior da área da emoção no uso de sistemas digitais gera uma perspectiva amplificada para a interação humano-computador. O pós-modernismo inserido em websites coloca o design como elemento essencial não somente na transmissão legível de informações, mas como elemento que proporciona experiências.

Tais conceitos experienciais coincidem com a experimentação de novos estilos visuais para a web identificados por Cloninger (2002). Através do trabalho de designers que exploram possibilidades visuais diferenciadas, conclui-se que a busca por novos tipos de experiência pode relacionar-se com novos estilos na web.

Bennett e Restivo (2002) definem o design como informação e como atividade que reflete o seu contexto de atuação. Conforme as características do pós-modernismo, a profusão caótica de estilos visuais e comportamentais acaba por impactar profundamente a prática do design, seja no meio gráfico, digital ou relativo a produtos.

Por fim, o design pós-moderno é um reflexo da multiplicidade de possibilidades a que o ser humano atualmente está exposto. Na ausência de padrões definitivos, a busca por fatores experienciais e emocionais se estabelece com o objetivo de ampliar o repertório dos designers e dos usuários.

A relação entre design experiencial e design gráfico pós-moderno pode ser visualizada no quadro abaixo.

Design Experiencial	Design Pós-Moderno
• Prazer estético a partir da ordenação visual	• Arranjo visual mais orgânico e menos formal
• Entendimento do sistema a partir de referência visual	• Simulacros de tarefas do mundo real
• Associações reflexivas do usuário em relação ao tema do website	• Uso de múltiplas formas visuais para representação de temas gráficos
• Elemento surpresa na navegação	• Brincadeira visual

Figura 39

Síntese das relações entre aspectos do design experiencial e características do design pós-moderno

3.5 O Estilo Pós-Moderno na Web

O repertório da web multiplicou-se e deu espaço ao usuário para ouvir música, ver filmes e vídeos, fazer compras, obter interação através de jogos, visitar museus e outras ações que muito se assemelham às atividades que podem ser executadas fora do computador (KARAT E KARAT, 2003).

Com essa ampliação, o resultado refletiu-se no design, manifestando o impacto dessa abertura. Dessa forma, enquanto o início do estudo da usabilidade buscava padrões definitivos para a construção de websites, numa atitude muito semelhante às posturas do design moderno já estudadas, o cenário atual aponta para a proliferação de estilos gráficos (CLONINGER, 2002).

O estilo pós-moderno na web obteve apoio das teorias do design experiencial e emocional, transformando a navegação em algo mais divertido e prazeroso. Cloninger (2002) indica dez estilos visuais na web que aliam experiência e emoção às características visuais pós-modernas:

- Gothic Organic Style
- Grid-Based Icon Style

- Lo-Fi Grunge Style
- Paper Bag Style
- Mondrian Poster Style
- Pixelated Punk Rock Style
- SuperTiny SimCity Style
- HTMinimalism
- Drafting Table / Transformer Style
- 1950s Hello Kitty Style

A preocupação do autor envolveu o levantamento de tais estilos para ressaltar a versatilidade da web como meio informativo. A aplicabilidade comercial desses estilos também foi um ponto reforçado por Cloninger (2002), visando a aproximar o pós-modernismo gráfico da experiência dos designers e seus respectivos clientes.

Para uma melhor compreensão dessa abordagem, os estilos serão analisados com a identificação de suas principais características visuais, seu caráter emocional e experiencial e sua conexão com os traços do design pós-moderno.

Gothic Organic Style

A organicidade desse estilo se dá através da representação de formas vegetais e humanas aliadas ao uso de texturas de fundo. O estilo é considerado gótico, pois apresenta junção de geometria, organicidade e expansão, como as catedrais góticas. De acordo com Cloninger (2002), a seriedade e o peso das catedrais góticas não impediam a possibilidade de elevação e beleza proporcionadas por elas.

Criado pela webdesigner Aurelia Harvey que, através de suas referências da cena alternativa e da nova cena gótica urbana – roupas pretas, rock sombrio e performances artísticas de auto-mutilação – o estilo é marcado por imagens sobrepostas, uso constante de texturas e caráter dramático na composição. Aurelia Harvey busca, através do seu website www.entropy8.com, uma forma pessoal de expressão visual.

A mistura de referências históricas com elementos da cultura pop, aliando música e comportamento, indica o caráter pós-moderno desse estilo. Cloninger (2002) afirma que esse estilo pode ser utilizado em sites que tenham como tema viagens, assuntos esotéricos, arte conceitual, música ou qualquer assunto que necessite de um envolvimento imersivo por parte do usuário. Essa última recomendação aponta para o potencial experiencial do estilo.

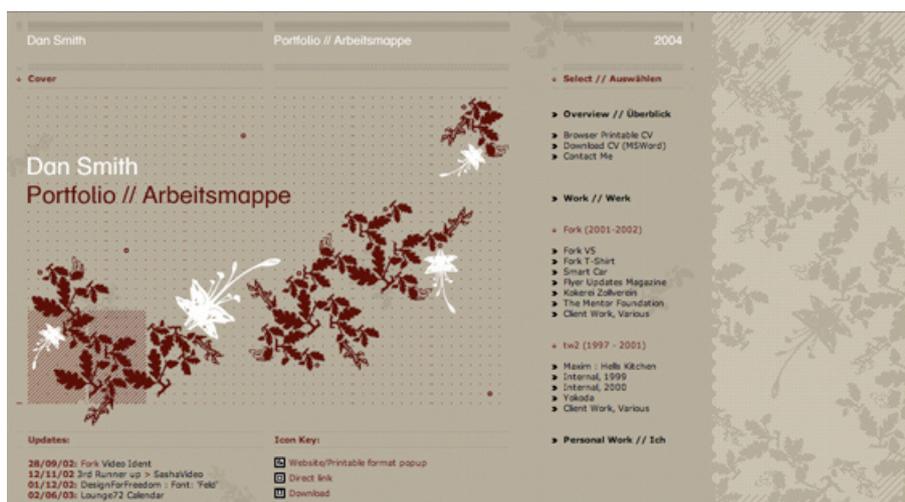


Figura 40
Website do designer inglês Dan Smith (www.evskion.de)

Grid-Based Icon Style

Esse estilo elege a geometria como elemento essencial, fazendo uma forte referência às técnicas de modulação visual utilizadas na Bauhaus. A menção a essa técnica é exagerada propositadamente nesse estilo, fazendo uma paródia ao universo visual dos gráficos, mapas e tabelas (CLONINGER, 2002).

Trata-se de uma atitude pós-moderna no design, cuja referência à sua própria história se revela na concepção de uma nova expressão. O aparecimento de grades na composição, a preferência por exibir elementos tecnológicos que imitam a estrutura das placas de computador e o uso de angulações em quarenta e cinco graus ilustram as possibilidades gráficas desse estilo.

A aplicabilidade do Grid-Based Icon Style pode ocorrer em sites cujos temas exijam um aspecto high-tech (alta tecnologia). Tênis esportivos, construções e automobilismo são alguns exemplos de aplicação.

Para o designer, esse estilo demonstra que não somente através da desconstrução e fragmentação o design pós-moderno se materializa. A reciclagem de técnicas também é uma característica do design pós-moderno.



Figura 41

Website pessoal (www.geom-d) (WIWDEMANN, 2003)

Lo-Fi Grunge Style

Ao contrário do anterior, esse estilo apresenta os traços marcantes do design pós-moderno já analisados no presente estudo. A aparente falta de qualidade em alguns tratamentos visuais aponta para a noção de ruído e imprevisibilidade.

A grande inspiração para o estilo está no trabalho do designer David Carson. A sua busca pelo ilegível, pelo imperfeito e fragmentado manifesta-se através de sobreposições, colagens e elementos com características retrô (retrógrado, antigo) (CLONINGER, 2002).

A mistura de elementos se dá também através das técnicas de diagramação utilizadas: excesso de peso numa área da página junto a grandes espaços em branco. Um aspecto de erro na composição remete ao estilo musical grunge, nascido na década de noventa e que compreendia características comportamentais caóticas e libertárias.

A referência a uma determinada época, envolvendo música e comportamento, denota aspectos experienciais que podem derivar desse estilo. De acordo com Cloninger (2002), ele deve ser utilizado em websites que necessitem de um aspecto experimental e arrojado na sua aparência.

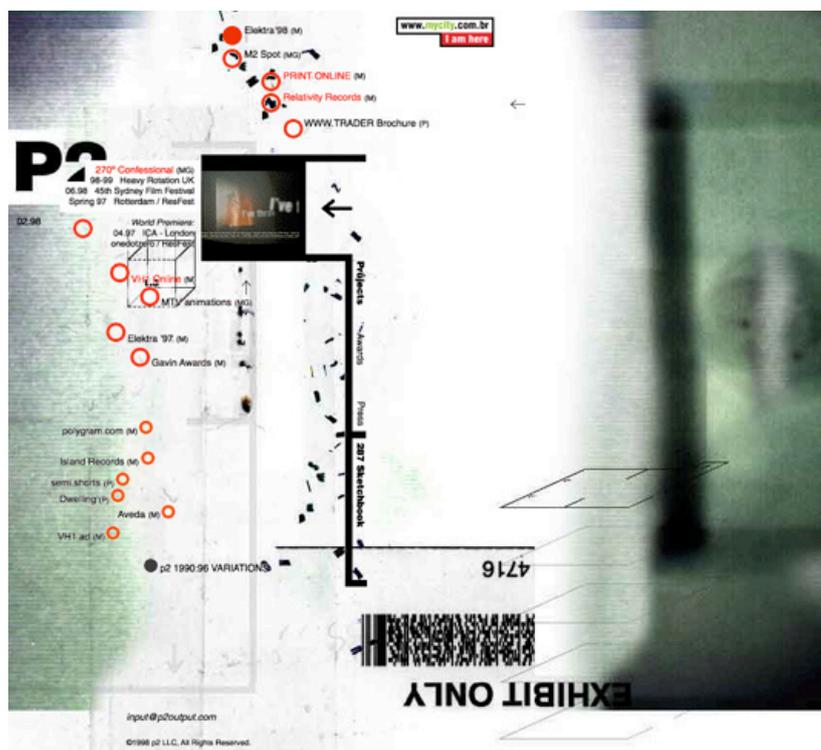


Figura 42

Website do estúdio de design e animação P2 (versão de 1998 do website / disponível em www.p2output.com)

Paper Bag Style

Semelhante ao anterior, esse estilo possui a presença de elementos texturais como recurso de design. As texturas utilizadas apresentam ruído visual e seu resultado é irregular e imperfeito. Plasticamente, apresenta características de feito à mão, coerentes com as características do design pós-moderno.

O uso de elementos desalinhados e soltos, sem menção a uma grade de orientação, é pontual neste estilo que incentiva a liberdade de regras, revivendo uma atitude dadaísta na web. Essa atitude é percebida na aparência visual, que lembra as colagens dos fanzines punks da década de setenta estudados anteriormente.

Alguns traços desse estilo podem ser utilizados de forma específica em algumas partes do website: fundos para menus ou deslocamentos de formas para gerar dinamismo.



Figura 43

Website da banda inglesa Goldfrapp para lançamento do álbum Black Cherry em 2003 (website atual: www.goldfrapp.com)

Mondrian Poster Style

As estruturas modulares com cores aplicadas dão a tônica dessa expressão de estilo, conduzindo mais uma vez o designer pós-moderno às raízes da sua atividade. A divisão assimétrica do espaço, a hierarquia concisa dos elementos e a aplicação cromática como guia visual dos grupamentos informacionais mantêm a estrutura dessa expressão.

Os websites desse estilo misturam técnicas de design modernas e pós-modernas, aproximando modulação e ruído numa mesma composição.



Figura 44
Website do designer Andres Saurina (www.andressaurina.com)

Pixelated Punk Rock Style

Cloninger (2002) salienta um ponto importante referente à usabilidade na definição desse estilo. Para o autor, o designer não pode construir algo que vá contra os princípios de usabilidade sem antes conhecê-los e entendê-los.

Esse aspecto pode ser relativo à postura cubista e à deformação da realidade criada por Pablo Picasso. Antes de implementar as técnicas cubistas de composição, o pintor teve um vasto desenvolvimento na arte pictórica realista e tradicional (JOHNSON, 2006).

Desorientação visual, caos, imperfeição, ruído, ilegibilidade extrema e o falso aspecto de elementos defeituosos no website são exemplos da quebra de paradigmas desse estilo.

Logo, em virtude da forte ruptura que ele promove nos princípios de usabilidade, sua aplicação é condicionada a temas que evoquem experiências coerentes com o que o estilo representa. O âmbito do cinema, da música e da arte em geral pode receber essas características visuais nos seus respectivos websites.

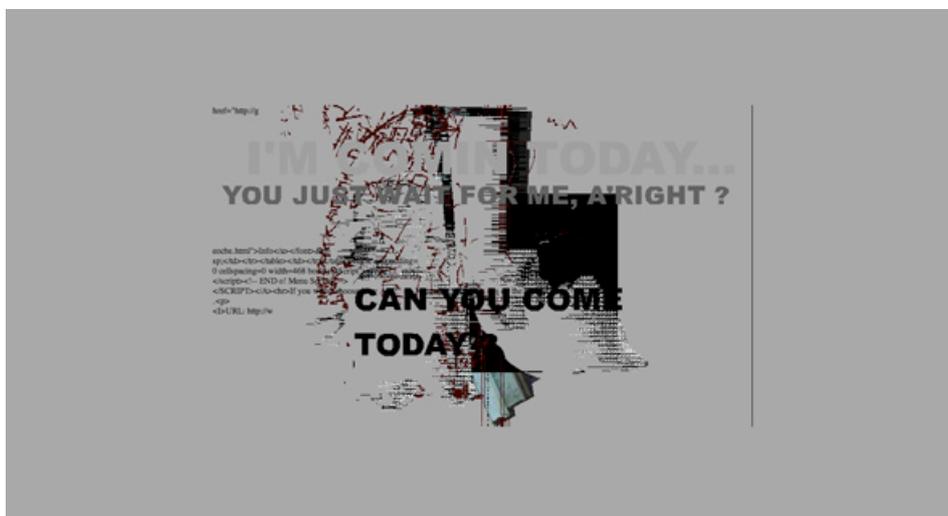


Figura 45
Website promocional do filme Requiem para um Sonho (www.requiemforadream.com)

SuperTiny SimCity Style

Para o presente estilo, a principal referência é a modulação extrema do espaço da página, dando ênfase à grade de orientação. É semelhante aos outros estilos já citados, contudo apresenta uma singularidade: o uso da estrutura do pixel (unidade mínima da tela) aparente para gerar impacto visual.

O resultado plástico remete a ambientes futuristas, compostos por elementos e personagens que lembram brinquedos modulares como o Lego.

Alguns websites que adotam o estilo apresentam um grande número de informações na primeira página, dando um aspecto de site portal (que oferece pontes comunicacionais para vários locais).

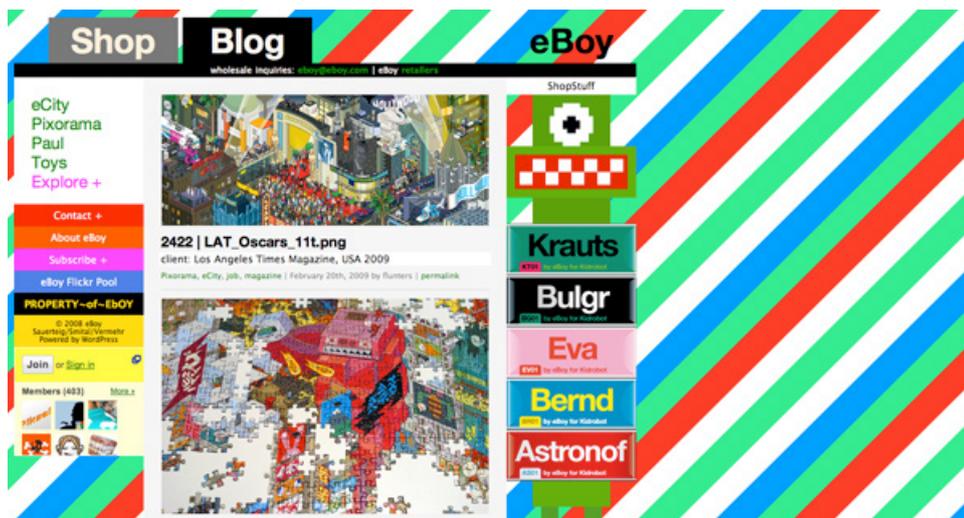


Figura 46

Website de estúdio de ilustração digital (www.eboy.com)

HTMinimalism Style

A profusão caótica dos elementos gráficos é deixada de lado neste estilo. Sua simplicidade é extrema e exagerada. O questionamento pós-moderno é nítido, pois muitos resultados são propositadamente minimalistas, gerando certo estranhamento ao observador.

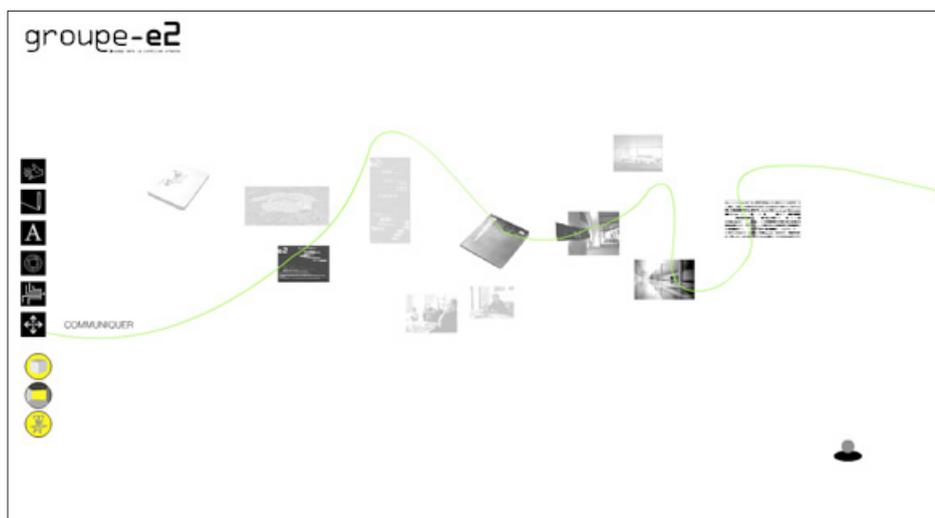


Figura 47

Website de estúdio de arquitetura (www.groupe-e2.com)

Cloninger (2002) apresenta as aplicabilidades do estilo, cujo valor estético e funcional é grande. Elementos simples dispostos de forma minimalista sempre são úteis ao design de websites, contudo o diferencial pós-moderno desse estilo é misturar o aspecto limpo e claro com a desconstrução num mesmo espaço compositivo.

Drafting Table / Transformer Style

O aspecto visual tecnológico manifesta-se neste estilo de forma ampla. A busca por resultados que indiquem a forte presença da tecnologia e sua forma visual lembra as características visuais de robôs e modelagem 3D.

Essa apologia ao tecnicismo remete à postura do movimento modernista Futurismo observada no capítulo 2.1. O resultado plástico denota inovação e progresso, configurando uma estética da era das máquinas guiada pelos circuitos digitais.

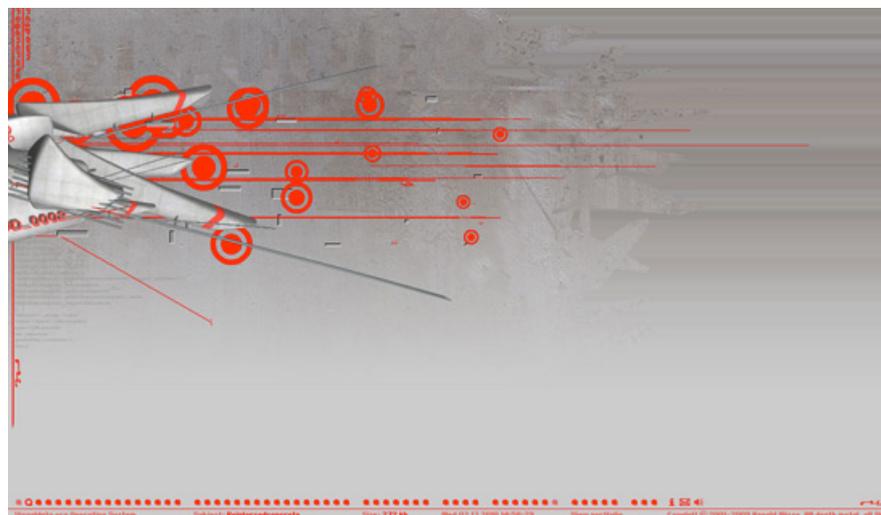


Figura 48

Website americano de ilustração e arte digital (www.visualdata.org)

1950s Hello Kitty Style

Este estilo tem com base referencial os quadrinhos japoneses, os personagens infantis e o aspecto lúdico da composição. Suas manifestações podem incluir elementos antigos e regionais de design, que podem gerar familiaridade ao observador.

O aspecto infantil deste estilo garante espaço nos websites dedicados às crianças, contudo ele pode ser articulado em temas para adultos, devido à sua grande força emocional.



Figura 49

Website da revista digital Atlas Magazine (www.atlasmagazine.com)

Todos os estilos classificados por Cloninger (2002) indicam que os websites já receberam as influências do design experiencial e, cada vez mais, os designers percebem o quão importante é o desenvolvimento do caráter emocional em seus projetos.

Segundo o autor, as experiências promovidas na web podem excluir o aspecto de neutralidade do design da página, resultando num maior envolvimento do usuário. Essa afirmação possui concordância com o fato de que, como na atualidade os conteúdos informacionais são múltiplos, as suas formas visuais de apresentação também são múltiplas.

Assim sendo, os estilos apresentados por Cloninger (2002) fornecem uma amostra do design pós-moderno na web, enriquecido por aspectos experienciais.

3.6 Relações entre os Conceitos de Usabilidade, Design Experiencial, Pós-modernismo e os Novos Estilos na Web

Em consonância com o que já foi exposto, a usabilidade busca facilitar o uso de um sistema para que os objetivos do usuário possam ser atingidos sem obstáculos.

Para tanto, é composta por vários parâmetros que ajudam o designer na concepção de um produto, principalmente quando ele é do âmbito digital. Conforme estudado neste capítulo, a usabilidade possui uma relação com os princípios do design moderno – forma, função e racionalidade se aproximam.

No entanto os produtos possuem funções que ultrapassam o limite da praticidade e da estética adequada aos processos sensoriais humanos. O elemento simbólico que um website pode ter demonstra que o design experiencial na web é uma área ampla e que comporta vários desdobramentos.

Na atualidade, percebe-se que os elementos estéticos foram inseridos como fatores que alteram a usabilidade de um website. Tal inserção proporciona uma amplitude de possibilidades visuais que devem ser estudadas, principalmente no que diz respeito ao contexto do usuário e ao impacto que ele recebe das inúmeras manifestações visuais que a web assumiu.

Assim sendo, a usabilidade necessita de flexibilização nas suas abordagens, reconhecendo que, quando os seus parâmetros não são totalmente respeitados, pode haver um ganho experiencial ao usuário da mesma forma.

A inclusão dos aspectos estéticos, denominada como o estudo da usabilidade aparente, possui ligação com o surgimento dos novos estilos visuais para websites identificados por Cloninger (2002).

O conjunto de expressões dos conceitos da pós-modernidade, denominado pós-modernismo, indica que tais estilos receberam essa influência. O pós-modernismo na web estabelece o caráter simbólico e experimental.

Dessa maneira, enquadra-se nas teorias do design experiencial, envolvendo Jordan (2002), Norman (2004) e Schmitt (2000). Com isso, evidenciou-se uma relação entre as características do design experiencial e o design pós-moderno.

O aparecimento do estilo pós-moderno na web revelou que, em virtude dos avanços tecnológicos, novas abordagens foram experimentadas pelos designers. Como já foi observado, essas abordagens mesclam múltiplas referências, muitas delas advindas do design moderno, para oferecer novos caminhos de interpretação aos usuários.

Muitas vezes, a desordem e a quebra de padrões embasam muitos desses estilos. Em outras situações, a limpeza visual necessita da fragmentação e do caos para se harmonizar. Através dessa ruptura, observa-se que a web se estabeleceu como mais um suporte para a diversidade de expressões.

A síntese desses assuntos pode ser visualizada no quadro seguinte.

NOVOS ESTILO NA WEB	Usabilidade	Design Experiencial / Emotional Design	Design Pós-Moderno / Pós-Modernismo
	• Usabilidade Aparente	• Aparência > ATRAÇÃO	• Arranjo visual orgânico e menos formal
	• Usabilidade Aparente e Inerente	• Eficiência > MOTIVAÇÃO	• Múltiplas formas visuais para representação de temas gráficos
	• Usabilidade Inerente	• Recordações / Associações > SATISFAÇÃO	• Simulacros de tarefas do mundo real

Figura 50

Síntese das relações entre Usabilidade, Design Experiencial, Design Pós-Moderno e Pós-Modernismo

capítulo 4 Método da Pesquisa

O objetivo deste capítulo é apresentar as características do método de pesquisa e suas respectivas explicações. Ele inicia-se pela caracterização e abordagem filosófica da pesquisa, conduzindo-se às etapas do método.

4.1 Caracterização da pesquisa

A pesquisa é caracterizada como qualitativa, pois se baseia em proposições teóricas para construir a explanação de um fenômeno. Esse fenômeno é citado no problema da pesquisa: como o design gráfico de um website, com características pós-modernas, pode afetar a experiência do usuário.

Segundo Bradley (1993), o pesquisador torna-se um intérprete da realidade através dos dados obtidos na pesquisa qualitativa. Logo, como a presente pesquisa visa a desenvolver conceitos e idéias a partir de padrões obtidos nos dados, seu método é indutivo (RENEKER, 1993).

O objetivo geral (verificar como são constituídos visualmente os websites pós-modernos e como essas características afetam a experiência de seus usuários nos planos da ATRAÇÃO, MOTIVAÇÃO e SATISFAÇÃO) indica que seu teor é descritivo, porquanto busca estabelecer características de determinado fenômeno (VERGARA, 2000).

Por fim, como o presente estudo visa a proporcionar uma nova visão do problema no que diz respeito à usabilidade, é possível observar uma tendência exploratória na pesquisa.

4.2 Abordagem filosófica

Para que os objetivos de uma pesquisa possam ser atingidos, é preciso que um conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos seja acionado (GIL, 1999). Tais procedimentos são os métodos científicos que fornecem a base lógica ao estudo.

Nesta pesquisa, observa-se que, muito embora alguns websites se apresentem de forma desconstruída e fragmentada, pode-se extrair um valor atrativo, motivacional e satisfatório ao usuário. Por mais que existam certos padrões de apresentação de conteúdo na web, tais websites podem proporcionar uma experiência significativa, desde que o contexto de informação permita essa quebra de padrões.

Dessa forma, a abordagem filosófica do método é indutiva, pois o conhecimento derivará de observações de casos da realidade concreta. Há também a presença do elemento dialético, no sentido de buscar uma interpretação dinâmica da realidade. O método dialético considera que os fatos não podem ser encarados sob um único viés, gerando, com isso, uma interpretação mais ampla do fenômeno (GIL, 1999; MARCONI E LAKATOS, 1993).

Com base na indução e na dialética, a abordagem filosófica do presente estudo se estabelece a partir da concordância com seu caráter qualitativo e exploratório.

4.3 Fases da pesquisa

O quadro seguinte resume as três fases da pesquisa, com as respectivas atividades e resultados referentes a cada fase.

ANÁLISE GRÁFICA	1	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1 Lista de características visuais pós-modernas • 1.2 Elementos gráficos constitutivos dos websites pós-modernos • 1.3 Construção de Protocolo de Observação • 1.4 Coleta de websites de diferentes gêneros e aplicações
* Resultado: Seleção de 20 websites para avaliação por checklist de usabilidade		
CHECKLIST	2	<ul style="list-style-type: none"> • 2.1 Identificação e seleção de princípios de usabilidade • 2.2 Construção de checklist • 2.3 Avaliação dos websites selecionados utilizando o checklist criado
* Resultado: Seleção de 2 websites para o ensaio de interação: o que obteve a maior nota no checklist e o que obteve a menor nota		
ENSAIO DE INTERAÇÃO	3	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1 Construção de instrumento híbrido (questionário) baseado em The IBM Questionnaires – PSSUQ: Post-Study System Usability Questionnaire (1993), Standart Wammi Questionnaire (2005), SUS - System Usability Scale (1986), Questionário de Avaliação dos Prazeres (JORDAN, 2000) adaptado por Texeira (2008) • 3.2 Observação de usuários interagindo com os websites e verbalização • 3.3 Aplicação do questionário
* Resultado: verificação se o cumprimento ou o descumprimento dos princípios de usabilidade interfere na atração, motivação e satisfação dos usuários		

Figura 51

Síntese das fases do método da pesquisa

Fase 1: Análise gráfica de websites pós-modernos

O estudo analítico possui relação com o objetivo específico 1 da pesquisa:

- identificação e caracterização dos elementos gráficos constitutivos de websites pós-modernos.

A coleta de dados para a execução do estudo analítico se deu através de observação sistemática de websites, com o objetivo de identificar as principais características gráficas pós-modernas. O protocolo de observação utilizado nesta fase foi composto pelas principais características pós-modernas (conceituais e gráficas) e parâmetros de identificação (localização, interferência e participação).

O resultado da aplicação do modelo de análise orientou a seleção de vinte websites que reunissem características visuais pós-modernas e que, em seguida, foram avaliados pelo checklist de avaliação de usabilidade.

Para evidenciar que o elemento pós-modernista encontra-se em vários tipos de websites estabeleceram-se cinco categorias. Cada segmento possui quatro sites que o representam.

As categorias e os websites selecionados avaliados pelo protocolo de observação foram os seguintes:

1. Sites de Agências de Publicidade e Estúdios de Design

- www.designedmemory.com
- www.resn.co.nz
- www.dammanpearce.com
- www.timecode.web.pt

2. Sites de empresas prestadoras de Serviços

- www.ctdia.com.br/hotsite
- www.tamconexaomoda.com.br
- www.talktofrank.com
- www.kinderenindekou.nl

3. Sites de Entretenimento: promocionais de filmes, grupos musicais, djs, rádios

- www.requiemforadream.com
- www.aurevorisimone.com
- www.djhell.de
- www.98fm.com.br

4. Sites de Produtos: produtos alimentícios, eletrônicos, calçados e de esporte

- www.havaianas.com
- www.dimensionboards.com
- www.delvalle.com.br
- www.zunejourney.net

5. Sites de Portifólios: portfólios pessoais de artistas, fotógrafos, designers e estilistas

- www.aliceandolivia.com
- www.chris-benz.com
- www.newpanic.com
- www.teddiesinspace.com

Fase 2: Avaliação de usabilidade de websites pós-modernos por checklist

A avaliação de usabilidade está relacionada ao objetivo específico 2 da pesquisa:

- verificar se os sites pós-modernos apresentam-se e configuram-se de acordo com princípios de usabilidade.

A coleta de dados nesta fase foi realizada com a utilização de checklist, construído com base em princípios de usabilidade propostos por Nielsen (1993), Mayhew (1992), Shneiderman (1998) e Bastien e Scapin (1993).

Os resultados da aplicação do checklist serviram para selecionar dois websites: o de melhor avaliação e o de pior avaliação, ou seja, os websites pós-modernos que mais ‘respeitaram’ e ‘desrespeitaram’ princípios de usabilidade.

Os dois websites selecionados foram:

- **www.requiemforadream.com:** website promocional do filme Réquiem para um Sonho, dirigido por Daren Aronofsky em 2000. O filme conta a história da morte dos sonhos pelo uso de entorpecentes. O website apresenta elementos do filme mesclados aos conceitos abordados no enredo. O website foi citado nessa pesquisa por Cloninger (2002), como referência do estilo Pixelated Punk Rock Style.
- **www.resn.con.nz:** website da agência interativa chamada RESN, localizada na Nova Zelândia. Os trabalhos da agência envolvem a criação de websites, marcas, ilustrações, games e animações. Sua principal característica é a apresentação criativa das informações através de colagens com imagens antigas e inusitadas.

Fase 3: Ensaio de interação

O ensaio de interação está relacionado ao objetivo específico 3 da pesquisa:

- observar como os níveis de experiência proporcionados pelos websites pós-modernos atingem seus usuários.

Em consonância com o entendimento de Cybis (2003), um ensaio de interação envolve uma simulação de uso de um sistema. Essa simulação deve contar com participantes que sejam representativos no contexto da pesquisa e que, através de tarefas específicas, possam apresentar as suas dificuldades e facilidades na interação com o sistema.

Nesta fase, portanto, usuários interagiram com os dois websites selecionados na fase 2, realizando tarefas de familiarização e busca de informações, respondendo em seguida a um questionário sobre aprendizado, desempenho na tarefa, design do sistema e satisfação (APÊNDICE 3).

A coleta de dados nesta fase foi realizada a partir do uso de técnicas de verbalização simultânea e questionário. O questionário utilizado caracteriza-se como um instrumento híbrido baseado em Appendix - The IBM Questionnaires (1993), Standart Wammi Questionnaire (2005) e o Questionário de Avaliação dos Prazeres (JORDAN, 2000) adaptado por Texeira (2008).

Os resultados do ensaio de interação permitiram verificar se o cumprimento dos princípios de usabilidade interferiu na atração, motivação e satisfação dos usuários com os websites selecionados.

4.4 Técnicas de coleta de dados

Esta pesquisa utilizou as seguintes técnicas de coleta de dados: observação sistemática, checklist, verbalização estimulada e questionário.

Observação sistemática

De acordo com Marconi e Lakatos (2002), a observação sistemática é utilizada quando o pesquisador sabe o que procura de forma objetiva e estruturada. Ainda segundo os autores, a observação deve realizar-se em condições controladas, mas com normas flexíveis e pouco rígidas.

Essa técnica foi utilizada na primeira fase da pesquisa com o objetivo de selecionar vinte websites com características visuais pós-modernas. A partir do estudo realizado na fundamentação teórica, identificou-se que as características pós-modernas podem ser divididas entre as conceituais e as gráficas.

- **Características Pós-Modernas Conceituais:** são aquelas mais abrangentes e que podem assumir várias formas visuais. Elas representam conceitos que traduzem o pós-modernismo não somente no design, mas em várias áreas.
- **Características Pós-Modernas Gráficas:** diretamente voltadas para o design, tais características envolvem tudo o que diz respeito às representações e apresentações visuais pós-modernas.

A observação sistemática foi feita a partir de protocolo contendo as características conceituais e gráficas, conforme explicitadas nos próximos quadros.

Características pós-modernas conceituais	
Mescla novo/velho	Uso de elementos contemporâneos com elementos antigos
Mescla elevado/vulgar	Uso de elementos de baixa qualidade com elementos nobres
Mistura de códigos	Uso de diferentes sistemas de comunicação
Jogos de linguagem	Uso de diferentes sistemas de linguagem
Liberdade	Ausência de limites
Multiplicidade	Manifestação de diversas maneiras
Desreferencialização	Ausência de referências realistas
Humor	Disposição cômica em relação às situações
Deboche	Disposição em zombar com situações
Irreverência	Desacato às normas e padrões
Excentricidade	Qualidade do que é extravagante, original, esquisito
Ironia	Modo de expressão calcado na inversão do sentido original
Brincadeira	Comportamento voltado para o jogo
Provocação	Comportamento voltado para o estímulo e a incitação
Simulacro	Ação simulada, imitação, fingimento
Falsificação	Reprodução adulterada que engana
Paródia	Imitação grosseira ou cômica de uma obra
Repetição	Reprodução de elementos de forma desordenada e cansativa
Uso do simbolismo	Expressão por meio de símbolos que fazem analogia com elementos
Caos	Confusão profunda em diversos níveis de expressão
Desordem	Ausência de um padrão de direcionamento
Acaso	Causas independentes que se entrecruzam
Saturação	Ocupação excessiva e intensa
Disfunção	Função defeituosa e anômala
Inutilidade	Caráter do que não possui função específica ou importante
Dissolução forma-função	Quebra entre a correspondência da forma e a funcionalidade
Fragmentação	Divisão irregular de elementos / divisão desconexa
Instabilidade	Caráter do que é volúvel e que sofre constantes mudanças
Flexibilização de regras	Ausência de rigidez no controle das regras
Informalismo	Caráter do que é destituído de leis e regras formais
Irracionalidade	Qualidade do que apresenta ausência da razão e da objetividade
Performático	Tendência à exibição espetacular e exagerada
Nostalgia	Aquilo que se volta ao passado de forma saudosa e poética
Surpresa / inesperado	Ato ou efeito surpreendente que gera admiração e perplexidade
Radicalismo	Comportamento rebelde que pode gerar antagonismo
Transgressão	Infração consciente das normas e costumes

Figura 52
Lista das características pós-modernas conceituais

Características pós-modernas gráficas: representação / apresentação	
Representação insólita	Representação não usual, incomum e extraordinária
Simbolismo gráfico	Recursos de símbolos através de desenhos, imagens e ilustrações
Distorção do real	Representações que deformam uma referência
Ampliações gigantescas	Aumento exagerado de elementos da composição
Simulação visual	Elementos que causam impressões visuais simuladas
Imitação gráfica	Reprodução de elementos gráficos a partir de uma referência qualquer
Interatividade	Elementos gráficos que interagem entre si e o observador
Forma não segue a função	Elementos gráficos não condizentes com suas reais funções
Aspecto deteriorado	Qualidade do que parece danificado, estragado ou velho
Acabamento imperfeito	Aspecto do que parece inacabado ou mal feito
Tipografia fragmentada	Letras com presença de ruído visual e imperfeição
Palavra-imagem	Letras que possuem elementos imagéticos na sua composição
Mistura de estilos visuais	Uso de estilos mais arrojados com estilos mais formais
Revivalismo estilístico	Retorno aos estilos visuais antigos e aos de qualidade duvidosa
Ornamentação / Decoração	Tendência ao uso de enfeites exagerados e inúteis
Minimalismo exagerado	Uso de poucos elementos gráficos que proporciona um vazio extremo
Gestualidade	Composição que se exprime de forma livre e espontânea
Uso de linguagem vernacular	Linguagem visual pura e não-acadêmica
Apelos publicitários	Argumentos típicos da linguagem comercial e publicitária
Histórias em quadrinhos	Uso de elementos gráficos (retículas, cores, etc) oriundos das HQ's
Caos Visual	Mistura desordenada de cores, letras, fotos, etc.
More is more	Quanto maior a confusão e o número de elementos melhor
Saturação de elementos	Preencher de forma intensa o espaço
Elementos gráficos inúteis	Uso de configurações gráficas sem função
Uso múltiplo das cores	Uso diversificado e sem regras das cores
Ilegibilidade	Caráter daquilo que não é lido ou entendido facilmente
Ruído gráfico	Interferência incômoda que se dá através de elementos gráficos
Sujeira Visual	Aspecto poluído e corrompido

Figura 53

Lista das características pós-modernas gráficas: representação / apresentação

Características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação	
Assimetria	Caráter daquilo que não é centralizado
Angulação	Aspecto inclinado
Recusa à grade	Ausência de padrões espaciais para a disposição dos elementos
Desconstrução	Decomposição ou desmontagem dos elementos visuais
Irregularidade	Estrutura inconstante e desigual
Improvisação	Aspecto de feito às pressas e sem planejamento
Espontaneidade	Aspecto daquilo que se desenvolve naturalmente com leveza
Composição informal	Composição livre de padrões de diagramação
Registro imperfeito	Registro visual que permite perceber defeitos na diagramação
Sobreposição de elementos	Uso de várias camadas compostas por elementos diferentes
Estruturalismo e gestualidade	Uso de estruturas aliadas ao uso de elementos esponâneos
Colagem	Uso de elementos variados para a construção de um todo
Erro gráfico	Uso de elementos gráficos inexatos e desalinhados
Ambiguidade texto e imagem	Uso de letras que se misturam a imagens gerando equívoco
Minimalismo exagerado	Uso de estruturas básicas e mínimas na diagramação

Figura 54

Lista das características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação

O protocolo de observação contemplou as características acima citadas e também os parâmetros de identificação das mesmas:

- **Localização:** em qual parte do website a característica pós-moderna se apresenta – no menu, no fundo do website, na tipografia utilizada, na diagramação e na navegação. Esses itens de localização foram escolhidos por apresentarem grande importância na composição geral de um website.
- **Interferência:** esse parâmetro teve como objetivo averiguar se a interferência do elemento pós-moderno é direta na composição ou se funciona apenas como elemento decorativo.
- **Participação:** nesse parâmetro, a intenção foi identificar se as características pós-modernas são apenas observadas na composição geral ou se exigem algum tipo de manipulação.

Checklist

A avaliação de usabilidade foi realizada através de checklist que é uma técnica que diagnostica problemas gerais e que se repetem nas interfaces (JEFFRIES ET AL, 1991). Essa técnica não necessita de profissionais de ergonomia na sua aplicação, podendo ser utilizada por programadores, analistas e designers. Essa característica deve-se ao fato de a avaliação estar focada na qualidade da ferramenta (checklist) e não no perfil qualitativo do avaliador (CYBIS, 2003).

O checklist foi utilizado para avaliar a usabilidade dos websites selecionados na fase anterior. Ele foi construído a partir dos princípios de Nielsen (1993), Mayhew (1992), Shneiderman (1998) e Bastien e Scapin (1993). A tabela apresentada na sequência traz os princípios de usabilidade utilizados na pesquisa e suas respectivas definições:

Princípios de Usabilidade	
Facilidade de utilização	Diz respeito a como o usuário manipula o sistema
Facilidade de aprendizado e entendimento	Como o usuário aprende a dominar o sistema
Clareza no diálogo (começo, meio e fim)	Se o website possui uma estrutura lógica e sequencial na sua apresentação
Compatibilidade com a tarefa	Se a estrutura e a apresentação visual do site estão harmonizadas com as tarefas que podem ser executadas nele
Compatibilidade com o fluxo de trabalho	O website deve conciliar forma gráfica e estrutura de conteúdos com o movimento das ações tomadas pelo usuário
Familiaridade	O website deve apresentar-se de forma habitual ao modelo mental e contexto do usuário
Simplicidade	Diz respeito à ausência de obstáculos e elementos estranhos ao usuário
Minimização da carga de memória do usuário	O usuário não deve recorrer constantemente à memória para a execução das tarefas
Feedback (de andamento/conclusão)	Se o website fornece informações ao usuário sobre o seu processamento
Processamento de ações apenas quando solicitadas	Se os elementos do site são acionados pelo usuário e não pelo próprio sistema
Controle do usuário sobre o sistema	Se o website permite ao usuário o domínio do sistemas a partir de suas necessidades
Interrupções, pausas e cancelamentos de ações centradas no usuário	Concerne ao usuário todas as possibilidades de ações e desdobramentos das mesmas
Adaptação do sistema ao contexto (necessidades e preferências) do usuário	Adequação do desempenho do sistema ao usuário
Flexibilidade	Como o sistema oferece opções de adequação ao usuário, podendo ser na interface, na navegação e no conteúdo
Diversas formas para realizar a mesma tarefa	Se o website possui vários caminhos que podem levar ao mesmo conteúdo informativo ou tarefa
Consistência	Diz respeito à constituição do website, se ela é bem fundamentada e estável
Apresentação e conteúdo minimalista	Uso de elementos essenciais para a transmissão da essência do website
Grupamento funcional explícito das informações	Distribuição adequada, simples e direta do conteúdo. Envolve ordenação, posicionamento e distinção dos objetos que compõem a interface
Mapeamento: relações conceituais/espaciais entre os componentes do sistema – apresentação natural e intuitiva	Como o sistema facilita a percepção do usuário, apresentado-se através de uma configuração especial apropriada ao contexto do mesmo
Legibilidade e leitura do conteúdo apresentado	Se o website é claro, com alta possibilidade de leitura textual e visual
Uso de termos concisos	Diz respeito à objetividade das palavras utilizadas para designar itens e funções do sistema
Relação semântica entre a ação e o nome de seu comando	Se a significação das palavras corresponde exatamente ao que elas querem dizer
Permissibilidade Perceptiva: objetos da interface que demonstrem quais ações podem ou não podem ser realizadas	Se o sistema se apresenta à percepção do usuário de forma inteligível, não ocultando em nenhum momento seus elementos

Figura 55
Lista dos princípios de usabilidade (parte 1)

Princípios de Usabilidade (continuação)	
Tecnologia invisível	Os elementos que constroem o site e sua arquitetura da informação devem ser transparentes e não visíveis ao usuário, para que sua navegação seja o mais intuitiva possível
Interface de manipulação direta	Conceber a interface deixando-a agradável ao uso, sem dificuldades perceptivas e adequada ao contexto do website
Presença de atalhos	Presença de caminhos alternativos que podem agilizar a navegação
Seqüências curtas de ações para as tarefas	Série de ações otimizadas para a execução de tarefas no sistema
Permissibilidade Sequencial: à medida que o usuário efetua uma ação o sistema apresenta a seqüência da mesma	Se o sistema apresenta ao usuário os passos seguintes das ações e tarefas executadas no sistema
Constrangimento físico: restrição das ações através de sua aparência física	O usuário não pode ser impedido de agir no sistema por causa da forma visual dos elementos do website
Mensagens de erros claras	Boa comunicação com o usuário através de mensagens esclarecedoras
Prevenção da ocorrência de erros	Atenção especial à forma física das funções do sistema para que impeçam interpretações errôneas por parte dos usuários
Proteção contra erros e fácil correção	Presença de mecanismos simples e compreensíveis que identifiquem e previnam o usuário dos erros que podem ocorrer no sistema
Reversão de ações simples e diretas	Capacidade do sistema diminuir a ansiedade do usuário, através do fornecimento de alternativas rápidas e fáceis para que as ações sejam desfeitas.
Ausência de distrações desnecessárias	Manter a homogeneidade e a coerência da interface sem elementos que desconcentrem o usuário
Constrangimento semântico: comandos habilitados ou desabilitados em certas tarefas	Evitar impedir a ação do usuário através de comandos inoperantes que podem desmotivar o processo de navegação
Saída do sistema de forma simples e clara	Indicação de saída do sistema sem obstáculos ao usuário, conduzindo-o de forma objetiva a esta ação
Apresentação de resultado e andamento de processos	Os resultados das ações executadas no sistema devem ser expostos ao usuário e, nas situações em que o website necessite de um maior processamento, isto deve ser evidenciado
Visibilidade: cada ação deve corresponder a um comando/controle	Os comandos não devem ser dúbios no que diz respeito à ação que eles desencadeiam

Figura 56
Lista dos princípios de usabilidade (parte 2)

Verbalização

A técnica de verbalização utilizada na pesquisa foi a de estímulo simultâneo à interação. Conforme Lewis e Rieman (1994), o auxílio ao usuário pode levar a conclusões precipitadas, no entanto o benefício desse tipo de verbalização é que ela consegue captar o que o usuário pretende fazer ou o que ele está achando do sistema no próprio momento da interação, incentivando a espontaneidade da resposta.

Ainda segundo os autores, essa técnica evidencia as dificuldades que o usuário enfrenta e estratégias (certas ou erradas) utilizadas para resolvê-las. No presente estudo, mostrou-se adequada a verbalização estimulada, em virtude de os websites pós-modernos causarem um maior estranhamento aos usuários, principalmente quando não estão habituados a tal linguagem.

Assim sendo, foram utilizadas três perguntas auxiliares no ensaio de interação:

- **O que te parece o aspecto visual presente na diagramação?**

Essa pergunta foi feita logo no começo da interação dos usuários com os dois websites e seu objetivo foi perceber como o usuário encarava de forma imediata o aspecto visual dos mesmos.

- **Você acredita que está fazendo uma boa navegação no website?**

Essa pergunta foi realizada no meio da interação, quando o participante já havia cumprido as tarefas de familiaridade e logo após o cumprimento da primeira tarefa de busca de informação. O objetivo foi detectar a eficiência do usuário e o seu domínio sobre o sistema.

- **Você acha que este website é adequado visualmente ao seu contexto e conteúdo?**

A última pergunta da verbalização envolveu a apresentação visual do website e seu conteúdo. Ela foi feita aos usuários logo após o cumprimento ou tentativa de buscar a informação referente à terceira tarefa. Seu objetivo foi identificar se o participante, mesmo com dificuldades, entendia que aquele aspecto visual tinha coerência com o conteúdo do website.

Essas três perguntas foram feitas em momentos específicos da interação (começo, meio e fim), contudo o participante tinha a informação de que poderia falar espontaneamente quando quisesse, uma vez que a interação foi gravada através de captação da voz.

Durante a navegação em ambos os sites, os participantes verbalizaram sua interação ao realizar as tarefas específicas solicitadas pelo pesquisador. Para cada site, solicitou-se que os participantes realizassem um conjunto de tarefas de familiaridade, seguido de um conjunto de tarefas de busca de informação.

No website do filme Réquiem para um Sonho, solicitou-se aos participantes que verbalizassem sua interação enquanto realizassem as seguintes tarefas:

Tarefas de familiaridade: objetivo: verificar como o usuário explorou o ambiente, descobrindo dessa forma caminhos na navegação.

- Explorar o ambiente passando o mouse (sem clicar) para descobrir a diagramação;
- Explorar o ambiente buscando áreas clicáveis;
- Descobrir quadrados e áreas vermelhas clicáveis.

Tarefas de busca de informação: objetivo: verificar o comportamento do usuário frente às tarefas abaixo e, paralelamente, incentivá-lo na investigação do ambiente do website.

- Descobrir o nome do diretor do filme;
- Descobrir quem fez a trilha sonora;
- Descobrir em que livro é baseado;
- Identificar dois personagens.

Para o website da agência foram definidas as seguintes tarefas:

Tarefas de familiaridade: objetivo: incentivar o usuário a desenvolver uma percepção completa do website, retardando o clique inicial.

- Passar o mouse (sem clicar) sobre cada letra da marca RESN no canto superior direito do site;
- Interagir com o menu (sem clicar);
- Visualizar as mudanças de fundo contidas no site.

Tarefas de busca de informação: objetivo: perceber se o usuário mantinha o controle da navegação enquanto executava as tarefas.

- Escolher e visitar três itens da seção Work;
- Descobrir os tipos de trabalhos que a agência realiza;
- Encontrar a notícia mais recente no site.

Questionário

De acordo com Parasuraman (1991), o questionário envolve um conjunto de perguntas feitas para a obtenção de dados que sejam necessários para os objetivos da pesquisa. Dessa forma, essa técnica contempla uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas com a finalidade de obter dados relevantes e precisos (MARCONI E LAKATOS, 2002).

Como o presente estudo visa a observar os níveis experienciais alcançados pelo participante no website pós-moderno, o uso dessa técnica se fez necessário.

Após a interação, os participantes responderam ao questionário híbrido, composto por 34 itens provenientes dos seguintes instrumentos:

- **The IBM Questionnaires – PSSUQ: Post-Study System Usability Questionnaire (1993)** (ANEXO 1): esse instrumento é utilizado pelos avaliadores de usabilidade da IBM para medir a satisfação dos usuários em relação aos sistemas de software. Ele foi adaptado para a pesquisa pela substituição da palavra 'sistema' pelo termo 'site', com o objetivo de gerar maior familiaridade ao participante.

A tabela abaixo ilustra sete dos dezenove itens que compõem esse instrumento e sua respectiva correlação com os termos do objetivo da pesquisa: ATRAÇÃO, MOTIVAÇÃO E SATISFAÇÃO.

The IBM Questionnaires – PSSUQ: Post-Study System Usability Questionnaire	
ATRAÇÃO	1. A organização da informação nas telas do website é clara
	2. A interface deste website é agradável
MOTIVAÇÃO	3. O website é fácil de usar
	4. Eu consigo completar as tarefas neste website
	5. Aprende-se rapidamente a navegar neste website
SATISFAÇÃO	6. Sempre que eu cometi um erro usando este website pude resolvê-lo de forma fácil e rápida
	7. De maneira geral eu fiquei satisfeito com este website

Figura 57

Itens utilizados do PSSUQ: Post-Study System Usability Questionnaire (1993)

- **Standart Wammii (Website Analysis and Measurement Inventory) Questionnaire (2005)** (ANEXO 2): esse instrumento é uma ferramenta de avaliação de websites que tem como objetivo avaliar a usabilidade do website e a satisfação do usuário no seu uso. Ele é composto por vinte itens medidos por cinco parâmetros: concordo totalmente, concordo parcialmente, neutro, discordo parcialmente e discordo totalmente. Esses parâmetros de avaliação foram utilizados na pesquisa da mesma forma como se apresentam no instrumento Wammi.

Apenas dois itens foram retirados do instrumento por não terem relevância para o estudo:

- *Eu consigo facilmente contatar as pessoas que eu quero neste website* - esse item não se demonstrou importante para a pesquisa porque os websites selecionados não dão ênfase a esse aspecto;
- *É difícil dizer se este website tem o que eu quero* - a retirada desse item foi necessária, pois, nos testes-piloto realizados, os usuários ficavam em dúvida na resposta. Muitos deles não conheciam os websites e sentiram dificuldade em responder a esse item.

É possível visualizar os dezoito itens que entraram no instrumento híbrido da pesquisa na tabela seguinte:

Standart Wammi (Website Analysis and MeasureMent Inventory) Questionnaire	
ATRAÇÃO	1. Este website tem algo que me interessa
	2. Este website necessita de muitas explicações introdutórias
	3. Este website apresenta-se de forma coerente
	4. As páginas deste website são atraentes
	5. O aspecto visual deste website me aborrece
MOTIVAÇÃO	6. É difícil navegar neste website
	7. Eu consigo rapidamente encontrar o que quero neste website
	8. Eu me sinto no controle quando navego neste website
	9. Este website é muito lento
	10. Este website me ajuda a encontrar o que procuro
	11. Aprender a encontrar os caminhos neste website é um problema
	12. Eu não gostei de navegar neste website
	13. Eu consigo ser eficiente quando uso este website
	14. Navegar neste site pela primeira vez é fácil
	15. Lembrar-me onde estou neste website é difícil
	16. Navegar neste website é perda de tempo
	17. Eu obtenho o que espero quando clico nos elementos deste website
	18. Tudo neste website é fácil de ser entendido

Figura 58
Itens utilizados do Standart Wammi Questionnaire (2005)

- **SUS - System Usability Scale (1986)** (ANEXO 3): essa ferramenta foi idealizada em 1986, originalmente para avaliar sistemas integrados em escritórios. Ele é um instrumento gratuito e seu criador foi John Brooke. O programa de usabilidade que o originou - Digital Equipment Co. Ltd. (DEC – Reading, UK) – indica que o SUS contempla diversos aspectos desse tema em sistemas digitais.

Ele possui dez itens numa escala semelhante a do Wammi. Para o estudo, foram utilizados 3 itens que podem ser visualizados na tabela seguinte:

SUS - System Usability Scale (1986)	
ATRAÇÃO	1. Eu gostaria de navegar neste website frequentemente
	2. Eu penso que há muita inconsistência visual neste website
MOTIVAÇÃO	3. Este website é desnecessariamente complexo

Figura 59
Itens utilizados do SUS - System Usability Scale (1986)

O item 2 recebeu a inserção da palavra ‘visual’ para definir a inconsistência do website. Isso foi feito para sanar as dúvidas dos participantes do teste piloto que manifestaram não entender a terminologia utilizada.

- **Questionário de Avaliação dos Prazeres (JORDAN, 2000) adaptado por Teixeira (2008)** (ANEXO 4): o questionário de “Avaliação dos Prazeres”, elaborado por Jordan (2000), proporciona uma visão ampla sobre a satisfação entre usuário e produto. Teixeira (2007) faz uma adaptação desse instrumento em que a palavra ‘produto’ é substituída por ‘site’ ou ‘página’, proporcionando foco no meio digital. Outra adaptação de Teixeira (2007) é a exclusão de algumas perguntas do questionário original, que não se relacionavam, de forma adequada, ao tema websites. O questionário original contém 14 perguntas, no entanto os itens do instrumento da presente pesquisa são afirmações para combinar com os elementos dos outros questionários já citados.

Na próxima tabela visualizam-se os 5 itens utilizados na pesquisa:

Questionário de Avaliação dos Prazeres (JORDAN, 2000) adaptado por Teixeira (2008)	
SATISFAÇÃO	1. Eu me divirto quando uso o site
	2. Eu sinto prazer em usar o site
	3. Este website me deixa entusiasmado
	4. Eu me sinto estimulado quando navego neste site
	5. Eu sentiria falta se não tivesse conhecido o site

Figura 60

Itens utilizados do Questionário dos Prazeres (2000) adaptados por Teixeira (2008)

Todos os instrumentos na sua formatação original podem ser visualizados nos anexos 1, 2, 3 e 4. Para uma melhor compreensão pelo usuário do que estava sendo avaliado, os itens utilizados foram reordenados por segmentos:

- Aprendizado / Facilidade de Uso
- Desempenho na Tarefa
- Design do Sistema
- Satisfação / Impressões / Emoções

Essa divisão foi necessária, pois, na aplicação do teste-piloto, os participantes revelaram que isso serviu de guia para as respostas.

4.5 Participantes da pesquisa

As fases de análise gráfica e avaliação de usabilidade não tiveram participantes externos, sendo realizadas unicamente pelo pesquisador. A terceira fase da pesquisa (ensaio de interação) contou com a participação de vinte colaboradores. Os participantes interagiram com ambos os websites selecionados (Réquiem para um Sonho e Agência RESN) e responderam ao instrumento híbrido em forma de questionário.

O método da pesquisa foi centrado na opinião de participantes que possuíssem contato com a internet. Para tanto, o grau de escolaridade não foi levado em consideração. Foram escolhidos vinte participantes, de ambos os sexos, com idade entre 19 e 58 anos, buscando-se uma amplitude maior nos perfis dos usuários. Para se obter uma relação de equilíbrio no grupo de participantes, foram selecionados dez mulheres e dez homens, divididos em dois grupos:

- **Grupo GERAL:** 5 homens e 5 mulheres com atividades que não são ligadas à cultura, tais como educação, administração e informática;
- **Grupo CULTURAL:** 5 homens e 5 mulheres com atividades ligadas à cultura, como arquitetura, moda, design e publicidade.

O objetivo da criação de dois grupos, GERAL e CULTURAL, foi estabelecer uma diferença de perfil que poderia interferir na percepção do usuário em relação ao website pós-moderno.

Como se observará mais à frente, o segmento cultural, por estar mais voltado para o contexto do website, revelou uma maior desenvoltura na navegação.

A aplicação do questionário foi antecedida por um teste-piloto para averiguar se as pessoas entendiam os itens e sua ordenação. O teste-piloto foi feito com 3 pessoas com idade de 34 e 35 anos, com o objetivo de simular o perfil de aplicação do teste real. Para a aplicação definitiva, foram convidadas pessoas de diferentes áreas de atuação e que possuísem experiência de uso da web. Esse critério enquadra a amostra como **não-probabilística intencional**, pois, segundo Marconi e Lakatos (2002), o interesse nesse tipo de amostragem está na opinião de determinados elementos da população.

4.6 Aparato

Para aplicação do método de pesquisa na fase 1, o protocolo de observação foi impresso e preenchido pelo pesquisador a partir da observação sistemática de websites.

A fase 2, concernente à avaliação de usabilidade, necessitou do checklist impresso, contendo os princípios de usabilidade já citados.

Para o ensaio de interação, os participantes receberam o termo de consentimento impresso com espaço para a assinatura e indicando como os dados obtidos seriam utilizados (APÊNDICE 1). Ainda nessa fase, foi entregue ao usuário uma lista impressa com as tarefas de interação para os dois websites e uma folha com a sinopse do filme Réquiem para um Sonho, caso ele não tivesse assistido à obra (APÊNDICE 2).

Um notebook foi utilizado para a navegação nos websites. Esse equipamento foi preparado com as páginas dos websites selecionados.

Para o registro da verbalização estimulada e espontânea, foi utilizado um celular com recurso de gravação de voz, durante a interação.

4.7 Estratégia de análise

A estratégia de análise dos dados obtidos foi qualitativa, pois teve como objetivo a reunião de respostas semelhantes para a análise.

A observação sistemática de websites, através de protocolo de observação, resultou na escolha de vinte websites pós-modernos. Os websites selecionados tiveram o maior número de características visuais pós-modernas e com localização explícita na página.

Para a fase de avaliação de usabilidade, o checklist selecionou dois websites dentre os vinte iniciais. Essa avaliação buscou dois deles, os quais demonstraram relação de oposição entre respeito e desrespeito com os princípios de usabilidade.

Os dados da verbalização foram listados dentro de uma estrutura de maior relevância. Muitos comentários não foram significativos e os considerados foram aqueles que definiam os websites nos seguintes aspectos:

- apresentação visual
- navegação
- conteúdo

Para o ensaio de interação, as respostas foram classificadas através dos segmentos contidos no questionário:

- Aprendizado/ Facilidade de Uso
- Desempenho na Tarefa
- Design do Sistema
- Satisfação / Impressões / Emoções)

Essa estratégia seguiu a recomendação de Silva (2005), que diz que numa estratégia qualitativa as respostas devem ser categorizadas por princípios classificatórios.

Os dados provenientes do questionário foram ordenados de acordo com esses princípios e apresentados na pesquisa por meio de gráficos e tabelas. Tais elementos foram analisados por segmento para facilitar a identificação das respostas.

Foram observados os gráficos segmentados e por comparação entre os grupos GERAL e CULTURAL. Essa estratégia permitiu visualizar o comportamento de ambos os grupos frente aos websites. Já os segmentos auxiliaram a separar o foco das respostas do questionário.

A comparação dos resultados dos gráficos e tabelas permitiu verificar se os websites pós-modernos que respeitam e os que desrespeitam princípios de usabilidade em seus projetos são capazes de atrair, motivar e satisfazer seus usuários.

capítulo 5 Resultados da Pesquisa

Este capítulo tem a finalidade de apresentar os resultados obtidos a partir da aplicação do método de pesquisa. Ele engloba o resultado da análise dos websites com características pós-modernas e dos princípios de usabilidade aplicados a esses sites. A parte final do capítulo é dedicada aos resultados obtidos no ensaio de interação realizado com usuários.

5.1 Resultados da análise gráfica dos websites

A fase da análise gráfica envolveu o levantamento das características pós-modernas oriundas da fundamentação teórica. A partir de tais características, montou-se o protocolo de observação citado no Método da Pesquisa.

Os resultados dos websites foram sintetizados através das tabelas abaixo, que apresentam destaques nos aspectos de maior incidência. Após cada tabela, é possível encontrar exemplos e comentários que auxiliam o entendimento dos resultados. Os vinte websites selecionados possuem exemplos das suas respectivas telas para evidenciar as características pós-modernas.

Características pós-modernas conceituais									
parâmetros	localização					interferência		participação	
	menu	fundo	tipografia	diagramação	navegação	direta	decorativa	observação	manipulação
Mescla novo/velho	2	3		7	1	3	8	8	3
Mescla elevado/vulgar	8	12	4	11	3	9	13	13	9
Mistura de códigos	7	13	6	16	5	12	17	17	12
Jogos de linguagem	7	12	5	12	7	14	14	14	14
Liberdade	14	17	10	18	14	17	20	19	17
Multiplicidade	6	15	7	15	11	16	19	18	16
Desreferencialização	2	7	2	11	7	9	12	12	9
Humor	9	11	8	11	8	11	11	11	11
Deboche	7	8	9	9	7	9	10	10	9
Irreverência	14	17	10	18	14	18	18	18	18
Excentricidade	11	15	9	16	14	16	17	16	17
Ironia	4	8	4	8	7	8	11	11	8
Brincadeira	13	17	8	16	12	16	17	17	16
Provocação	7	12	6	13	11	13	16	16	13
Simulacro	8	15	5	14	11	15	19	19	16
Falsificação	5	16	5	10	7	10	17	17	11
Paródia	4	7	3	9	8	12	12	12	9
Repetição	1	4		6	6	6	10	10	6
Uso do simbolismo	7	15	5	14	10	14	17	17	14
Caos	3	11	3	9	3	6	11	11	6
Desordem	2	9	3	8	4	5	9	9	5
Acaso	4	12	3	12	7	12	17	17	12
Saturação	2	11		10	4	6	14	14	6

Figura 61

Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas conceituais (parte 1)

■ Itens com maior relevância na avaliação dos websites

Características pós-modernas conceituais (continuação)									
parâmetros	localização					interferência		participação	
	menu	fundo	tipografia	diagramação	navegação	direta	decorativa	observação	manipulação
Disfunção	2	5	1	2	2	2	7	7	2
Inutilidade	3	13	2	10	2	2	16	14	2
Dissolução forma-função	1	2		3	6	7	8	8	7
Fragmentação	6	6	2	11	10	13	13	13	13
Instabilidade	4	10	2	12	8	10	13	13	10
Flexibilização de regras	7	14	2	16	12	14	15	15	14
Informalismo	11	17	11	16	12	13	16	18	13
Irracionalidade	2	6	1	5	3	3	6	6	3
Performativo	13	16	13	18	15	17	19	19	17
Nostalgia	3	8	2	10	3	5	10	10	5
Surpresa / inesperado	7	15	5	16	14	17	19	19	18
Radicalismo	5	8	4	6	7	7	10	10	7
Transgressão	8	12	8	12	12	14	15	15	14

Figura 62

Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas conceituais (parte 2)

A característica conceitual ‘liberdade’ foi uma das que mais foram notadas na análise dos websites. Ela representa bem a ausência de limites e a flexibilidade de regras citadas nesse estudo nas características pós-modernistas. A liberdade aparece principalmente na diagramação dos websites pós-modernos.

Como exemplo, pode-se observar a tela do website do grupo musical Au Revoir Simone, cuja diagramação apresenta uma grande liberdade na disposição dos elementos.



Figura 63

Website do grupo musical Au Revoir Simone (www.aurevoirsimone.com)

Outra característica muito presente na avaliação foi a irreverência ou a desobediência a qualquer tipo de norma ou padrão. O caráter irreverente e provocativo de vários websites analisados também se manifestou no aspecto diagramação.

O website da agência de soluções em marketing Damman Pearce evidencia essa característica.



Figura 64

Website da agência Damman Pearce (www.dammanpearce.com)

O simulacro, identificado por Santos (2006) como o fingimento ou falsificação imperfeita, também foi observado na análise, tendo um nível de aparição muito significativo. O aspecto de imperfeição ou até mesmo de imitação do mundo real aplicado ao ambiente digital é visualizado no website informativo sobre drogas Talk to Frank e no website promocional do aparelho de mp3 Zune. Na análise, constatou-se que o simulacro possui um efeito decorativo, contudo em alguns sites ele interfere diretamente na navegação.

Em Talk to Frank, é possível visualizar um simulacro de como se processa o comportamento do usuário de vários tipos de drogas, intensificando com isso o caráter informativo do site.



Figura 65

Website informativo sobre drogas Talk to Frank (www.talktofrank.com)

No site do aparelho Zune, a simulação se dá através da imagem do próprio aparelho, traduzindo ao observador uma experiência muito próxima de estar manipulando o produto real. Outro efeito de simulacro acontece na navegação que realiza um movimento contínuo, como se o usuário estivesse adentrando no universo do produto.

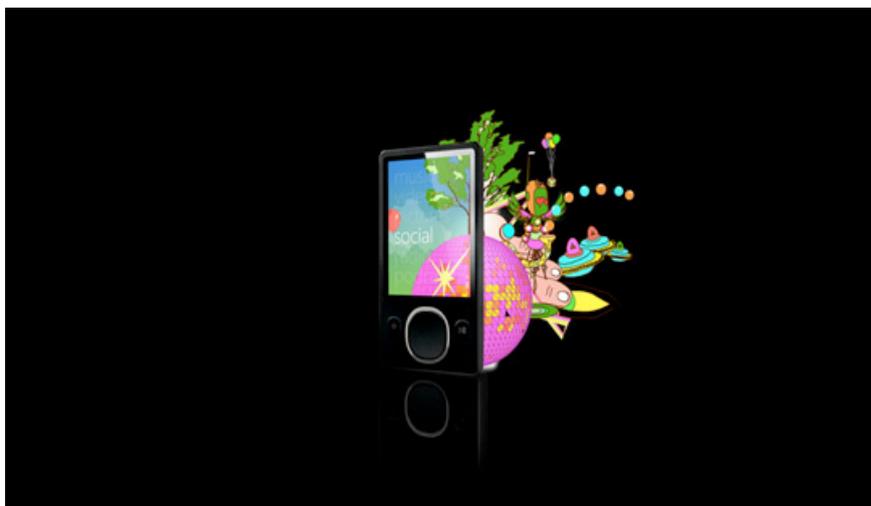


Figura 66

Website promocional do aparelho de mp3 Zune - tela 1 (www.zunejourney.net)



Figura 67

Website promocional do aparelho de mp3 Zune - tela 2 (www.zunejourney.net)

No que concerne às características pós-modernas gráficas, foi estabelecida uma divisão entre as de representação/apresentação e as de estruturação/diagramação. Na próxima tabela, visualizam-se as características de representação e apresentação, com os mesmos parâmetros utilizados nas conceituais.

Características pós-modernas gráficas: representação / apresentação									
parâmetros	localização					interferência		participação	
	menu	fundo	tipografia	diagramação	navegação	direta	decorativa	observação	manipulação
Representação insólita	10	14	8	17	14	17	18	18	17
Simbolismo gráfico	8	19	7	16	8	14	19	19	14
Distorção do real	2	5	1	6	3	5	10	10	5
Ampliações gigantescas	0	6	1	7	4	5	8	8	5
Simulação visual	8	19	7	15	10	14	20	20	15
Imitação gráfica	7	16	8	12	7	13	16	16	13

Figura 68

Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: representação / apresentação (parte 1)

Características pós-modernas gráficas: representação / apresentação (continuação)									
parâmetros	localização					interferência		participação	
	menu	fundo	tipografia	diagramação	navegação	direta	decorativa	observação	manipulação
Interatividade	7	6	3	11	9	13	10	10	13
Forma não segue a função	2	1		5	7	6	8	8	6
Aspecto deteriorado	5	13	3	10	3	5	16	16	5
Acabamento imperfeito	6	12	3	11	2	5	14	14	5
Tipografia fragmentada	2	4	7	4	3	6	9	9	6
Palavra-imagem	2		3	2	1	3	4	4	3
Mistura de estilos visuais	6	13	6	14	7	14	17	17	14
Revivalismo estilístico	2	6	1	6	3	5	7	7	5
Ornamentação / Decoração	1	10	1	7		2	13	13	2
Minimalismo exagerado	1	1	1	2	2	2	2	2	2
Gestualidade	7	14	5	12	8	13	18	18	13
Uso de linguagem vernacular	4	5	5	8	1	6	8	8	6
Apelos publicitários	1	2		3	1	2	4	4	2
Histórias em quadrinhos	1	2		1	1	3	5	5	3
Caos Visual	2	10	2	7	5	7	11	11	7
More is more	3	11	3	9	6	9	13	13	9
Saturação de elementos	4	14	3	11	6	10	15	15	10
Elementos gráficos inúteis	3	14	3	14	5	3	20	20	3
Uso múltiplo das cores	3	4		7	1	3	7	7	3
Ilegibilidade	3	4	4	4	1	4	7	7	4
Ruído gráfico	12	14	10	15	5	12	18	18	12
Sujeira Visual	11	14	8	15	4	11	18	18	11

Figura 69

Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: representação / apresentação (parte 2)

■ Itens com maior relevância na avaliação dos websites

As características gráficas de representação e apresentação definem a multiplicidade de técnicas visuais que materializam o estilo pós-moderno. Elas são mais abrangentes do que as de estruturação e diagramação, delineando o conjunto da apresentação gráfica pós-moderna.

O aspecto deteriorado, os elementos gráficos inúteis e o ruído gráfico, aspectos visuais que marcam o estilo, foram observados nos sites da amostra. A aparência propositalmente danificada é exemplificada pelo site da marca de skate Dimension Board. O uso de texturas aliado a manchas de tinta envolvem os campos de informação do site, estabelecendo uma relação com o aspecto radical do esporte.



Figura 70

Website da marca de skate
Dimension Board
(www.dimensionboard.com)

Como já observado neste estudo, o estilo pós-moderno possui uma tendência ao ornamental e ao decorativo. Sendo assim, elementos gráficos muitas vezes inúteis tendem a se manifestar sem nenhuma função específica.

Essa característica é observada no site Conexão Moda da empresa TAM. Esse site oferece ao usuário um serviço informativo sobre os locais das temporadas de moda e, para apresentar as informações, utiliza alguns elementos gráficos como linhas de costura e tecidos desfiados. Tais elementos podem ser considerados inúteis, pois não interferem diretamente na obtenção da informação, mas dão ao site uma singularidade.

Além da inutilidade gráfica, a composição apresenta ruídos gráficos, interferências visuais em ícones e na tipografia utilizada, reforçando a aparência pós-moderna. Como a proposta do website é se relacionar com o público ligado à moda e suas manifestações, cria-se uma relação coerente entre conteúdo e design.



Figura 71

Website Conexão Moda da empresa TAM (www.tamconexaomoda.com.br)

Estabelecidas as características gráficas de apresentação, é possível observar na tabela seguinte as de estruturação e diagramação.

Características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação									
parâmetros	localização					interferência		participação	
	menu	fundo	tipografia	diagramação	navegação	direta	decorativa	observação	manipulação
Assimetria	7	13	2	14	7	11	13	13	11
Angulação	9	10	4	12	8	9	13	13	9
Recusa à grade	8	14	4	13	6	13	14	14	13
Desconstrução	7	10	4	12	8	14	15	15	14
Irregularidade	9	16	6	15	9	16	17	17	16
Improvisação	9	13	7	14	7	12	15	15	12
Espontaneidade	11	16	10	17	14	18	19	19	18
Composição informal	11	16	12	15	13	16	18	18	16
Registro imperfeito	9	14	8	12	4	10	17	17	10
Sobreposição de elementos	6	16	3	16	4	9	17	17	9
Estruturalismo e gestualidade	3	11	3	17	9	14	17	17	14

Figura 72

Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação (parte 1)

■ Itens com maior relevância na avaliação dos websites

Características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação (continuação)

parâmetros	localização					interferência		participação	
	menu	fundo	tipografia	diagramação	navegação	direta	decorativa	observação	manipulação
Colagem	5	14		14	3	9	15	15	9
Erro gráfico	9	12	7	12	3	9	16	16	9
Ambigüidade texto e imagem	1		2	2	1	2	3	3	2
Minimalismo exagerado	1	1	1	3	2	3	3	3	3

Figura 73

Tabela dos resultados da análise gráfica - características pós-modernas gráficas: estruturação / diagramação (parte 2)

Elas seguem na mesma direção das características de apresentação, no entanto servem para identificar técnicas como a colagem, a gestualidade e o estruturalismo coexistindo numa mesma composição.

No website do estilista Chris Benz, nota-se essa mescla de técnicas que fixam o estilo pós-moderno. O site apresenta o menu de forma bem-estruturada, mas com elementos de colagem ao redor, transmitindo gestualidade e leveza na navegação. Nessa composição, os elementos gráficos ganham uma espontaneidade em que as informações ganham destaque, sem perder a originalidade na diagramação.



Figura 74

Website do estilista Chris Benz - tela 1 - (www.chris-benz.com)



Figura 75

Website do estilista Chris Benz - tela 2 - (www.chris-benz.com)

Na análise dos websites, observou-se que o índice de aparição das características pós-modernas se dá em maior número na diagramação, com participação do usuário apenas na observação dos elementos gráficos, sobretudo quando os aspectos encontram-se no fundo do website.

Muito embora tal constatação revele uma tendência decorativa do elemento visual pós-moderno, em alguns sites, notou-se que a navegação também era influenciada, essencialmente quando a espontaneidade foi constatada.

5.2 Resultados da avaliação de usabilidade dos websites

Após a análise visual dos websites, partiu-se para a avaliação de usabilidade. Abaixo, a tabela ilustra em quais planos dos websites os princípios de usabilidade foram avaliados.

Checklist: Avaliação de Usabilidade				
planos do website	Superfície plano/conjunto	Esqueleto diagramação	Estrutura arquitetura	Escopo conteúdo funcional
Facilidade de utilização	18	17	19	18
Facilidade de aprendizado e entendimento	18	17	18	17
Clareza no diálogo (começo, meio e fim)	18	18	16	16
Compatibilidade com a tarefa	16	17	15	13
Compatibilidade com o fluxo de trabalho	17	18	17	12
Familiaridade	12	12	15	13
Simplicidade	9	10	15	15
Minimização da carga de memória do usuário	11	11	14	17
Feedback (de andamento/conclusão)	17	16	6	4
Processamento de ações apenas quando solicitadas	16	18	13	7
Controle do usuário sobre o sistema	17	20	15	4
Interrupções, pausas e cancelamentos de ações centradas no usuário	16	18	9	3
Adaptação do sistema ao contexto (necessidades e preferências) do usuário	4	5	2	0
Flexibilidade	6	6	4	1
Diversas formas para realizar a mesma tarefa	4	4	3	0
Consistência	14	15	18	17
Apresentação e conteúdo minimalista	7	9	14	16
Grupamento funcional explícito das informações	14	15	15	11

Figura 76

Tabela dos resultados do checklist de usabilidade - parte 1

■ Itens com maior relevância na avaliação de usabilidade dos websites

Checklist: Avaliação de Usabilidade (continuação)				
planos do website	Superfície plano/conjunto	Esqueleto diagramação	Estrutura arquitetura	Escopo conteúdo funcional
Mapeamento: relações conceituais/espaciais entre os componentes do sistema – apresentação natural e intuitiva	16	16	15	8
Legibilidade e leiturabilidade do conteúdo apresentado	14	13	13	13
Uso de termos concisos	16	16	14	12
Relação semântica entre a ação e o nome de seu comando	15	16	13	6
Permissibilidade Perceptiva: objetos da interface que demonstrem quais ações podem ou não podem ser realizadas	16	18	10	4
Tecnologia invisível	18	18	18	17
Interface de manipulação direta	19	20	20	7
Presença de atalhos	8	11	4	2
Seqüências curtas de ações para as tarefas	16	18	15	6
Permissibilidade Sequencial: à medida que o usuário efetua uma ação, o sistema apresenta a seqüência da mesma	6	7	5	1
Constrangimento físico: restrição das ações através de sua aparência física	8	3	1	1
Mensagens de erros claras	0	1	0	0
Prevenção da ocorrência de erros	0	0	0	0
Proteção contra erros e fácil correção	0	0	0	0
Reversão de ações simples e diretas	15	17	12	5
Ausência de distrações desnecessárias	0	2	9	10
Constrangimento semântico: comandos habilitados ou desabilitados em certas tarefas	4	3	1	1
Saída do sistema de forma simples e clara	17	18	14	6
Apresentação de resultado e andamento de processos	17	17	8	1
Visibilidade: cada ação deve corresponder a um comando/ controle	17	18	17	5

Figura 77

Tabela dos resultados do checklist de usabilidade - parte 2

- Itens com maior relevância na avaliação de usabilidade dos websites
- Itens que não são propriamente princípios de usabilidade e, sim, recomendações dos especialistas

Nessa avaliação, verificou-se que, no plano da superfície, houve menos marcações dos princípios de usabilidade em virtude das características visuais pós-modernas. Todavia a usabilidade manifestou-se no plano do esqueleto e da estrutura. Dessa forma, notou-se que, mesmo com uma aparência pós-moderna, o website pode atender aos princípios de uma boa navegação.

O website da agência Resn (www.resn.co.nz) ilustra que o controle do usuário sobre o sistema é total e com elementos facilitadores a esse propósito. Através de menus bem-posicionados e de forma clara, juntamente com a possibilidade de reversão de ações, esse website, além de possuir um design pós-moderno, conseguiu cumprir vários dos princípios acima listados.

Um exemplo do controle do usuário e a reversão de tarefas no site é a tela que possui as indicações de saída de alguns setores. Após a visita a um dos itens do menu, o usuário tem três possibilidades de identificação da reversão e controle da tarefa.

A palavra 'back' (voltar), em conjunto com o símbolo gráfico 'X', direciona o usuário, deixando-o informado sobre a ação a ser tomada quando necessário. Na próxima página observa-se a seqüência de telas que evidencia esse momento da navegação. A presença de barras de interferência e a repetição de elementos facilitam a percepção de tal evento, deixando o usuário no controle da navegação.



Figura 78

Website da agência Resn - tela 1 - (www.resn.co.nz)



Figura 79

Website da agência Resn - tela 2 - (www.resn.co.nz)

Outro princípio que teve uma boa incidência foi o referente à manipulação direta da interface. Principalmente na estrutura dos websites analisados, a manipulação da arquitetura dos conteúdos se deu de forma muito eficaz. Um site que ilustra esse princípio é o hot site da Comunidade Terapêutica Dia.

A interface desse site possui, em suas páginas, elementos que facilitam o acesso à estrutura dos assuntos, mesclando telas rápidas com design pós-moderno em alguns itens.

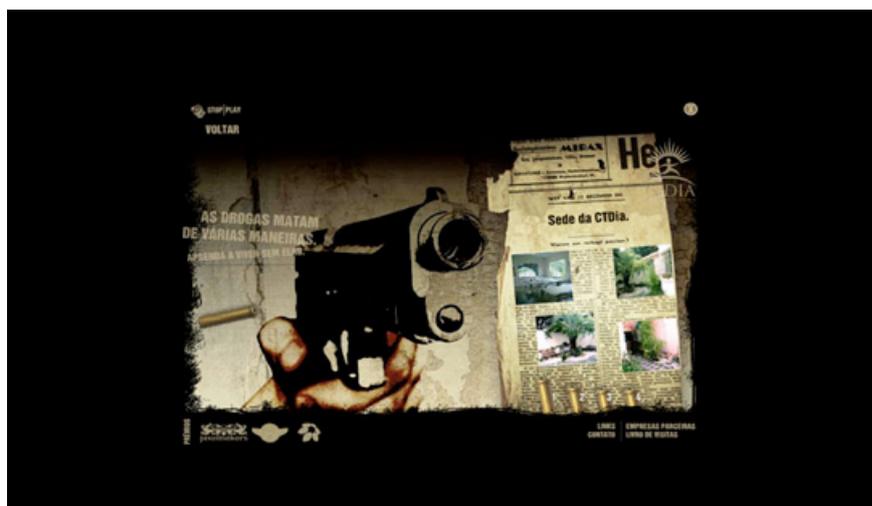


Figura 80

Hotsite da Comunidade Terapêutica Dia (www.ctdia.com.br/hotsite)

No princípio de visibilidade, no plano do esqueleto (diagramação), observou-se que os websites tiveram uma boa usabilidade, conforme ilustrado pelo site da Rádio 98 Fm. Esse site possui elementos visuais pós-modernos, principalmente na disposição dos textos que se apresentam inclinados de forma não usual, mas cada um dos itens correspondendo a um tipo de ação.



Figura 81

Website da Rádio 98 Fm (www.98fm.com.br)

O website da empresa Havaianas, além de cumprir esse princípio, também proporciona ao usuário sequências de ações simples e diretas, através de menus objetivos, mesmo com o aspecto pós-moderno que simula um detalhe do produto (as tiras).

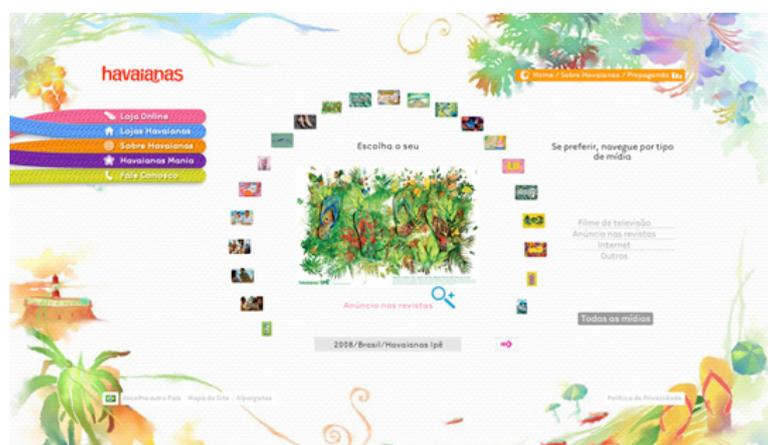


Figura 82

Website da empresa Havaianas (www.havaianas.com.br)

No princípio facilidade de utilização, o site portfólio, do artista plástico Philipp Jordann, apresenta uma composição com detalhes inúteis no âmbito da rigidez funcional, mas com navegação de acesso simples, que permite ao usuário um rápido aprendizado.



Figura 83

Website do artista plástico Philipp Jordann (www.teddiesinspace.com)

Numa navegação em que a barra de rolagem horizontal é predominante, pode-se imaginar que a usabilidade não seja tão boa, no entanto, o website do fotógrafo Giancarlo Yerkes compensa esse princípio com uma apresentação natural e intuitiva que conduz o usuário.



Figura 84

Website do fotógrafo Giancarlo Yerkes (www.newpanic.com)

No âmbito da apresentação e do conteúdo minimalista, dois websites obtiveram destaque na avaliação: o da fundação contra violência doméstica na Holanda – SIRE (Stichting Ideële Reclam Foundation for Non-Commercial Campaigns) e o do estúdio de design Designed Memory.

Ambos são limpos visualmente e com conteúdos diretos e objetivos, apesar de conterem elementos visuais pós-modernos.



Figura 85

Website da fundação contra violência doméstica na Holanda – SIRE (www.kinderenindekou.nl)

O site do estúdio Designed Memory apresenta ao visitante uma quantidade mínima de informações necessárias para o entendimento do trabalho do estúdio, através de uma navegação simples, mas com sobreposição geométrica de elementos na transição das telas.

Essa sobreposição, a limpeza exagerada e o menu que muda de lugar a cada página traduzem o aspecto pós-moderno do website.

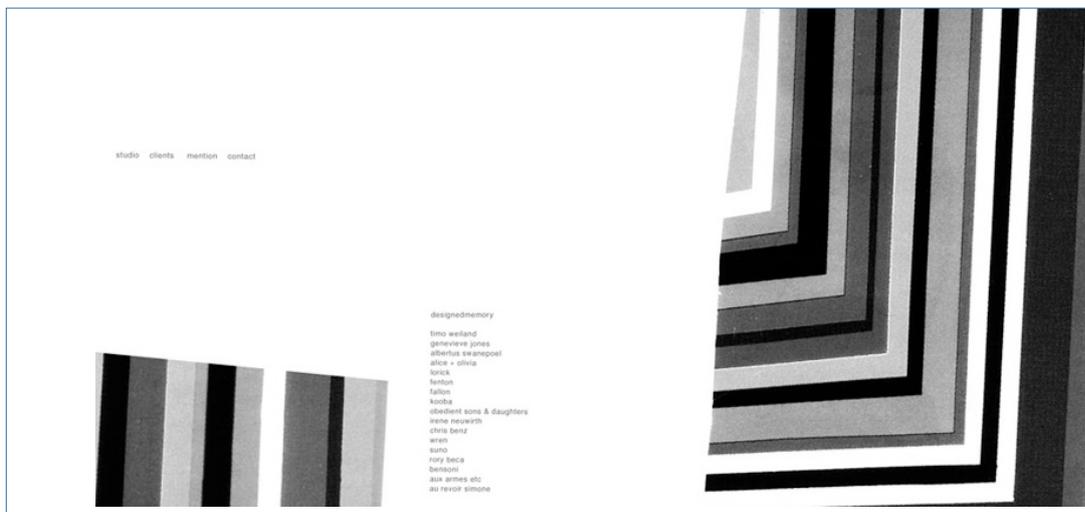


Figura 86

Website do estúdio de design Designed Memory (www.designedmemory.com)

O constrangimento físico assinalado em laranja na tabela, apesar de não ser um princípio propriamente dito de usabilidade, denota uma recomendação dos especialistas. Observou-se na avaliação que um menu que não é fixo pode restringir algumas ações do usuário por causar estranhamento imediato e gerar confusão no processo da navegação.

É o caso do site do Dj alemão Hell, cuja mudança constante da localização do menu, juntamente com a tipografia inclinada, evidencia um problema de usabilidade. Contudo essa quebra de uma recomendação está condizente com o contexto do website e compatível com as tarefas que podem ser realizadas nele.



Figura 87

Website do Dj alemão Hell - tela 1 - (www.djhell.de)



Figura 88

Website do Dj alemão Hell - tela 2 - (www.djhell.de)

Outra recomendação assinalada na tabela em laranja refere-se ao constrangimento semântico, que diz respeito a comandos desabilitados ou não apresentados de forma clara.

O website da estilista Stacey Bendet apresentou esse problema na avaliação, pelo fato de o menu somente aparecer quando o mouse desliza sobre ele e também porque nas páginas não há nenhum elemento que indique a volta para páginas anteriores.

O website, no entanto, possui uma boa permissibilidade perceptiva que é entendida rapidamente no decorrer da navegação. Como característica singular, o website fornece ao usuário a oportunidade de manipular objetos gráficos da composição.



Figura 89

Website da estilista Stacey Bendet (www.aliceandolivia.com)

Alguns websites da amostra apresentaram uma boa consistência na sua estrutura, com conteúdos bem-distribuídos e compatíveis com a ordenação visual. Os websites do estúdio de animação e webdesign Timecode e o dos Sucos DelValle apresentaram-se de forma encorpada e consistente.

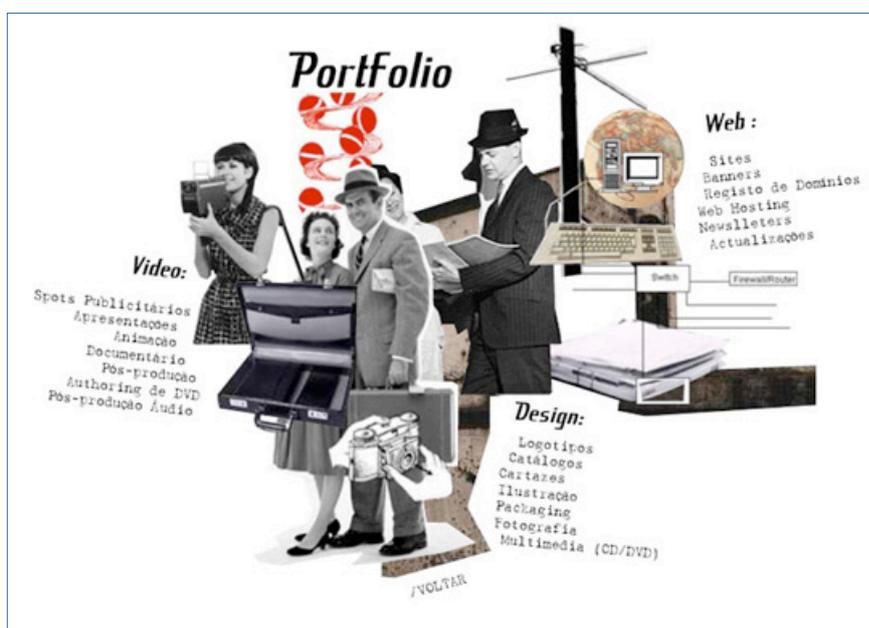


Figura 90

Website do estúdio de animação e webdesign Timecode (www.timecode.web.pt)



Figura 91

Website do produto Sucos DelValle (www.delvalle.com.br)

O website que menos cumpriu os princípios de usabilidade na avaliação foi o promocional do filme Réquiem para um Sonho. Em virtude de se tratar de um ambiente digital que se assemelha a um jogo, cujas descobertas e recompensas conduzem o visitante, o índice de usabilidade foi baixo.

No que diz respeito aos constrangimentos semânticos e físicos, o website apresenta vários e, além disso, tanto na sua apresentação em simulacro como na sua navegação visualizam-se inúmeras dificuldades. Com recursos sonoros, visuais e conceituais, o pós-modernismo manifesta-se de forma profunda, objetivando fazer uma metáfora digital do enredo do filme, cuja essência é a perda dos sonhos pelo vício: televisão, remédios e entorpecentes de uma forma geral.

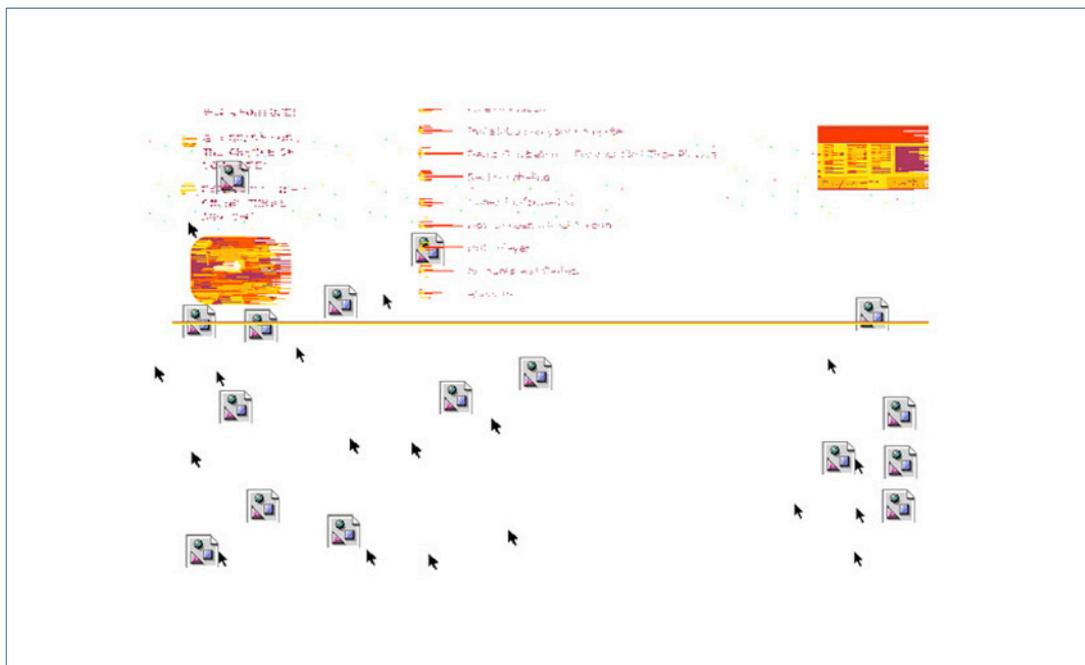


Figura 92

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - tela 1 - (www.requiemforadream.com)

Na tela acima, é perceptível que as mensagens de erro não são claras e se apresentam de forma proposital. O usuário possui pouco controle sobre as atividades do sistema e a atmosfera do site tende a promover confusão e desorientação.



Figura 93

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - tela 2 - (www.requiemforadream.com)

Sendo assim, observou-se que o website possui alto grau de elementos pós-modernos e, dando continuidade ao estudo, no próximo tópico será apresentada a síntese da avaliação dos websites tanto em aspectos visuais quanto de usabilidade.

5.3 Síntese dos resultados da fase analítica

Com os websites avaliados na sua forma gráfico/visual e no seu comportamento diante dos parâmetros de usabilidade, foi possível aplicar as diretrizes de seleção estabelecida no método de pesquisa:

- **diretriz 1:** selecionar dois websites que tivessem o maior número de características pós-modernas (conceituais e gráficas).
- **diretriz 2:** selecionar os websites que obtivessem o maior e o menor número de princípios de usabilidade atendidos no checklist.

O objetivo dessas diretrizes foi escolher dois websites para participar do ensaio de interação com usuários. Eles deveriam ter comportamentos opostos no âmbito da usabilidade, mesmo sendo pós-modernos.

Esse resultado pode ser visualizado na tabela abaixo, contendo as características pós-modernas identificadas e os princípios de usabilidade atendidos.

Site	Quantidade de características pós-modernas identificadas	Quantidade de princípios de usabilidade atendidos
1. Requiem	545	33
2. Resn	481	99
3. AuRevoirSimone	458	86
4. TAM	440	79
5. Dimension Skate	406	86
6. Teddies in Space	397	80
7. Timecode	387	89
8. Alice and Olivia	369	88
9. Dj Hell	349	77
10. Chris Benz	351	102
11. DelValle	344	80
12. Damman Pearce	324	79
13. Talk to Frank	271	91
14. NewPanic	267	75
15. DesignedMemory	262	91
16. Zune	240	43
17. SIRE	230	89
18. CTDia	175	84
19. Havaianas	136	95
20. Rádio 98 FM	93	91

Figura 94

Síntese dos resultados obtidos a partir das características pós-modernas e os princípios de usabilidade

■ Destaque para os dois websites que mais tiveram marcações nas características pós-modernas e oposição (maior e menor número de marcações) no checklist de usabilidade

O resultado final dessa fase da pesquisa apontou o site promocional do filme Réquiem para um Sonho como o que menos atendeu aos princípios de usabilidade. O website da agência RESN foi o que mais se apresentou com uma boa usabilidade.

Esses dois websites foram escolhidos para aplicação de questionário com usuários após o ensaio de interação.

O website da agência de design RESN possui um grande número de características visuais pós-modernas. Ruídos gráficos, interferências, representações insólitas, colagens e fragmentações são uma constante na sua apresentação.



Figura 95

Website da agência Resn - HOME - (www.resn.co.nz)

O website possui um menu principal com quatro itens: About / Work / News / Contact. A agência da Nova Zelândia trabalha com diversas aplicações em design e uma de suas atribuições, citada na seção Work, é a produção de experiências imersivas na web, comprovando o uso do design experiencial nos seus trabalhos.

Em sua apresentação, o website apresenta características visuais pós-modernas, todavia notou-se um número expressivo de características conceituais, como brincadeira, simulacro, comportamento performático, irreverência e humor.

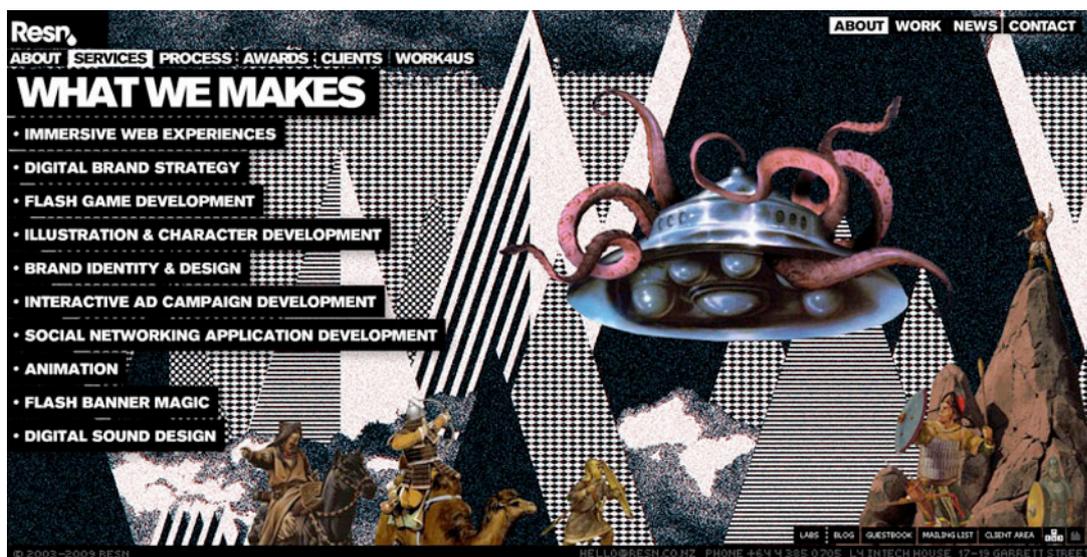


Figura 96

Website da agência Resn - ABOUT - SERVICES - (www.resn.co.nz)

Apesar de conter elementos que poderiam contrariar alguns princípios de usabilidade, tais como a navegação horizontal da seção Work, o site fornece ao usuário opções para a realização de algumas tarefas. Dessa forma, propicia adaptações dentro do próprio sistema às preferências do usuário.

No menu secundário da seção Work, encontram-se os itens Featured (coletânea de trabalhos) / Website / Games / Graphic (ilustrações) / Motion (vídeo). Os termos são concisos, demonstrando objetividade e facilidade de acesso ao usuário.

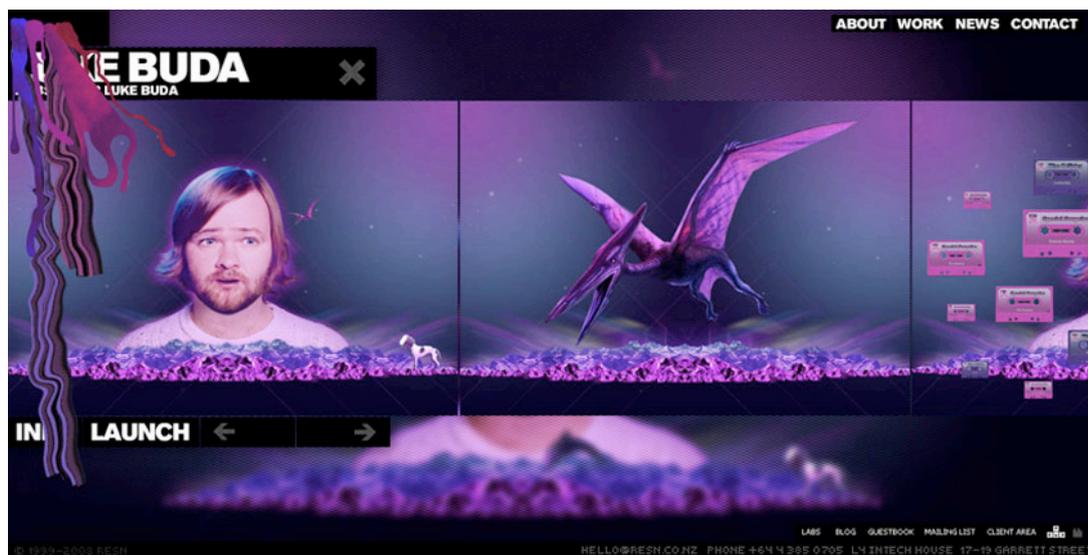


Figura 97

Website da agência Resn - WORK - (www.resn.co.nz)

O pós-modernismo gráfico nesse website é amplamente apresentado, muito embora os princípios de usabilidade sejam preservados. A multiplicidade de estilos visuais utilizados conduz o visitante a uma experiência divertida e coerente com o contexto do website.

A espontaneidade e a jovialidade apresentadas denotam o aspecto criativo da agência e o site transforma-se num elemento de transmissão da essência do grupo.



Figura 98

Website da agência Resn - ABOUT - PROCESS - (www.resn.co.nz)

Com esse perfil, o site obteve o segundo maior número de características pós-modernas e a melhor avaliação de usabilidade.

O website promocional do filme Réquiem para um Sonho pertence ao estilo Pixelated Punk Rock Style, citado na fundamentação teórica dessa pesquisa. Ele foi o site que teve mais características pós-modernas identificadas.

Muito embora os aspectos gráficos sejam muito presentes, constatou-se que esse site possui muitas características pós-modernas conceituais e gráficas. O simulacro foi uma das mais observadas, pois em algumas telas ele apresenta um aspecto de sites de baixa qualidade que promovem vírus aos visitantes. Esse tipo de paródia a um segmento da web denota excentricidade e comportamento transgressivo.

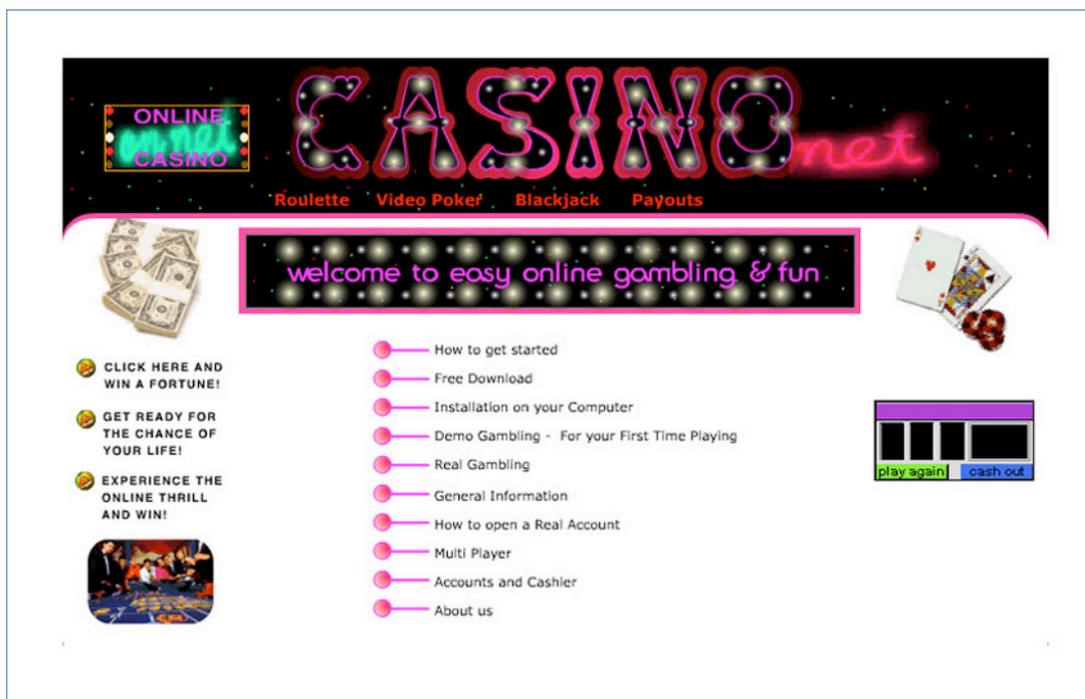


Figura 99

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO CASSINO 1 - (www.requiemfordream.com)

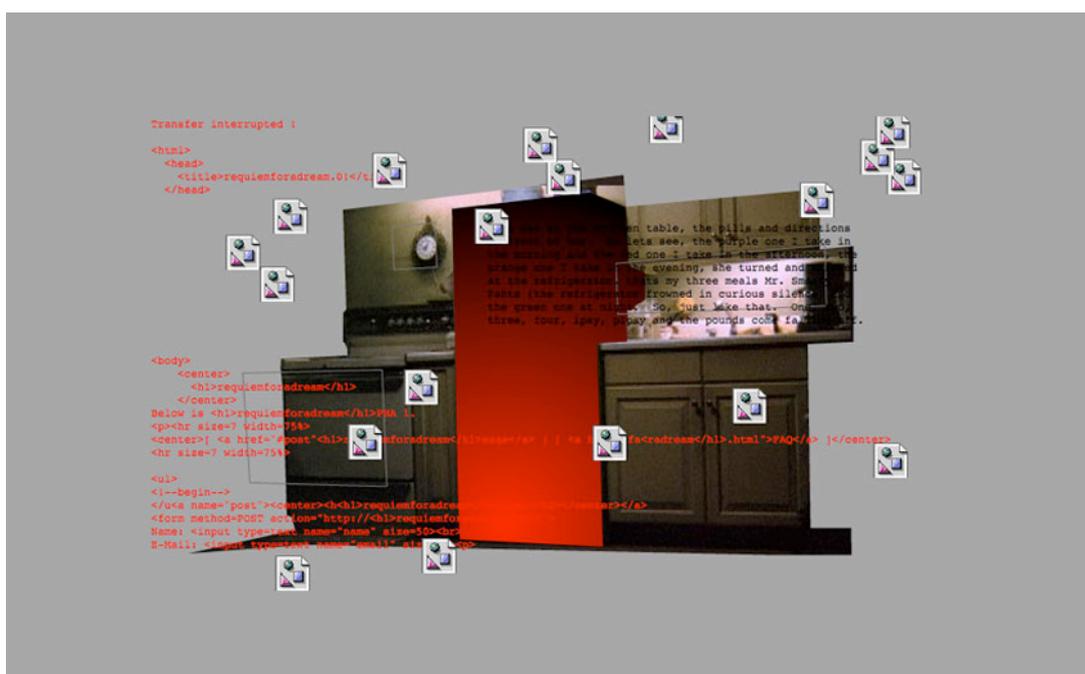


Figura 100

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO VÍRUS 1 - (www.requiemfordream.com)

O site não possui um menu específico e os que surgem fazem parte das telas de simulação. Ele não apresenta nenhuma facilidade na sua utilização e parece provocar o visitante, deixando-o como sob o efeito de drogas.

A avaliação desse website revelou que ele quebra de forma assumida os princípios de usabilidade. Ele quer transmitir uma emoção, mas não significa que ela possa ser facilmente compreendida. Assim sendo, a sua navegabilidade estabelece semelhança com os aspectos de cadência em jogos (VENTURELLI, 2009). Davies (2009) estabelece quatro aspectos relativos à cadência:

- **Ímpeto de Movimento:** desejo suscitado pelo jogo no jogador que faz a competição seguir ou ser interrompida;

- **Tensão:** tudo aquilo que envolve um perigo que é percebido pelo jogador através de recursos estéticos, tais como gráficos e sons;
- **Ameaça:** diz respeito ao conflito estabelecido entre o sistema e o jogador, ou seja, como o equilíbrio entre esta relação é estabelecido no jogo;
- **Tempus:** é o que concerne à intensidade do jogo, estabelecendo os intervalos entre cada decisão significativa do jogador.

O website apresenta esses aspectos e sua navegação não se dá de forma linear. O objetivo do site não é informar de maneira convencional e, sim, experiencial, contudo ele possui uma tela final em que vários caminhos podem chegar até ela. Essa tela é uma espécie de recompensa para quem conseguiu acessá-la, pois nela obtêm-se informações sobre o filme.

Mesmo assim, ela possui um tempo curto de decifração e é preciso voltar várias vezes para se conseguir ler algo, já que os elementos textuais possuem um ruído gráfico que desaparece à passagem do cursor do mouse.



Figura 101

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - TELA FINAL - (www.requiemforadream.com)

A mistura de estilos visuais, simulados com formas contemporâneas de apresentação, revela que o website possui uma proposta diferenciada.

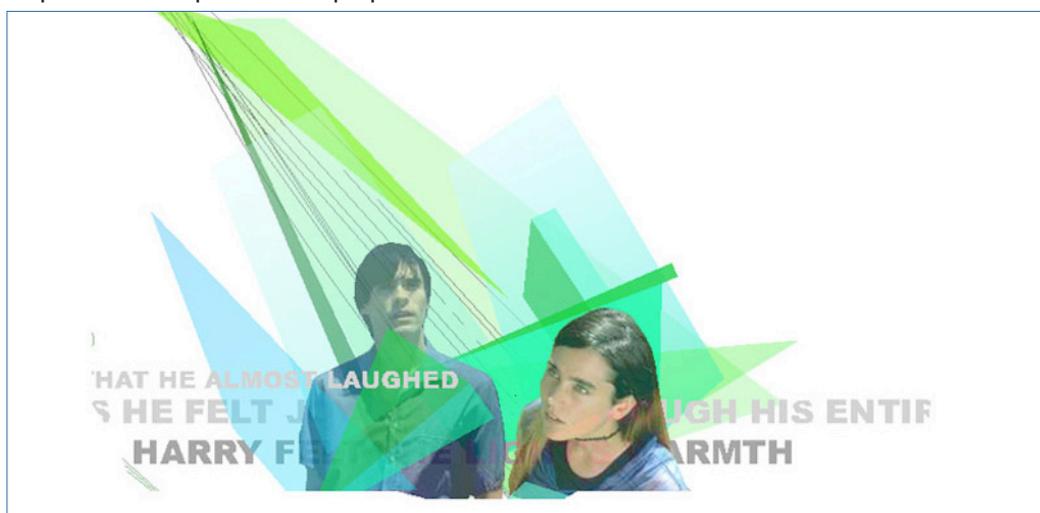


Figura 102

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - PERSONAGENS 1 - (www.requiemforadream.com)

Com tais características, esse site apresenta-se de forma única na web e seu conteúdo e forma gráfica, aliado ao contexto do filme, demonstra a multiplicidade que o ambiente digital alcançou.

Dessa forma, ele foi escolhido para contrapor o website da agência Resn, por apresentar elementos pós-modernos e desrespeitar os princípios de usabilidade.

5.4 Resultados do ensaio de interação

Neste tópico, poder-se-á visualizar como os participantes do ensaio de interação encararam o aspecto visual pós-moderno no site que respeita e no que desrespeita as diretrizes de usabilidade para uma boa navegação.

Também será explanado o modo como os usuários foram motivados, atraídos e obtiveram satisfação na interação com esses dois sites.

5.4.1 Resultados da interação dos usuários com o site Réquiem para um Sonho

O grupo de participantes GERAL (pessoas com atividades não voltadas para a cultura) e o grupo CULTURAL (pessoas com atividades voltadas para a arte, cultura e design) alternaram momentos de dificuldade e facilidade na realização das tarefas propostas no ensaio de interação.

Tarefas de familiaridade – website Réquiem para um Sonho

No website do filme Réquiem para um Sonho, tanto o grupo GERAL quanto o CULTURAL se comportaram de forma passiva no início da navegação, em virtude do estranhamento inicial que o site gera.

O website abre com o surgimento do nome do filme, mas com alguns ruídos gráficos como se ele estivesse fora de sintonia. Logo em seguida, percebe-se o ímpeto de movimento que o website causa através da aparição de um banner no meio da tela aliado a um texto que induz ao clique. Os usuários ficaram apreensivos em relação a essa ação, devido ao fato de a aparência do banner revelar indícios de algo de baixa qualidade, o que intensificou a passividade acima citada. Isso demonstra que eles não se sentiram atraídos pelo website.

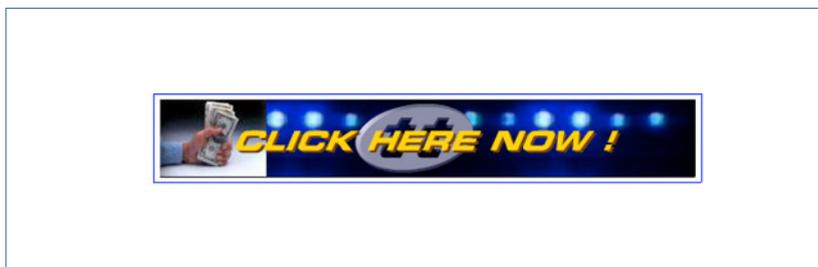


Figura 103

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - BANNER DE ABERTURA - (www.requiemfordream.com)

No website do filme, as pessoas não gostaram da aparência do banner e alguns se mostraram curiosos em relação ao que viria na sequência, contudo a atratividade não foi tão positiva. Mesmo assim, em ambos os grupos, houve relatos de que se sentiram atraídos pelo website. A diferença em ambos os grupos, concernente à abertura do website, denota que isso influenciou diretamente na respectiva atratividade.

Uma dificuldade específica após a abertura se deu no âmbito do posicionamento do cursor do mouse. Como já observado no método da pesquisa, as tarefas iniciais não envolviam cliques, no entanto houve diferenças no comportamento dos grupos.

No website do filme, as pessoas do grupo GERAL conseguiram controlar com dificuldade o cursor do mouse para descobrir a diagramação que permanece escondida e necessita dessa ação. Essa descoberta da diagramação se dá logo após uma pequena animação que introduz oficialmente o site, revelando o nome do filme em tamanho maior.

Esse problema apareceu em menor escala nas pessoas do grupo CULTURAL, que logo

após o estranhamento inicial, demonstraram um domínio maior desse aspecto. Esse domínio também apresentava dificuldades, mas, comparativamente com o grupo GERAL, foi evidenciada uma proximidade maior com a web.

Um participante do grupo CULTURAL afirmou que, devido ao comando do mouse, o site era abstrato.



Figura 104

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - REVELAÇÃO DA DIAGRAMAÇÃO - tela 1 - (www.requiemforadream.com)

No website do filme, houve dificuldade em ambos os grupos de identificar as áreas clicáveis de uma forma geral e especificamente as áreas vermelhas que necessitavam de cliques.

Mesmo com um maior domínio do mouse, o grupo CULTURAL manifestou dificuldade para clicar na imagem dos dois personagens centrais que, quando recebiam o cursor, ficavam vermelhos. Essa dificuldade era amplificada pelo constante movimento que causava desorientação. No grupo GERAL, essa perspectiva se agravou em virtude do controle do mouse já citado.

No que tange à motivação, o domínio do mouse revelou-se como um aspecto negativo.

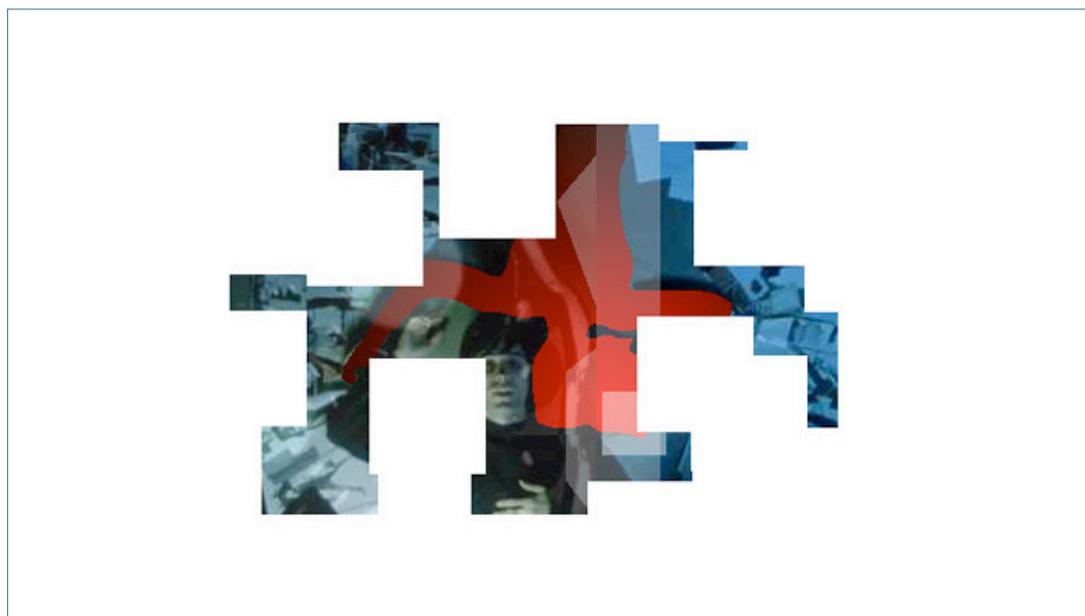


Figura 105

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - REVELAÇÃO DA DIAGRAMAÇÃO - tela 2 - (www.requiemforadream.com)

No decorrer da navegação, a tarefa de busca de quadrados vermelhos clicáveis teve um melhor andamento em ambos os grupos. Isso porque eles aprenderam rapidamente qual era o objetivo dessa ação, mas o controle do cursor do mouse sempre se mostrou menos eficiente no grupo GERAL.

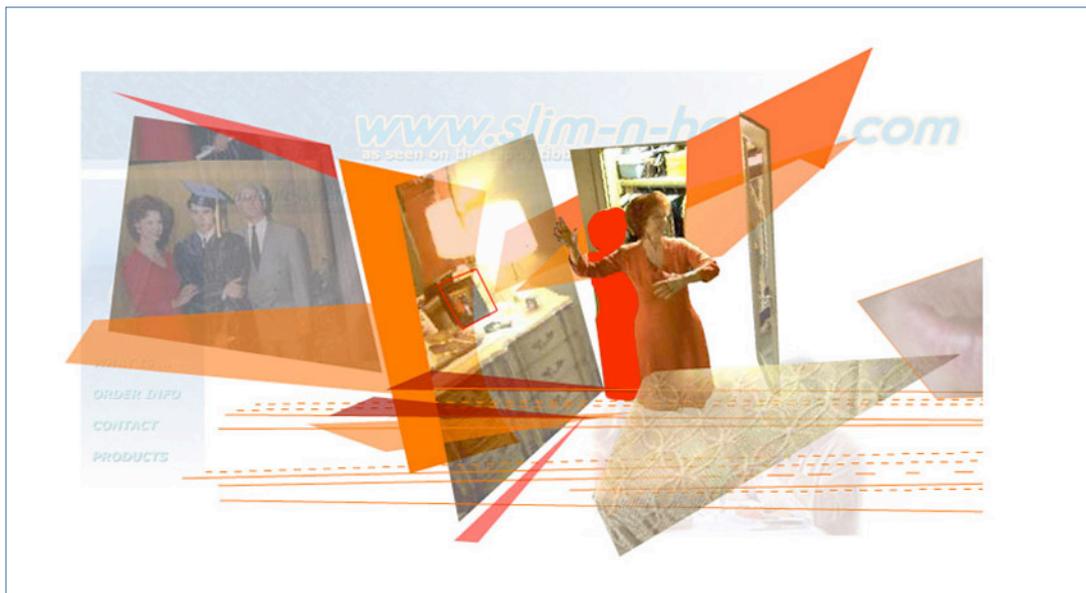


Figura 106

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - CONTROLE DO MOUSE - (www.requiemforadream.com)

Constatou-se que no site do filme existiram somente dificuldades. Todo e qualquer passo da navegação não apresentou elementos facilitadores aos usuários e, no grupo GERAL, as pessoas reclamaram que não sabiam o que fazer e que ficavam desmotivadas.

No grupo CULTURAL percebeu-se uma diferença em alguns participantes, pois se relatou que a sensação de não saber qual ação tomar gerava atração e curiosidade.

Uma participante desse grupo mencionou que gostou da confusão visual que o site apresentava, no entanto outra participante do grupo GERAL pontuou que a navegação no website se assemelhava a um jogo, com pistas, caminhos e descobertas. Essa constatação veio de encontro ao que foi citado no tópico de análise dos websites. Mesmo assim, a percepção do grupo CULTURAL revelou uma motivação maior em relação ao tema do website do filme, mesmo com inúmeras dificuldades na navegação.

Os níveis de atração, motivação e satisfação citados no objetivo desta pesquisa representam uma linha experiencial crescente:

- **Atração:** primeiro o usuário deve sentir-se atraído pelo website. Essa atração pode ser mensurada na abertura dos sites;
- **Motivação:** em seguida, durante o início da navegação, o usuário deve encontrar elementos que o motivem, seja através do aspecto visual, da surpresa e do controle sobre o sistema;
- **Satisfação:** após ter sido atraído e motivado pelo website, o usuário deve obter um resultado da experiência que seja satisfatório em algum aspecto.

É importante ressaltar que a satisfação independe das dificuldades encontradas nas tarefas, aspecto confirmado pelos participantes do grupo CULTURAL no ensaio de interação no website do filme Réquiem para um Sonho.

Tarefas de busca de informação – website Réquiem para um Sonho

As tarefas de busca de informação representaram um papel importante no ensaio de interação, pois estavam ligadas à conquista de resultados pelo usuário dentro do sistema.

A interação com o site do filme revelou reações convergentes e divergentes em alguns aspectos. As tarefas de busca de informação envolviam a obtenção dos nomes do diretor e do livro em que foi baseada a obra, do grupo musical que criou a trilha sonora e a identificação de pelo menos dois personagens.

Essa última tarefa foi realizada sem impedimentos, pois em várias telas o nome dos personagens é evidente. Em ambos os grupos, mais de dois nomes foram citados pelos participantes. As telas abaixo ilustram os nomes dos personagens na diagramação.



Figura 107

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - PERSONAGENS 2 - (www.requiemforadream.com)

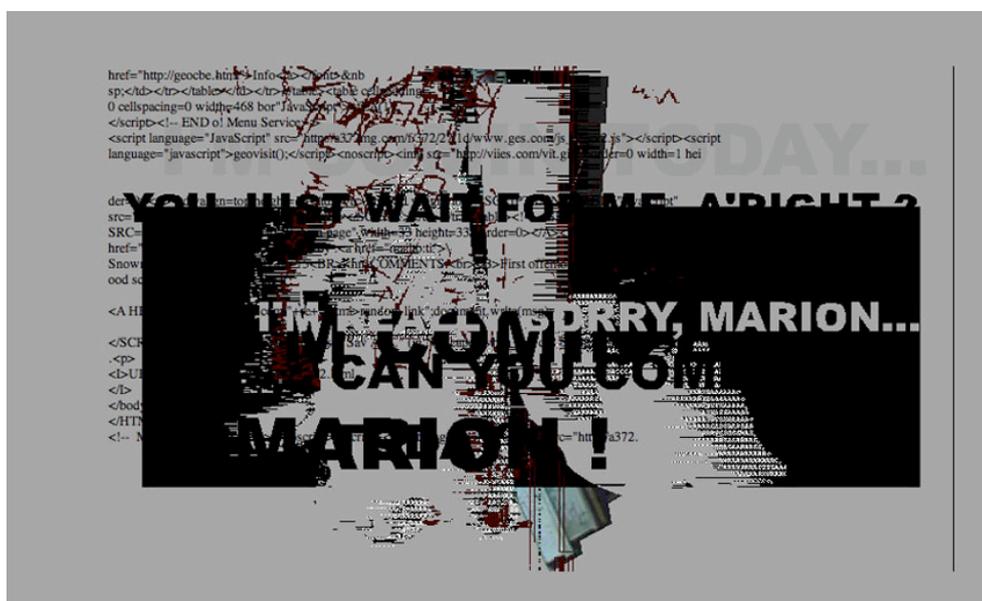


Figura 108

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - PERSONAGENS 3 - (www.requiemforadream.com)

Como o website não mantém controle total centrado no usuário, a obtenção dos nomes não foi direta, mas não houve registro de dificuldade, contudo, na obtenção das outras informações, os obstáculos foram frequentes.

Em sua maioria, os integrantes dos dois grupos não encontravam todos os nomes. Apenas conseguiam chegar à tela já mostrada neste estudo e que agora é apresentada em detalhe.

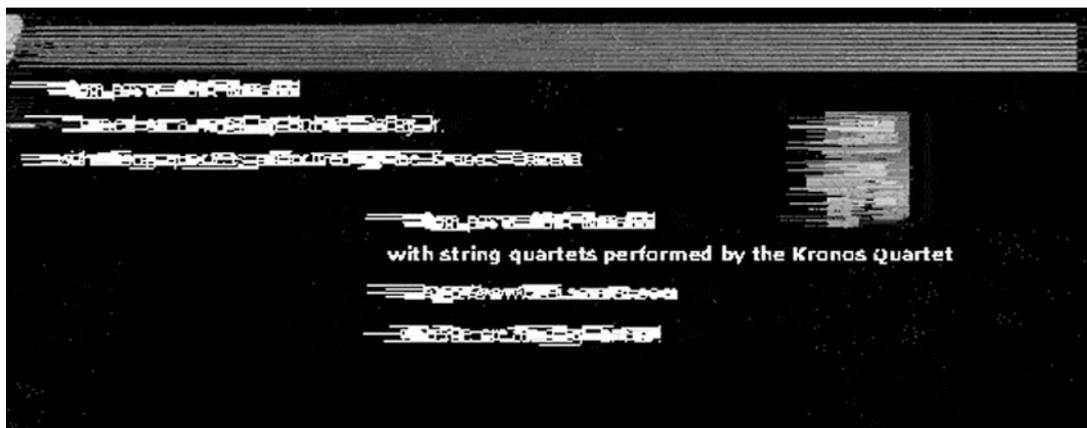


Figura 109

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - DETALHE TELA FINAL - (www.requiemforadream.com)

A alternância entre possibilidades de cliques e animações que não permitem nenhuma interferência por parte do usuário gerou confusão e até mesmo irritabilidade em alguns participantes do grupo GERAL. A satisfação em relação ao website foi baixa nesse grupo, mesmo com alguns comentários que definiam o website como adequado a sua proposta.

Um participante do grupo GERAL relatou achar o site informativo, mas de forma aleatória, em virtude da sua linguagem complexa. Percebeu também que o site pede uma participação diferenciada por parte do observador, uma participação mais ativa. O relato dessa interação englobou o sistema de navegação do site que, segundo ele, não é único e se apresenta de forma não-linear.

Dois colocações muito pertinentes foram mencionadas por esse mesmo participante:

- quanto menos se interage com o site, menos se consegue a mudança de telas;
- o site é semelhante a um jogo em que as informações não ficam totalmente disponíveis ao observador.

Outra participante do âmbito GERAL não gostou do aspecto visual e da navegação do website, mas se esforçou, usando o recurso 'voltar' do navegador, até conseguir todas as informações.

Essa participante relatou na interação que possui um grande interesse em jogos e costuma, frequentemente, interagir com aparelhos de videogames. Constatou-se que mais de uma pessoa percebeu essa semelhança do site pós-moderno do filme Réquiem para um Sonho e os games. Essas duas pessoas participaram do grupo GERAL.

Apesar dessa constatação, o nível de satisfação foi afetado na maioria dos integrantes desse grupo pelos aspectos perturbadores existentes na navegação.

No grupo CULTURAL, alguns integrantes tiveram reações semelhantes às do outro grupo, no entanto várias pessoas comentaram que o website era difícil, mas coerente com o seu contexto e objetivos.

Os integrantes do grupo GERAL relataram que ficaram assustados com o aspecto de invasão por vírus de algumas telas, chegando a pensar que isso estava realmente acontecendo. Esse momento da interação não foi bem aceito pelos participantes desse grupo, com exceção dos já citados anteriormente.

No grupo CULTURAL, os participantes analisaram esse recurso como algo excêntrico e até mesmo divertido. Para uma participante, o website produz no visitante uma mistura de emoções paradoxais.

O que mais frustrou alguns participantes, tanto de um grupo como de outro, foi não ter o controle da situação, aspecto avaliado nesse website através dos princípios de usabilidade. Sendo assim, a satisfação foi comprometida, mas o grupo CULTURAL conseguiu ver nisso um tipo diferente de satisfação.

Um participante do ensaio mencionou que na atualidade tudo precisa se apresentar de forma clara e objetiva, inclusive na web. Ele se sentiu satisfeito por ver algo que destoava desse padrão e relatou que mais manifestações como essa deveriam existir para dar ao ambiente digital uma maior multiplicidade.

Abaixo, observam-se nas telas alguns dos itens citados como dificuldades pelos participantes:

- sobreposições de elementos;
- interferências;
- presença de vírus;
- mensagens de erro simuladas;
- descontrole do sistema.

Algumas dessas telas apresentam simulações de jogos de cassino, reforçando ainda mais o tema do filme, o qual diz respeito essencialmente aos vícios.

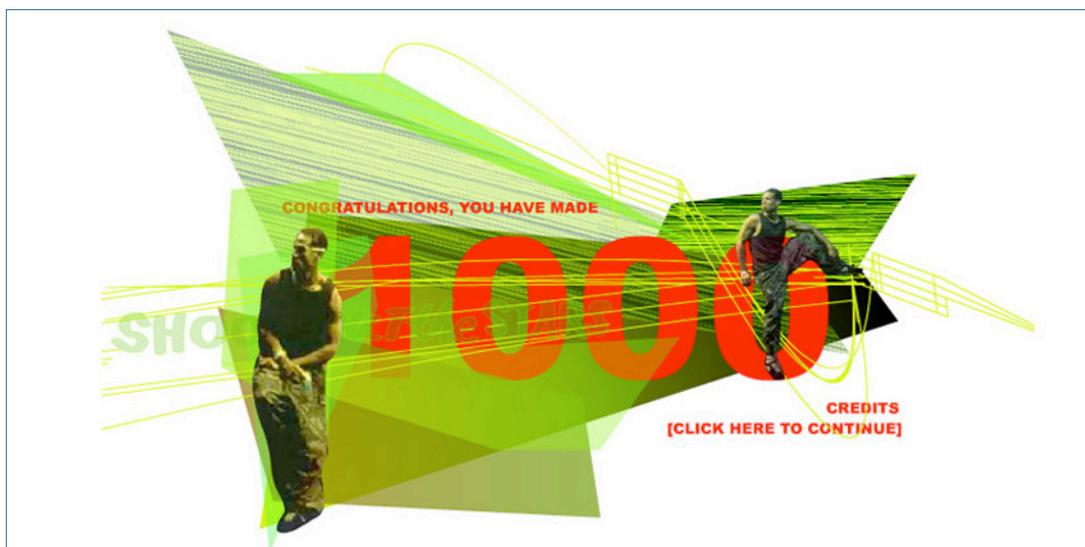


Figura 110

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO CASSINO 2 - (www.requiemforadream.com)

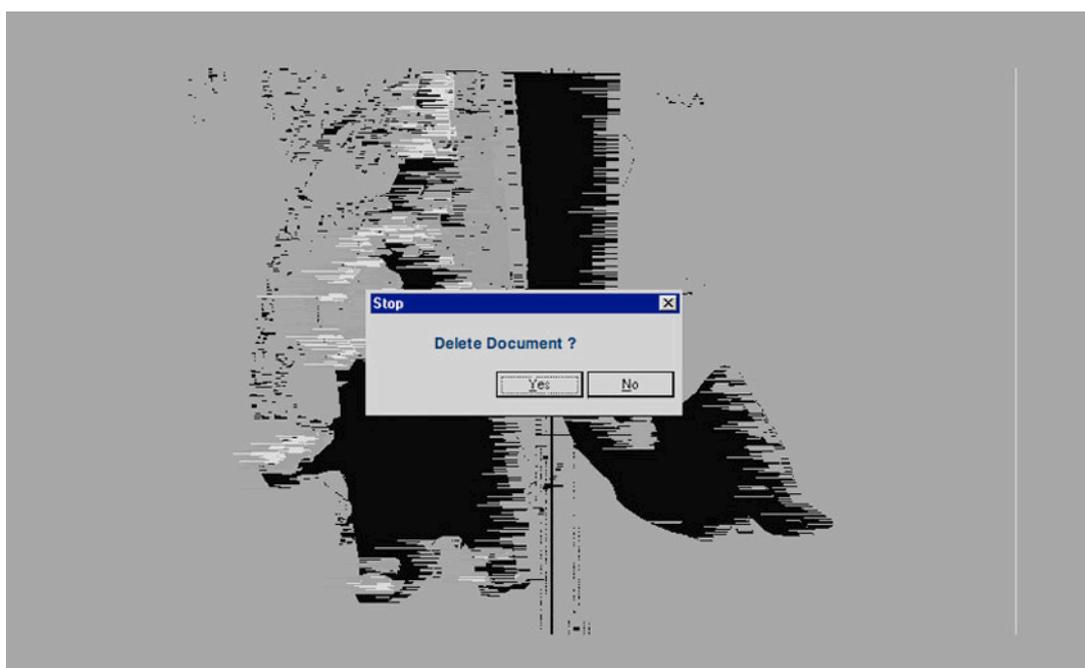


Figura 111

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO MENSAGEM DE ERRO (www.requiemforadream.com)

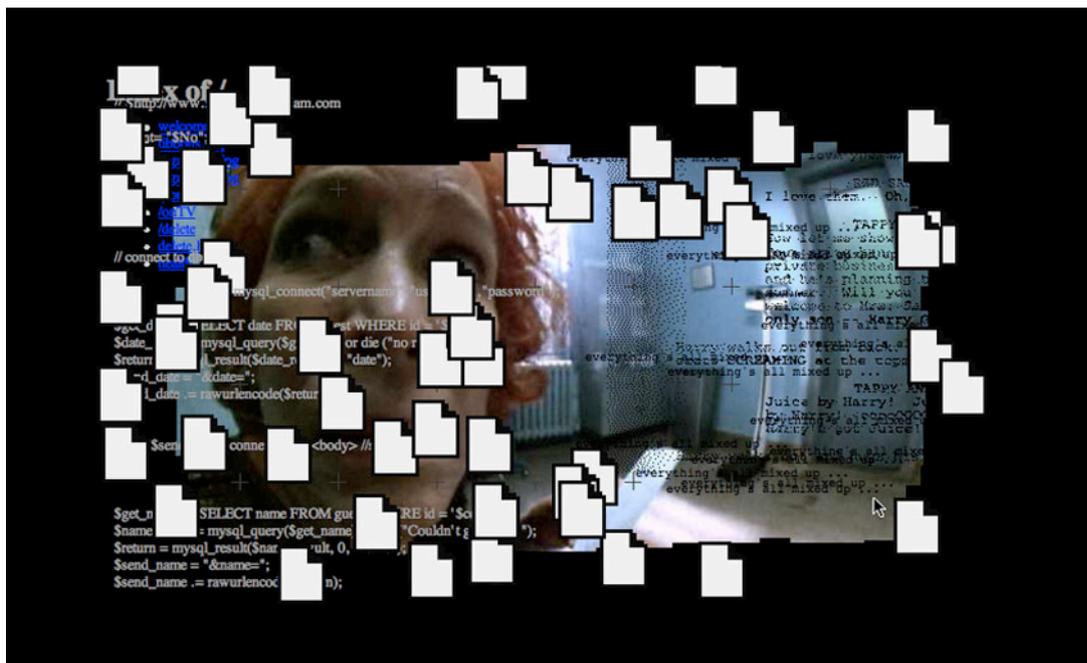


Figura 112

Website promocional do filme Réquiem para um Sonho - SIMULAÇÃO VÍRUS 2 - (www.requiemfordream.com)

A partir do questionário de interação, foi possível montar uma tabela com as marcações dos grupos participantes. Essas tabelas foram sintetizadas em gráficos que serão apresentados no próximo tópico. Por enquanto, elas auxiliam a observância de alguns resultados em conformidade com os resultados das tarefas.

GRUPO GERAL e CULTURAL Réquiem para um Sonho		Concordo totalmente		Concordo parcialmente		Neutro		Discordo parcialmente		Discordo totalmente	
Aprendizado / Facilidade de Uso	Aprende-se rapidamente a navegar neste website	0	1	2	2	1	0	3	3	4	4
	É difícil navegar neste website	3	5	3	2	4	1	0	1	0	1
	Eu consigo rapidamente encontrar o que quero neste website	0	0	1	1	1	0	2	1	6	8
	Este website necessita de muitas explicações introdutórias	3	7	3	0	1	2	1	0	2	1
	Eu me sinto no controle quando navego neste website	0	0	1	1	0	1	2	3	7	5
	Aprender a encontrar os caminhos neste website é um problema	3	5	2	3	0	0	3	2	2	0
	Navegar neste site pela primeira vez é fácil	0	0	1	1	0	0	3	3	6	6
	Tudo neste website é fácil de ser entendido	0	0	2	0	0	0	3	3	5	7
O website é fácil de usar	0	0	2	0	0	1	5	5	3	4	

Figura 113

Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: RÉQUIEM PARA UM SONHO - (parte 1)

- Resultados da interação para o Grupo Geral
 Resultados da interação para o Grupo Cultural
- Destaque para os itens que são comentados no texto após a tabela

GRUPO GERAL e CULTURAL Réquiem para um Sonho (cont.)		Concordo totalmente		Concordo parcialmente		Neutro		Discordo parcialmente		Discordo totalmente	
Desempenho na Tarefa	Eu consigo completar as tarefas neste website	2	2	0	0	2	2	4	6	2	0
	Este website me ajuda a encontrar o que procuro	1	0	0	0	3	2	4	3	2	5
	Eu consigo ser eficiente quando uso este website	1	1	0	0	1	2	3	5	5	2
	Lembrar-me onde estou neste website é difícil	2	4	4	2	0	3	1	1	3	0
	Sempre que eu cometi um erro usando este website pude resolvê-lo de forma fácil e rápida	0	0	2	2	0	2	4	2	4	4
Design do Sistema	A organização da informação nas telas do website é clara	2	0	1	0	0	2	1	3	6	5
	Este website apresenta-se de forma coerente	2	1	2	2	0	1	2	1	4	5
	Este website é muito lento	1	1	1	0	0	5	1	0	7	4
	Este website tem algo que me interessa	3	6	1	2	2	1	1	0	3	1
	O aspecto visual deste website me aborrece	2	1	0	1	0	2	5	3	3	3
	Eu obtenho o que espero quando clico nos elementos deste website	0	0	0	1	2	3	2	3	6	3
	Este website é desnecessariamente complexo	2	1	4	1	0	1	0	4	4	3
	Eu penso que há muita inconsistência visual neste website	2	1	2	2	1	1	1	5	4	1
Satisfação / Impressões / Emoções	A interface deste website é agradável	1	2	2	2	0	2	3	1	4	3
	De maneira geral eu fiquei satisfeito com este website	2	3	2	3	1	2	2	2	3	0
	Eu gostaria de navegar neste website frequentemente	3	1	1	1	1	1	1	4	4	3
	Este website me interessou	3	5	1	2	1	1	3	1	2	1
	As páginas deste website são atraentes	4	4	1	3	0	0	3	0	2	3
	Eu não gostei de navegar neste website	2	1	2	0	0	2	1	1	5	6
	Navegar neste website é perda de tempo	1	0	0	0	2	1	3	3	4	6
	Eu me divirto quando navego neste website	2	2	4	5	0	1	0	1	4	1
	Eu sinto prazer em usar este website	1	1	2	2	2	2	1	4	4	1
	Este website me deixa entusiasmado	3	2	2	3	1	2	0	2	4	1
	Eu me sinto estimulado quando navego neste website	3	3	0	2	3	3	0	2	4	0
	Eu sentiria falta se não tivesse conhecido este website	1	1	0	4	3	2	1	0	5	3

Figura 114

Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: RÉQUIEM PARA UM SONHO - (parte 2)

- Resultados da interação para o Grupo Geral
 Resultados da interação para o Grupo Cultural
- Destaque para os itens que são comentados no texto após a tabela

Conforme assinalado na tabela, no item Aprendizado e Facilidade de Uso, constatou-se que o que mais incomodou os usuários do grupo GERAL foi não ter o controle total sobre o sistema durante a navegação. Ainda nesse item, no grupo CULTURAL, os integrantes concordaram, em sua maioria, que não conseguiram encontrar rapidamente o que queriam.

Mesmo assim, no item Desing do Sistema, quatro participantes do grupo GERAL revelaram concordar que o website se apresenta de forma coerente ao seu contexto. Muito embora a coerência tenha demonstrado esse resultado, para metade dos integrantes do grupo GERAL, o design das páginas do site do filme não era atraente e, conseqüentemente, cinco pessoas afirmaram não gostar de navegar nesse ambiente.

Já no grupo CULTURAL, seis pessoas manifestaram-se que concordavam que o website tinha algo que os interessava. Essa constatação repetiu-se no item Satisfação, Impressões e Emoções. Em oposição ao outro grupo anterior, sete pessoas evidenciaram que as páginas do website eram atraentes a sua percepção, entre concordância total e parcial.

5.4.2 Resultados da interação dos usuários com o site da Agência RESN

Os dois grupos, GERAL e CULTURAL, interagiram com o website da agência neozelandesa, cujo conteúdo apresenta a produção diversificada dos trabalhos produzidos por ela.

Tarefas de familiaridade – website RESN

Todos os participantes gostaram da abertura do site da agência RESN, enfatizando o seu aspecto criativo. Nessa abertura, um marcador de carregamento no canto inferior esquerdo informa o usuário do andamento do sistema.

Esse feedback é acompanhado de elementos gráficos que simulam gotas de tinta que vão descendo conforme a progressão do carregamento. Alguns participantes do grupo CULTURAL mencionaram admirar essa dimensão plástica. No entanto essa percepção foi vista também no grupo GERAL, com manifestações de interesse e curiosidade em relação às próximas telas. Observou-se que o website usou de forma mais adequada recursos para atrair o usuário.

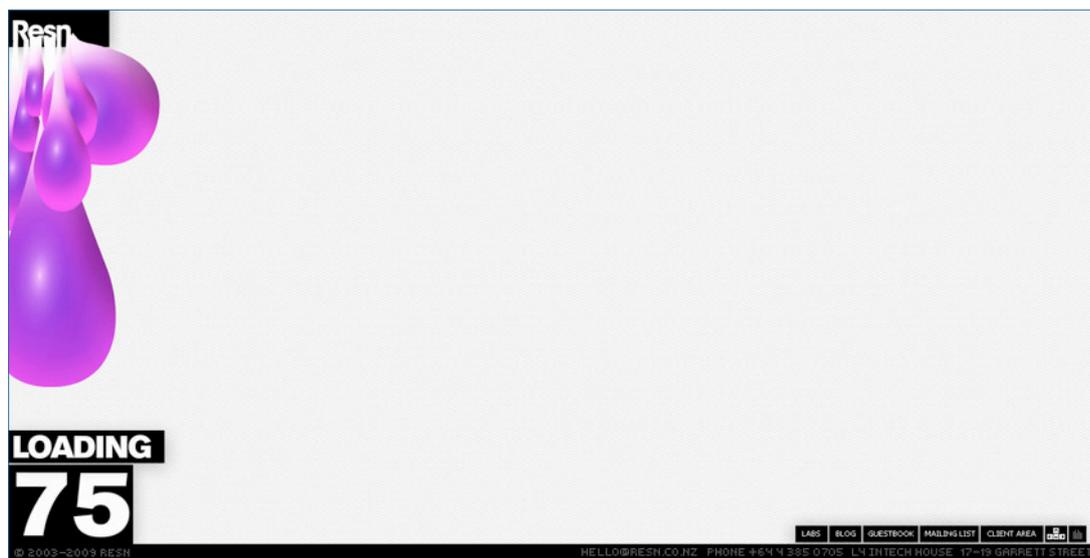


Figura 115

Website da agência Resn - TELA DE ABERTURA - (www.resn.co.nz)

Dificuldades com a abertura do site não foram constatadas, pois a tela inicial é direta, com o menu localizado no canto superior direito. As tarefas iniciais também não envolviam cliques e em ambos os grupos foi possível identificar a facilidade de realização.

Os participantes demonstraram motivação na realização da tarefa que envolvia passar o cursor do mouse sobre o nome da agência e o menu. A cada imagem insólita que surgia,

os participantes manifestavam motivação e interesse pela singularidade de cada uma delas. A mistura de grafismos (cisnes, lâmpadas, raios, espada e lobo) traduziu-se como um estímulo motivacional.

Alguns participantes mencionaram que não explorariam dessa forma o site, contudo demonstraram satisfação com esse aspecto secundário. As mudanças contidas no fundo e no menu do site foram percebidas de forma rápida pelos participantes e, nessa tarefa, não houve dificuldades.



Figura 116

Website da agência Resn - INTERAÇÃO COM O NOME DA AGÊNCIA - (www.resn.co.nz)



Figura 117

Website da agência Resn - DETALHE MENU - (www.resn.co.nz)

Tarefas de busca de informação – website RESN

O grupo GERAL buscou informações no website da agência e revelou aptidão para encontrá-las. Os termos concisos dos menus foram citados como bons condutores da navegação. A visita a três itens da seção Work realizou-se de forma tranquila e com várias menções à qualidade do trabalho da agência.

A versatilidade dos trabalhos visitados gerou vários elogios por parte dos participantes de ambos os grupos. Mesmo com a navegação horizontal contida na seção, os participantes perceberam as outras opções oferecidas e isso não foi encarado como obstáculo.

Os integrantes dos grupos mencionaram entender a proposta do website e demonstraram satisfação em conhecer a linguagem apresentada. A descoberta dos tipos de trabalhos que a agência realiza (tarefa 2) teve um bom desempenho por parte dos usuários que facilmente identificaram a seção About e seu desdobramento denominado Services.

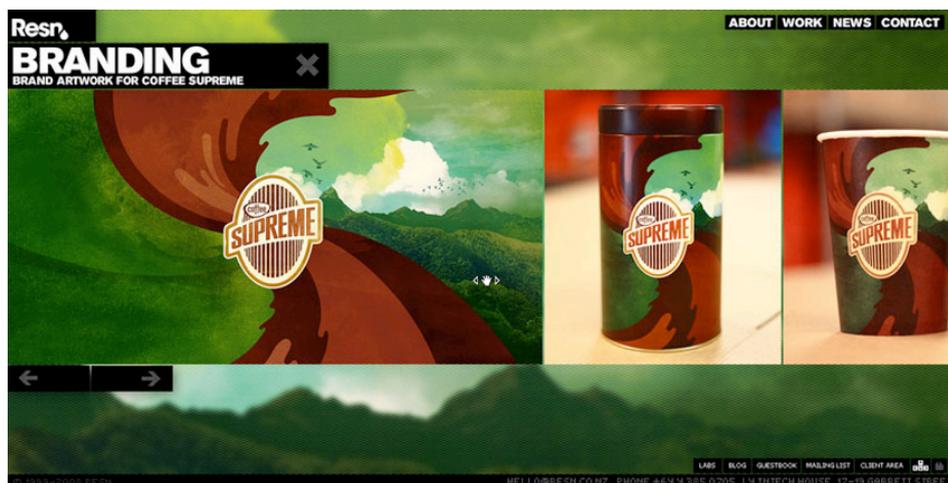


Figura 118

Website da agência Resn - WORK . BRANDING - (www.resn.co.nz)



Figura 119

Website da agência Resn - WORK . CHARACTERS - (www.resn.co.nz)

Os dois grupos conseguiram encontrar a tela com a notícia mais recente do site, a partir do menu News e, a cada tarefa cumprida, os participantes se revelavam satisfeitos. Obviamente, a percepção dentre os dois grupos, mesmo sendo positiva, apresentou singularidades evidentes.

Para o grupo GERAL, a visita ao site foi mais voltada para o entretenimento, sem conexão com suas reais atividades. Apenas um participante desse grupo considerou o website extremamente artístico e interessante, pontuando o bom humor das colagens e manifestando-se, dessa forma, uma amplitude maior na sua percepção.



Figura 120

Website da agência Resn - NEWS - (www.resn.co.nz)

Alguns do grupo CULTURAL comentaram que iriam adicionar o website aos seus favoritos para poder visitá-lo outras vezes. Os integrantes desse grupo encararam a experiência de visitar o site como um enriquecimento do seu repertório cultural. Observou-se que os participantes encararam a visita como uma oportunidade de conhecer a forma de trabalho de um outro país, já que a agência é sediada na Nova Zelândia.

De maneira geral, só houve facilidades na navegação tanto para o grupo GERAL quanto para o CULTURAL. A próxima tabela apresenta os destaques da interação de ambos os grupos.

GRUPO GERAL e CULTURAL RESN		Concordo totalmente		Concordo parcialmente		Neutro		Discordo parcialmente		Discordo totalmente	
Aprendizado / Facilidade de Uso	Aprende-se rapidamente a navegar neste website	7	7	3	2	0	0	0	1	0	0
	É difícil navegar neste website	0	0	0	1	0	0	3	3	7	6
	Eu consigo rapidamente encontrar o que quero neste website	6	6	3	3	1	1	0	0	0	0
	Este website necessita de muitas explicações introdutórias	0	1	1	2	0	0	3	2	6	5
	Eu me sinto no controle quando navego neste website	2	8	5	2	1	0	2	0	0	0
	Aprender a encontrar os caminhos neste website é um problema	0	0	2	0	0	1	1	2	7	7
	Navegar neste site pela primeira vez é fácil	5	4	4	5	1	0	0	1	0	0
	Tudo neste website é fácil de ser entendido	1	3	6	5	2	2	1	0	0	0
	O website é fácil de usar	6	7	4	2	0	0	0	1	0	0
Desempenho na Tarefa	Eu consigo completar as tarefas neste website	10	7	0	3	0	0	0	0	0	0
	Este website me ajuda a encontrar o que procuro	6	6	3	3	1	1	0	0	0	0
	Eu consigo ser eficiente quando uso este website	5	8	3	0	2	2	0	0	0	0
	Lembrar-me onde estou neste website é difícil	1	1	0	0	0	0	3	1	6	8
	Sempre que eu cometi um erro usando este website pude resolvê-lo de forma fácil e rápida	5	7	4	0	1	3	0	0	0	0
Design do Sistema	A organização da informação nas telas do website é clara	7	5	1	5	0	0	2	0	0	0
	Este website apresenta-se de forma coerente	5	7	3	3	2	0	0	0	0	0
	Este website é muito lento	0	0	0	1	3	0	1	3	6	6
	Este website tem algo que me interessa	7	9	2	0	1	1	0	0	0	0
	O aspecto visual deste website me aborrece	1	0	0	0	0	0	0	2	9	8
	Eu obtenho o que espero quando clico nos elementos deste website	6	7	3	2	1	1	0	0	0	0
	Este website é desnecessariamente complexo	0	0	0	1	3	1	2	3	5	5
	Eu penso que há muita inconsistência visual neste website	2	0	0	1	3	1	1	2	4	6

Figura 121

Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: AGÊNCIA RESN - (parte 1)

 Resultados da interação para o Grupo Geral

 Resultados da interação para o Grupo Cultural

Destaque para os itens que são comentados no texto após a tabela

GRUPO GERAL e CULTURAL RESN (continuação)		Concordo totalmente		Concordo parcialmente		Neutro		Discordo parcialmente		Discordo totalmente	
Satisfação / Impressões / Emoções	A interface deste website é agradável	8	8	2	1	0	1	0	0	0	0
	De maneira geral eu fiquei satisfeito com este website	8	6	2	3	0	1	0	0	0	0
	Eu gostaria de navegar neste website frequentemente	5	4	3	4	0	1	2	1	0	0
	Este website me interessou	6	7	2	2	1	0	1	0	0	1
	As páginas deste website são atraentes	7	8	3	2	0	0	0	0	0	0
	Eu não gostei de navegar neste website	0	0	1	0	0	0	0	2	9	8
	Navegar neste website é perda de tempo	0	0	0	0	0	0	3	2	7	8
	Eu me divirto quando navego neste website	6	6	2	4	1	0	1	0	0	0
	Eu sinto prazer em usar este website	5	6	1	2	2	1	2	1	0	0
	Este website me deixa entusiasmado	5	5	2	5	1	0	2	0	0	0
	Eu me sinto estimulado quando navego neste website	5	5	2	5	1	0	2	0	0	0
	Eu sentiria falta se não tivesse conhecido este website	0	3	2	2	4	2	2	1	2	2

Figura 122

Tabela dos resultados do questionário de interação - GRUPO GERAL e CULTURAL: AGÊNCIA RESN - (parte 2)

- Resultados da interação para o Grupo Geral
 Resultados da interação para o Grupo Cultural
- Destaque para os itens que são comentados no texto após a tabela

Em relação ao Aprendizado e à Facilidade de Uso, verifica-se através do destaque em branco na tabela, que os participantes dos grupos GERAL e CULTURAL concordaram, em sua maioria, que o website cumpria este requisito. Ainda nesse aspecto revelaram concordância no que diz respeito à rapidez que encontravam os elementos acessados.

Algumas diferenças, contudo, foram notadas entre os grupos no que diz respeito ao controle sobre o sistema. No grupo CULTURAL, oito pessoas responderam nesse item que sentiam-se controlando a situação enquanto realizavam a navegação. No grupo GERAL apenas duas pessoas concordaram totalmente nesse aspecto, muito provavelmente por não estarem habituadas à linguagem visual pós-modernista.

No que concerne ao Desempenho na Tarefa, dezessete pessoas afirmaram positivamente que conseguiram realizar as tarefas solicitadas. Esse número expressivo indica o próximo item referente à eficiência do usuário sobre o sistema, ou seja, por meio do cumprimento de tarefas os usuários perceberam que eram eficientes no uso do website da agência Resn.

Segundo a avaliação do Design do Sistema, os usuários discordaram que o aspecto visual do website os aborrecia. Na tabela observa-se esse destaque, cujo número de dezessete pessoas denota que os elementos visuais gráficos com tendência pós-moderna tiveram um grande índice de aprovação, apesar do grupo GERAL revelar algumas dificuldades no que tange ao controle dos elementos do design.

O primeiro aspecto do item Satisfação, Impressões e Emoções, relativo à atratividade do website, é observado na tabela como ponto de grande concordância entre os grupos e, em virtude disso, notou-se que a maioria dos participantes considerou a interface atraente e agradável.

Como consequência, a eficiência na navegação apresentou-se como um fator motivacional que gerou satisfação. No grupo CULTURAL, esse aspecto em relação ao site foi facilitado, pois muitos dos participantes atuam na área da fotografia, do design e da arquitetura.

O grupo GERAL também manifestou satisfação como é possível observar no último destaque da tabela. Para uma melhor visualização, o tópico seguinte apresenta os resultados em gráficos comparativos.

5.4.3. Discussão comparativa dos resultados do ensaio de interação

Gráficos Réquiem para um Sonho - Grupos Geral e Cultural

Nos gráficos comparativos, é possível visualizar como os participantes interagiram com os websites selecionados. O primeiro gráfico é referente ao Aprendizado e à Facilidade de Uso dos dois grupos em relação ao site do filme Réquiem para um Sonho.

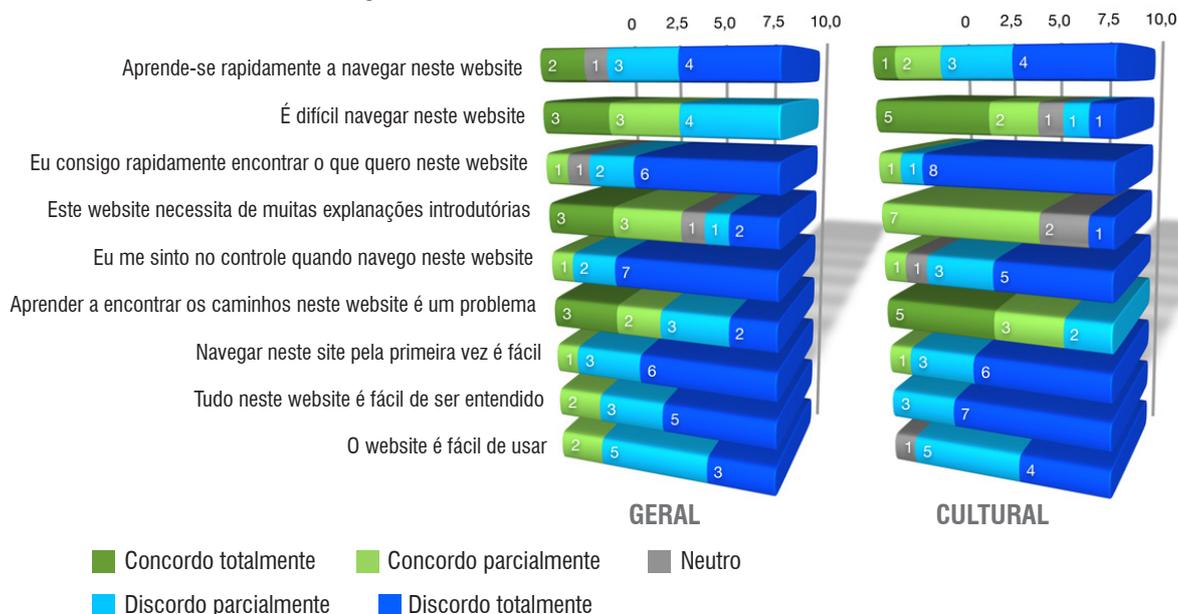


Figura 123

Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - APRENDIZADO E FACILIDADE DE USO

Observou-se que os usuários não conseguiram encontrar de forma rápida o que procuraram. Outra informação relevante é que, para ambos os grupos, navegar no website pela primeira vez não é fácil. A maior diferença se deu no item explicações introdutórias. Para o grupo CULTURAL, um número maior de pessoas afirmou essa necessidade.

Abaixo, os gráficos para o item Desempenho na Tarefa.

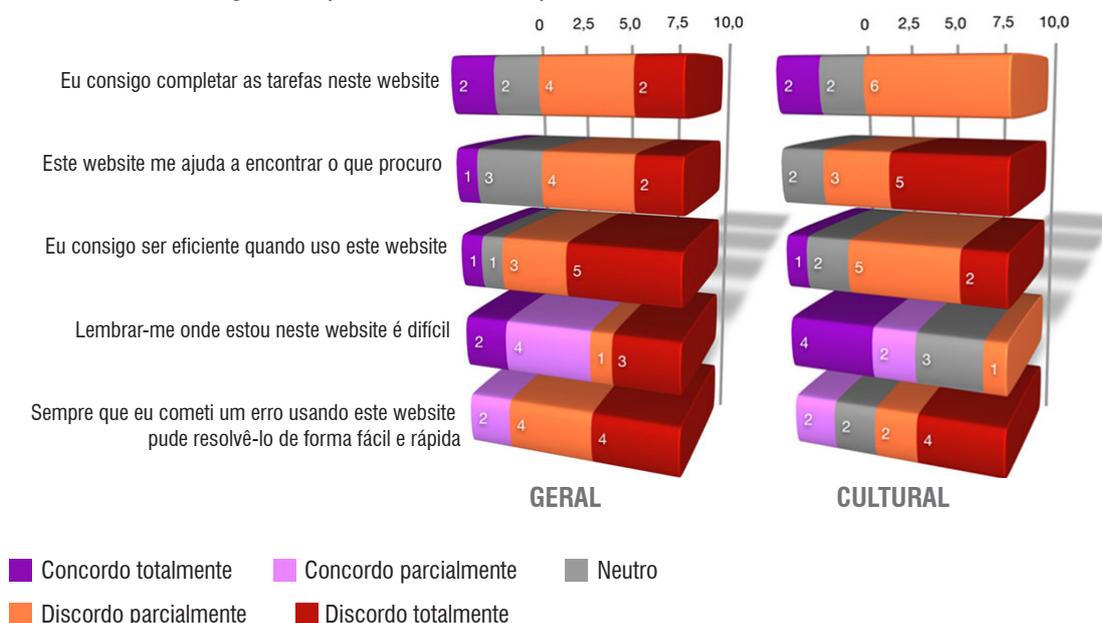


Figura 124

Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - DESEMPENHO NA TAREFA

No que diz respeito ao desempenho nas tarefas, os participantes de ambos os grupos responderam de forma similar ao questionário, com pequenas mudanças entre concordância e discordância parcial ou total. Já no gráfico referente ao item Design do Sistema, foram percebidas algumas diferenças entre os grupos.

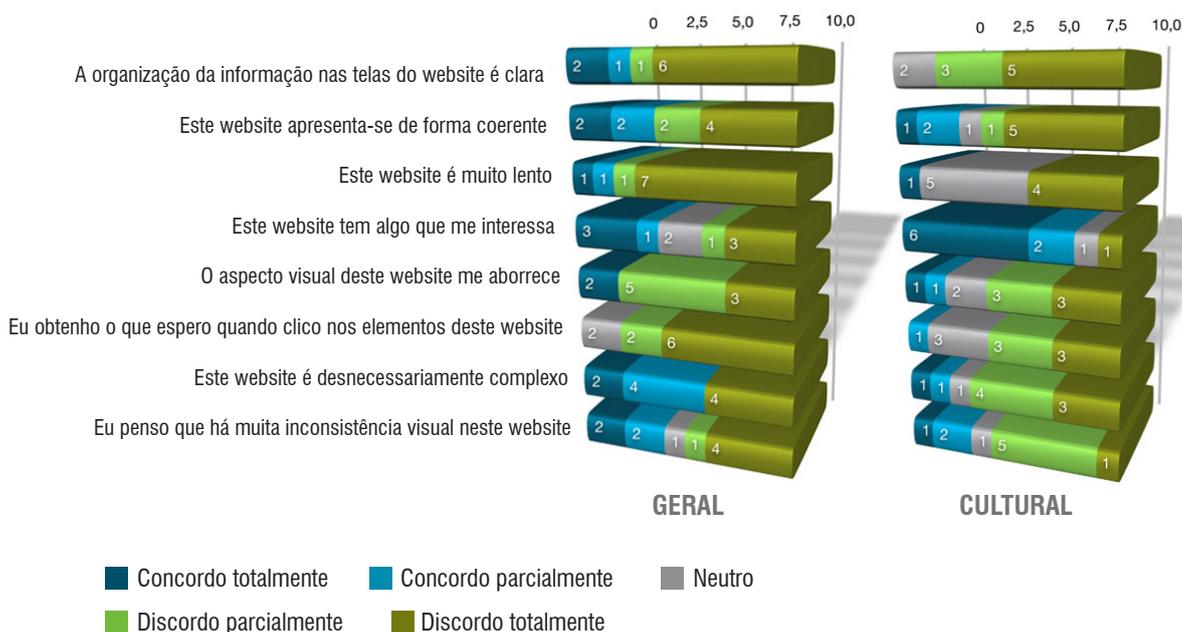


Figura 125
Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - DESIGN DO SISTEMA

Neste gráfico, observa-se a diferença de interesse em relação ao website do filme. Para o grupo CULTURAL, houve maior interesse do que para o grupo GERAL, cujas respostas no questionário ficaram mais difusas.

No próximo gráfico, visualiza-se o item Satisfação, Impressões e Emoções.

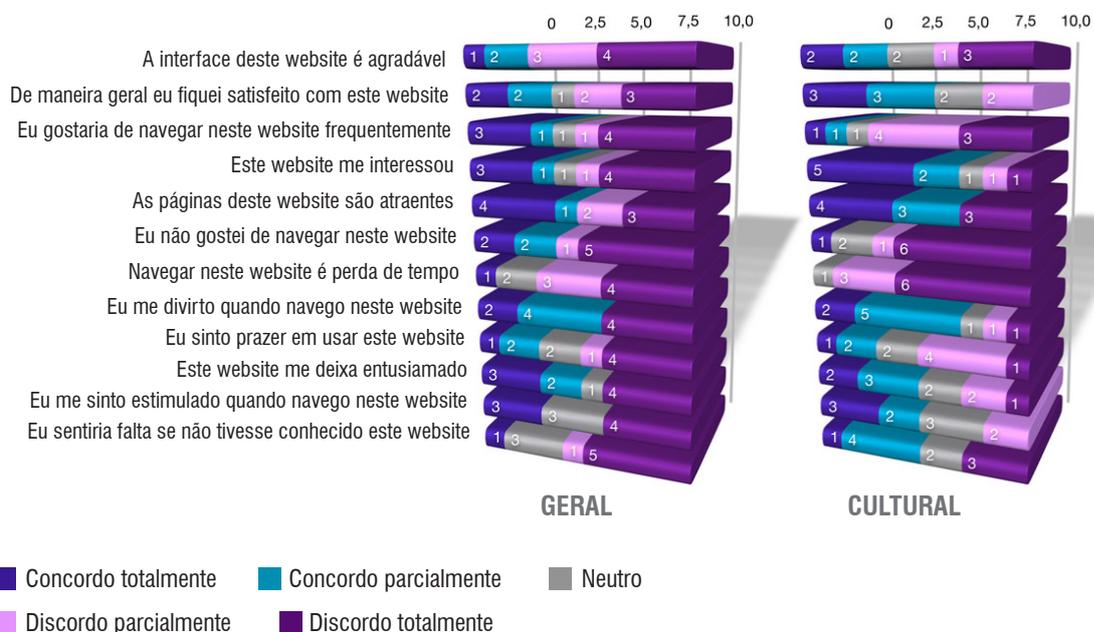


Figura 126
Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para o filme Réquiem para um Sonho - SATISFAÇÃO, IMPRESSÕES E EMOÇÕES

No âmbito da satisfação, os integrantes dos grupos manifestaram-se de forma semelhante em relação ao gosto pela navegação no site do filme. Cinco pessoas do grupo GERAL e seis do grupo Cultural afirmaram gostar de navegar nesse website.

Gráficos RESN - Grupos Geral e Cultural

No website da agência, os participantes concordaram que o website é fácil de usar e que, de uma forma geral, os caminhos no ambiente são encontrados facilmente. É interessante notar que nos dois grupos alguns participantes relataram concordar parcialmente em relação ao item 'tudo neste website é fácil de ser entendido'.

Esse resultado reflete que, mesmo com os princípios de usabilidade aplicados, o design pós-moderno num website pode causar estranhamento.

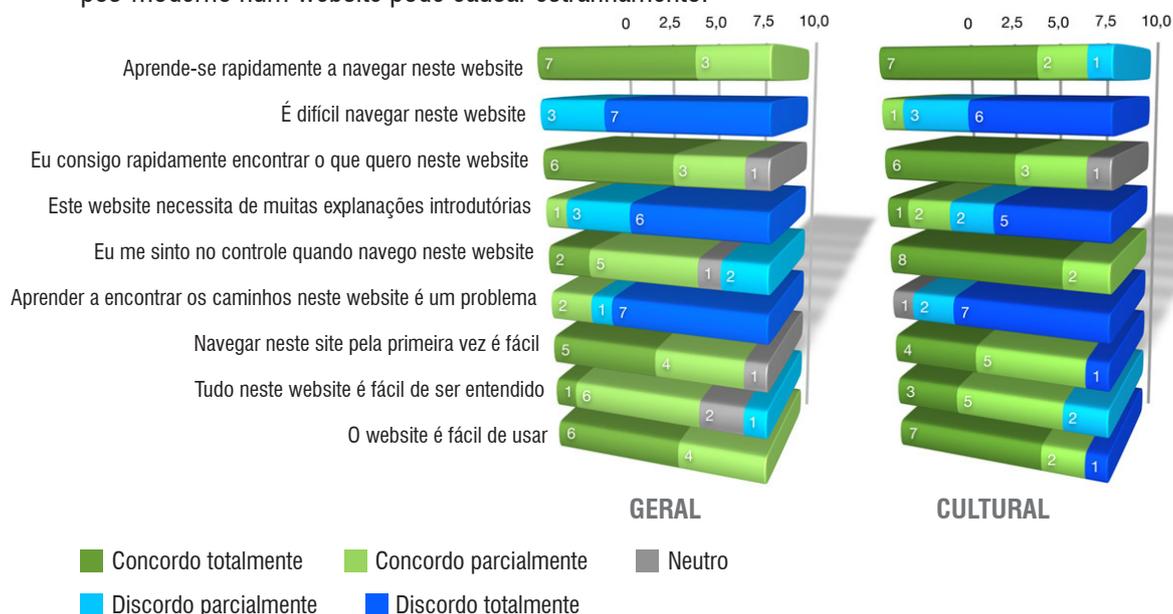


Figura 127

Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - APRENDIZADO E FACILIDADE DE USO

No item Desempenho na Tarefa, os participantes revelaram através do primeiro item do questionário que conseguiram completar todas as tarefas solicitadas. As diferenças entre os grupos apareceram no terceiro item, o da eficiência. Para os do grupo CULTURAL, um número maior de pessoas declarou eficiência durante a navegação. Alguns do grupo GERAL concordaram parcialmente com essa ideia.

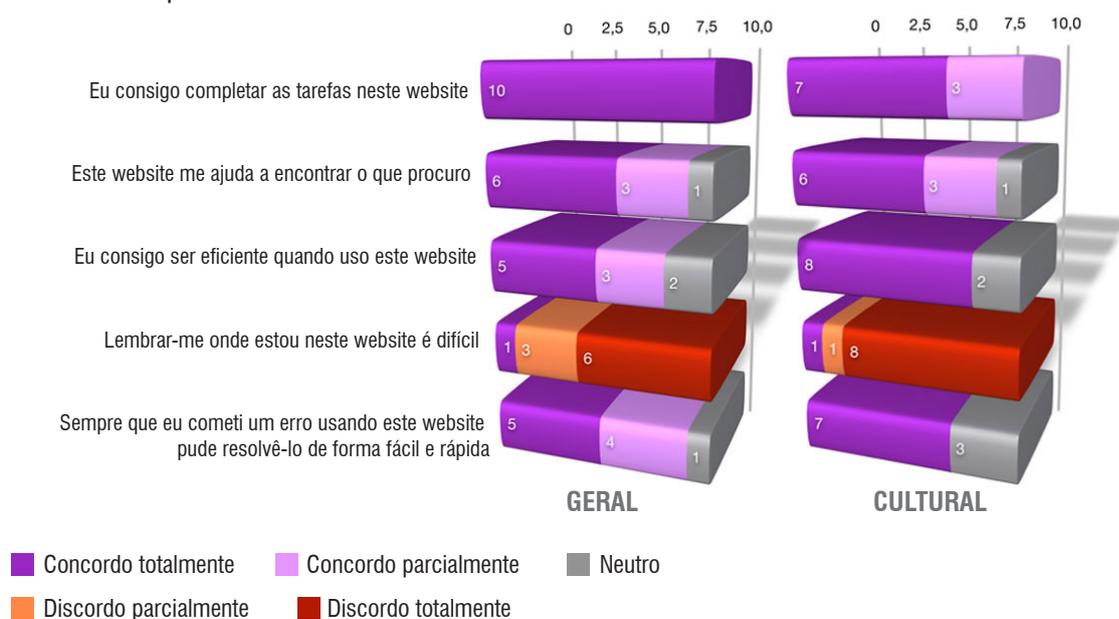


Figura 128

Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - DESEMPENHO NA TAREFA

Em relação à resolução de erros, os integrantes do grupo CULTURAL foram mais diretos, concordando totalmente com a afirmação contida no questionário. Quatro membros do grupo GERAL concordaram parcialmente, observando-se que o aspecto visual pós-moderno pode atrapalhar a navegação quando as pessoas não estão acostumadas com tal linguagem.

Dando continuidade a essa questão, o gráfico abaixo traz os resultados referentes ao Design do Sistema.

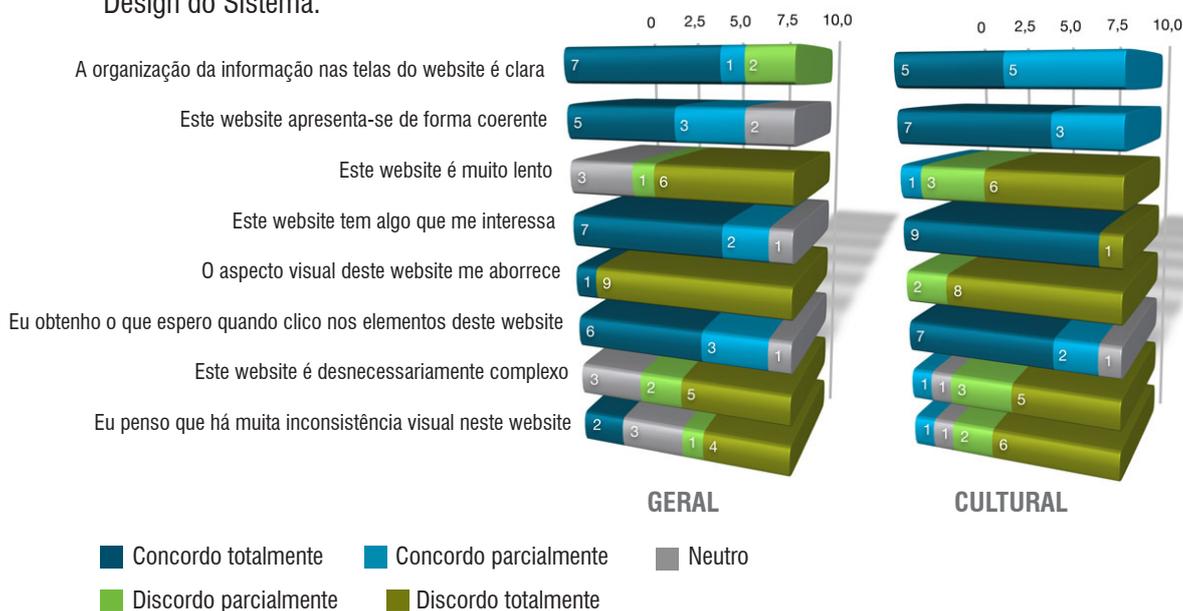


Figura 129

Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - DESIGN DO SISTEMA

No primeiro item metade do grupo concordou parcialmente que a organização da informação nas telas é clara. Essa constatação é possível em virtude do design pós-moderno que apresenta ruído gráfico e desconstrução a todo instante. Mesmo assim, sete integrantes do grupo GERAL demonstraram-se satisfeitos com a organização visual das telas.

O grupo CULTURAL revelou que a maioria teve interesse no assunto do website da agência RESN. Um número maior de pessoas no grupo CULTURAL demonstrou esse interesse. No grupo GERAL, menos pessoas afirmaram isso, evidenciando que a proximidade com o assunto pode interferir na relação do website pós-moderno e seus usuários.

No gráfico seguinte, visualiza-se a satisfação dos participantes em relação à navegação.

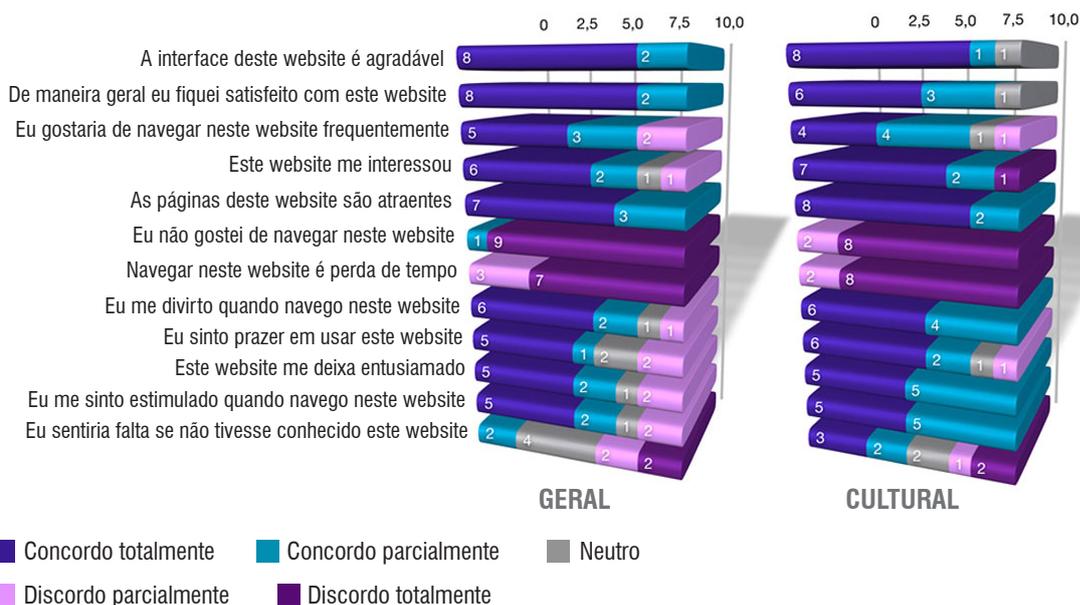


Figura 130

Resultados do grupo GERAL e CULTURAL para a agência RESN - SATISFAÇÃO, IMPRESSÕES E EMOÇÕES

Percebe-se que, logo no primeiro item, os membros de ambos os grupos mencionaram achar a interface do website agradável. Essa particularidade é interessante, pois, mesmo com elementos pós-modernos que não foram facilmente entendidos, as pessoas identificaram o bom humor da composição e seu aspecto criativo.

A satisfação com a navegação se deu na maioria das pessoas, juntamente com os aspectos atração e interesse. O prazer obtido na visita ao website foi maior no grupo CULTURAL, contudo os aspectos prazer e entusiasmo demonstram que o comportamento do grupo GERAL evidenciou algumas discordâncias parciais. No item referente ao entusiasmo, no grupo CULTURAL, identificou-se que os participantes concordaram em igual número na totalidade e na parcialidade. Sendo assim, mais uma vez ficou claro que a proximidade com o tema do website pós-moderno pode aumentar a satisfação do usuário durante a navegação.

O último item do gráfico trouxe informações em que se observa essa questão. Mais pessoas do grupo CULTURAL sustentaram sentir falta do website se não o conhecessem. Essa afirmação somente apareceu de forma parcial no grupo GERAL e ainda em menor número. Quatro pessoas desse grupo manifestaram neutralidade, o que indica que para elas conhecer um site com aspectos culturais mais evidentes não faz muita diferença.

Apesar disso, em ambos os grupos houve duas pessoas que discordaram totalmente da afirmação referente à falta que o website causaria, caso elas não o tivessem conhecido. Observou-se, dessa forma, que a interação com os dois websites por ambos os grupos apresentou resultados interessantes no que diz respeito à atração, motivação e satisfação.

Com uma maior abrangência, o website da agência RESN revelou-se como o preferido dos usuários, apesar de seus elementos gráficos pós-modernos. Os princípios de usabilidade geraram segurança e controle, não os desviando dos seus objetivos.

O website do filme Réquiem para um Sonho, com seus elementos pós-modernos conceituais, aliados à distorção e desorientação, causou maiores constrangimentos aos participantes, no entanto, ele proporcionou diferenças na percepção dos grupos. O grupo CULTURAL demonstrou-se mais receptivo ao ambiente, apesar das inúmeras dificuldades encontradas.

Conclui-se que a interação foi positiva no sentido de explorar o impacto dos websites pós-modernos que respeitam e desrespeitam as recomendações de usabilidade. Mesmo com as críticas dos participantes, observou-se que todos gostaram de participar do ensaio de interação. Segundo eles, a visita aos websites foi um momento de conhecimento de coisas novas no âmbito digital, o que denota que o objetivo de aproximar o usuário de novas linguagens na web foi atingido.

5.4.4 Síntese e Conclusões do Ensaio de Interação

Segundo os resultados, a conjugação usabilidade e design pós-moderno é possível. Principalmente no website da agência RESN, constatou-se que, mesmo possuindo características visuais pós-modernas, os princípios de usabilidade foram atendidos.

O impacto causado nos usuários foi nítido, evidenciando a atração, a motivação e a satisfação. Para o grupo GERAL, o aspecto visual causou estranhamento em alguns momentos, contudo isso não interferiu na satisfação obtida na visita ao site.

Observou-se que o perfil do público-alvo interferiu na percepção dos websites. O grupo GERAL ficou satisfeito com o website da agência, mas o grupo CULTURAL demonstrou um maior interesse no conteúdo.

No website do filme Réquiem para um Sonho, um número menor de pessoas do grupo GERAL se manifestou de forma positiva em relação ao website. A dificuldade no cumprimento das tarefas deixou alguns participantes desmotivados, no entanto, durante a verbalização já mencionada, os membros dos dois grupos mencionaram que as dificuldades faziam parte do contexto do website do filme. A proximidade ou distância do contexto do site não impediu que os participantes percebessem a coerência de sua linguagem visual. Obviamente, o website que respeitou os princípios de usabilidade obteve resultados mais satisfatórios.

Além de oferecer a informação de forma clara, o site da agência foi encarado pelos usuários como divertido e criativo. Como visto anteriormente, para os membros do grupo CULTURAL, a experiência enriqueceu o repertório e gerou entusiasmo nos participantes.

Pela ausência dos princípios de usabilidade no site do filme, os participantes tiveram uma tendência a classificar a navegação como complexa. Apesar disso, notou-se que eles captaram o contexto do website e concordaram que o design do sistema poderia ter aquele aspecto.

Assim sendo, é nítido o ganho experiencial que o website da agência RESN promoveu aos seus usuários. A usabilidade aplicada reforçou a experiência, mostrando que, mesmo quando o perfil do público não é exato, consegue-se obter dele eficiência, atratividade, motivação e, conseqüentemente, satisfação.

A emoção negativa evidenciada no site do filme Réquiem para um Sonho, todavia, não gerou falta de interesse em virtude da percepção do caráter contextual. As dificuldades percebidas no processo de navegação nesse website foram encaradas como coerentes pelos participantes, mesmo por aqueles que não gostaram efetivamente do website.

capítulo 6 Conclusões e Desdobramentos da Pesquisa

O último capítulo tem por finalidade apresentar as conclusões, enfatizando os resultados obtidos no ensaio de interação e as questões referentes à pesquisa. Busca-se, neste capítulo, apresentar os possíveis desdobramentos deste estudo e seu impacto no design experiencial aplicado à web.

A primeira parte do objetivo geral da pesquisa envolveu verificar como os websites pós-modernos são constituídos visualmente. Como objetivo específico, buscou-se identificar e caracterizar os elementos gráficos constitutivos dos sites pós-modernos. A construção do Protocolo de Observação, por meio das características visuais e conceituais levantadas, foi a principal ferramenta para atingi-lo.

O resultado mais importante dessa fase foi a separação das características em dois grupos: conceitual, mais voltado para o todo do website e sua navegação, e gráfico, voltado para a superfície de apresentação.

A partir da construção desse instrumento, conseguiu-se analisar os vinte websites da amostra contendo diferentes segmentos contextuais: produtos, serviços, entretenimento, portfólios e websites de agências e estúdios de design. Essa segmentação comprovou que o pós-modernismo está presente em diversos tipos de sites e, como consequência, exposto a diferentes públicos.

A verificação dos princípios de usabilidade nos websites selecionados embasou o segundo objetivo específico e, para tanto, o checklist de usabilidade teve como função o seu cumprimento. Os princípios de usabilidade foram utilizados a partir de recomendações de especialistas da área.

Tais diretrizes se repetiam em muitos deles, mas mesmo assim foi possível aumentar o número de princípios para gerar uma maior abrangência. Os princípios foram listados num checklist de usabilidade divididos pelos planos dos websites citados nessa pesquisa. Concluiu-se que o objetivo dessa divisão serviu para identificar em qual dos planos o website cumpria ou descumpria os princípios, avaliando dessa forma a intervenção do pós-modernismo gráfico e conceitual.

O resultado dessas duas fases direcionou a escolha de dois websites pós-modernos: o que respeitava e o que desrespeitava os princípios de uma boa navegação. Essa escolha foi a base para o ensaio de interação com usuários, a qual evidenciou que o elemento pós-moderno já é introduzido na web, aliado ou não às diretrizes de usabilidade.

Os níveis de experiência e o impacto nos usuários dos websites estruturaram o terceiro objetivo específico. Ele foi cumprido através da construção do questionário híbrido, englobando aspectos de atração, motivação e satisfação já citados.

Finalmente, o quarto objetivo versou sobre a relação entre usuários, usabilidade, design pós-moderno e o respectivo impacto. Esse objetivo estabeleceu uma ligação com as questões que auxiliaram na construção do problema da pesquisa.

- **Questão 1:** Os websites pós-modernos conseguem atrair e motivar seus visitantes, gerando satisfação de seu respectivo público-alvo?

O pós-modernismo na web consegue atrair e motivar seus usuários, principalmente quando o contexto do website é percebido pelo observador. As dificuldades e obstáculos podem ser encarados como elementos que geram curiosidade e instigam a navegação.

- **Questão 2:** É possível existir uma maneira desestruturada de apresentar a informação que, mesmo assim, gere uma experiência positiva ao usuário?

No ensaio de interação, notou-se que as características pós-modernas gráficas são mais flexíveis e se adaptam perfeitamente aos princípios de usabilidade. Como tais

características localizam-se no plano da superfície, conseguem conjugar-se facilmente com as diretrizes para uma boa navegação. Essa constatação foi obtida através dos resultados da navegação no website da agência RESN.

- **Questão 3:** A desobediência aos princípios de usabilidade pode ser útil ao aspecto experiencial/emocional de determinados websites?

Dependendo do contexto e objetivos do website, é possível que uma flexibilização dos princípios de usabilidade possa ocorrer. Observou-se esse aspecto nos resultados da navegação para o filme Réquiem para um Sonho.

Dessa forma, é evidente que:

- o perfil do público pode interferir na atração, motivação e satisfação do mesmo;
- independente do perfil do público e sua satisfação, o usuário pode identificar a coerência do contexto do website e sua apresentação visual.

- **Questão 4:** É possível combinar usabilidade e design gráfico pós-moderno em websites?

É possível essa combinação, contudo quando as características pós-modernas conceituais recebem menor ênfase e o controle é centrado no usuário, como no site da agência RESN, desenvolve-se uma melhor navegação.

Ao contrário disso, o website do filme apresentou um maior número de características pós-modernas conceituais, envolvendo fragmentação e desorientação. As características gráficas também estiveram presentes, mas a provocação pós-moderna, quebrando os princípios de usabilidade propositadamente, evidenciou que o ganho experiencial foi comprometido.

- **Questão Síntese do Problema da Pesquisa:** Como o design gráfico de um website, com características pós-modernas, pode afetar a experiência do usuário?

A segunda parte do objetivo geral deste trabalho foi verificar como o aspecto visual pós-moderno afeta a experiência do usuário no que tange à atração, motivação e satisfação. Durante essa etapa da pesquisa, a percepção do elemento pós-moderno atrelado à usabilidade demonstrou que existe o pós-modernismo na web e que ele já é praticado por webdesigners.

Conclui-se que o website pós-moderno que buscar a inserção da usabilidade na sua estruturação, poderá oferecer uma maior dimensão à experiência do usuário. Isso foi observado principalmente quando a atratividade, o aspecto motivacional e a satisfação estão envolvidos.

O perfil do público a quem se destina o website pode influenciar no impacto experiencial. Os participantes do grupo GERAL, cujas atividades profissionais não envolviam diretamente o elemento cultural, tiveram uma boa participação, contudo foi evidente nos resultados apresentados que a proximidade ao contexto do website provocou maior ganho experiencial.

Com isso, pode-se afirmar que o design de um website deve estar atrelado ao seu público-alvo e seu respectivo contexto informativo. O âmbito de atuação do usuário é uma variante externa que produz diferença no resultado da navegação e, conseqüentemente, na experiência do usuário.

Sendo assim, observa-se que a pós-modernidade não deve ser aplicada a qualquer website. Deve-se delinear o perfil do público e, com isso, o design passa a exercer um papel não apenas de materialização do website, mas também de direcionamento estratégico.

Finalmente, é possível afirmar que a desobediência aos princípios de usabilidade revela uma tendência pós-moderna mais conceitual e voltada para a quebra de regras e limites. Notou-se que a utilização desse recurso é mais restrita, mas adequada a determinados propósitos de websites.

No site do filme *Réquiem para um Sonho*, observa-se que seu objetivo principal é promover uma metáfora digital do enredo do filme, cujos personagens vivem desorientados.

Com isso, seu aspecto gráfico e sua navegação apresentam o pós-modernismo as formas conceituais e gráficas. Foi possível concluir que, mesmo com um perfil mais fragmentado, o website foi definido pelos usuários como adequado ao seu contexto e propósito.

Os participantes conseguiram perceber que a internet exibe atualmente um universo múltiplo de estímulos, que conduzem seus usuários a um número amplo de experiências (RIBEIRO, 2006).

6.1 Considerações Metodológicas

A pesquisa envolveu vários procedimentos metodológicos com a intenção de mapear o elemento gráfico de características pós-modernas e medir o seu impacto no usuário. O estudo analítico priorizou o levantamento do maior número de características visuais e conceituais que envolvessem o conceito de design gráfico pós-moderno.

Nesse primeiro aspecto, algumas dificuldades surgiram no sentido de perceber que o pós-modernismo poderia se mostrar de forma gráfica e também conceitual. Ou seja, em algumas situações o aspecto visual poderia se apresentar por meio da fragmentação, do ruído e da ilegibilidade, mas em outras poderia ser limpo e claro com inserções pós-modernas na navegação dos websites.

Isso gerou uma amplitude de aspectos pós-modernos que foram listados no modelo de análise dos sites. Já a avaliação da usabilidade foi mais objetiva e direta, em virtude dos parâmetros estabelecidos pelos especialistas citados na fundamentação teórica. Após a seleção dos websites pós-modernos, eles foram submetidos à avaliação dos princípios de usabilidade, o que revelou que alguns possuíam maiores problemas e outros se apresentavam alinhados a tais princípios.

O processo analítico confirmou o aspecto cambiante indicado por Kopp (2004). Notou-se que características visuais pós-modernas já eram identificadas em movimentos da arte moderna, tais como o Dadaísmo. Por conseguinte, foi possível concluir que a alternância entre formas de estilo e diagramação sempre aconteceu, antes mesmo das respectivas nomeações, design moderno e design pós-moderno.

Com relação ao estudo dos aspectos experienciais e que envolvem a emoção, foi nítida a falta de fundamentos mais consistentes para medi-los. Muito embora, os autores indiquem vários conceitos que se desdobram em várias provas da importância de tais aspectos, concluiu-se que a subjetividade do usuário é múltipla e complexa e, conseqüentemente, difícil de se mapear plenamente.

O reflexo disso, é observado no estudo com o usuário. Alguns participantes do grupo GERAL não haviam visto o filme *Réquiem para um Sonho*, enquanto que no grupo CULTURAL, a maioria já conhecia o filme. O objetivo da pesquisa, no entanto, priorizou a interação do usuário com os websites pós-modernos e, sendo assim, esse fator não apresentou relevância. O site da Agência RESN não era conhecido por nenhum dos grupos e chegou-se a conclusão de que o conhecimento ou o desconhecimento dos websites não era importante para o foco do trabalho.

Durante a compilação dos dados provenientes do preenchimento do questionário, porém, observou-se que as considerações acima citadas poderiam exercer influência nos resultados. Mais uma vez revelou-se a fragilidade dos assuntos que englobam a emoção, a experiência e a subjetividade do usuário.

De uma forma geral, pode-se afirmar que o conjunto de resultados carece de rigor científico devido à falta de indicativos precisos que exponham a verdade sobre o comportamento do usuário frente aos websites pós-modernos. Esse fato foi percebido durante o trabalho e, em virtude disso, optou-se por destacar o que havia de mais significativo nas respostas com a intenção de gerar um contexto de aproximação aos aspectos experienciais e emocionais.

Essa aproximação indica que muitas pesquisas podem ser realizadas, visando a uma maior precisão. O envolvimento de outras áreas como a Psicologia e o Marketing dão amplitude ao campo, mas também podem gerar uma multiplicidade de abordagens que deixam o design experiencial sem definição específica no que tange a processos e metodologias de avaliação.

As tecnologias em uso para medir o comportamento do usuário frente aos produtos, difundidas pelo Neuromarketing, denotam uma expansão na possibilidade de mensuração de determinados aspectos da experiência. Essas novas formas de visualizar a experiência dos usuários são importantes, contudo durante o desenvolvimento da pesquisa, notou-se que a busca pelo equilíbrio entre precisão e aproximação dos dados obtidos é algo a ser aprofundado.

O presente trabalho, entretanto, fornece desdobramentos que geram caminhos para o desenvolvimento de novas pesquisas que apresentem-se tão importantes quanto à precisão na medição de aspectos subjetivos.

6.2 Desdobramentos da Pesquisa

- **Comparação dos websites pós-modernos conceituais com o ambiente dos jogos:** essa contribuição foi alcançada pela pesquisa e fornece um material para um estudo mais detalhado sobre os aspectos de cadência em jogos e a construção de websites pós-modernos;
- **Os desdobramentos do design na web:** espera-se que os resultados obtidos nessa pesquisa possam contribuir para solidificar o design na web, mostrando aspectos que outrora eram facilmente identificáveis na área impressa. A transição rápida do design impresso para o digital não proporcionou um aprofundamento nos vários tipos de design aplicáveis à web e esse estudo teve como função explorar essas dimensões;
- **O design experiencial e o design pós-moderno:** a pesquisa buscou aproximar esses aspectos da atividade do design, contribuindo para amplificar a abordagem dos estudos sobre experiência e emoção na web;
- **A atração e a motivação:** como tais aspectos apresentam-se de forma complexa e menos determinista, a pesquisa apresenta um caminho de investigação futura, aliando os conceitos de pós-moderno à atratividade e ao aspecto emocional em design;
- **Projetos de websites:** conta-se que esse estudo possa auxiliar os designers nos seus projetos para web, apresentando novas perspectivas e inserindo o design como um importante elemento estratégico em projetos digitais e seus respectivos usuários;
- **A usabilidade e o design experiencial:** A abordagem destes dois temas na pesquisa revelou que é possível flexibilizar princípios de usabilidade, visando a um ganho experiencial, no entanto, o equilíbrio entre usabilidade e propostas visuais pós-modernas e experienciais pode promover ao usuário uma experiência mais consistente.

De acordo com Ribeiro (2006), os avanços tecnológicos potencializaram a diversificação dos estímulos na web, dando aos websites características visuais múltiplas. Nessa pesquisa, concluiu-se que o pós-modernismo no meio digital é um dos aspectos que evidenciam esta diversidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- AZEVEDO, Wilton. **Os Signos do Design**. São Paulo: Global Editora, 1996.
- BASTIEN, J. M. Christian; SCAPIN, Dominique L. **Ergonomic criteria for the evaluation of human-computer interfaces – Rapport technique n° 156**. Rocquencourt: INRIA, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean. **À Sombra das Maiorias Silenciosas**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BAUDRILLARD, Jean. **A Transparência do Mal**. São Paulo: Papirus, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. **A Troca Simbólica e a Morte**. Lisboa: Edições 70, 1976.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BENNET, A.; RESTIVO, S. **From a Socially Intelligent Robot Concept to An Ad: Eliciting Audience Participation throughout the Graphic Design Process**. In: MACDONAGH, D.; HEKKERT, P.; ERP, J. V.; GYI, D. (orgs) *Design and Emotion*, Londres: Taylor & Francis, 2002.
- BEUTTENMÜELLER, Alberto. **Modernismo e Modernidade**. Ensaio publicado no website jornalístico Digestivo Cultural. São Paulo, 2002. Disponível em: <http://www.digestivocultural.com/ensaios/ensaio.asp?codigo=24>
- BEVAN, N. **Usability is Quality of Use**. Anzai & Ogawa (eds) Proc. 6th International Conference on Human Computer Interaction, July. Elsevier, 1995.
- BRADLEY, Jana. **Methodological Issues and Practices in Qualitative Research**. Chicago: Library Quarterly, vol. 63, n. 4, 1993.
- CARMEL_ARTHUR, Judith. **Bauhaus**. São Paulo: Cosac & Naif Edições Ltda, 2001.
- CAUDURO, Flávio Vinícius. **Desconstrução e Tipografia Digital**. Revista Arcos, Design, Cultura, Material e Visualidade editada pela ESDI/UERJ, vol.1, n° 5, outubro, 1998.
- CAUDURO, Flávio Vinícius. **Design Gráfico: do Monótono ao Entrópico**. 1º Congresso Internacional da Sociedade Brasileira da Informação, Recife, 2003.
- CAUDURO, Flávio Vinícius. **Pós-modernidade e hibridações visuais**. Revista Em questão, Porto Alegre, v.13, n. 2, jul/dez, 2007.

CHANG, D.; DOOLEY, L.; TUOVINEN, J. E. **Gestalt theory in Visual Screen Design: A New Look at an Old Subject**. Proceedings of the Seventh World Conference on Computers in Education: Copenhagen, p. 5-12, 2001.

CHAPANIS, Alphonse. **Evaluating Usability**. SHACKEL, Brian & RICHARDSON, Simon, eds. Human Factors for Informatics Usability, Cambridge, Cambridge University Press, 1991. CHI 95, Denver, 1995.

CLONINGER, Kurt. **Fresh Styles for Web Designers**. Indianápolis: New Riders, 2002.

COELHO NETTO, J. T. **Moderno Pós Moderno: Modos & Versões**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

COMPAGNON, Antoine. **Os Cinco Paradoxos da Modernidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

CYBIS, Walter de Abreu. **Abordagem Ergonômica para IHC: Ergonomia de Interfaces Humano-Computador**. Apostila LabiUtil, Universidade Federal de Santa Catarina, 2003. de Informática da SBC-Sul, 2002.

DESMET, P. M. A. **Measuring Emotion: Development and Application of an Instrument to Measure Emotional Responses to Products**. In: BLYTHE, M.; MONK, A.; OVERBEEKE, K.; WRIGHTS, P. (orgs.). Funology: From Usability to Enjoyment. Boston: Kluwer, 2003.

DILLON, Andrew. **Beyond usability: process, outcome and affect in human computer interactions**. Paper presented as the Lazerow Lecture 2001 – Faculty of Information Studies, University of Toronto, Canada, 2001.

DIX, A.; FINLAY, J. E.; ABOWD, G. D.; BEALE, R. **Human-computer interaction**. London: Prentice Hall, 2003.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

EISENSTADT, Samuel Noah. **Múltiplas Modernidades**. Lisboa: Editora Livros horizonte, 2007.

FAGUNDEZ, P. R. Á. **O significado da modernidade. Direito Ambiental Contemporâneo**. São Paulo Roney: Manole, 2004.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de Consumo e Pós-Modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FISHER, M.; SMITH GRATTO, K. **Gestalt Theory: a foundation for instructional screen design**. Journal Of Educational Technology Systems, Volume 27(número 4), New York, 1998-1999.

FREITAG, Bárbara. **Habermas e a Teoria da Modernidade**. Publicação Online do Caderno CRH: Revista Quadrimestral de Ciências Sociais editada pelo Centro de Recursos Humanos da Universidade Federal da Bahia, vol. 8, nº 22, 1995.

FULTZ, Jenny. **Gestalt Psychology**. Seção desenvolvida pela autora no website About.com - segmento da empresa The New York Times Company. Disponível em: <http://desktoppub.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ/Ya&zTi=1&sdn=desktoppub&cdn=compute&tm=14&f=00&tt=14&bt=0&bts=0&zu=http%3A//homepages.ius.edu/RALLMAN/gestalt.html> - acessado em 03.03.2009

GARAY, Boris. **Design Gráfico e Espírito Jazzístico: Reflexões sobre Inovação Constante**. 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design, Rio de Janeiro: 2003.

GARRET, Jessé James. **The elements of user experience: user-centered design for web**. New York: New Riders, 2003.

GASSET, José Ortega Y. **A rebelião das massas**. São Paulo: Martins Fontes Ed, 1987.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **A Modernização dos Sentidos**. São Paulo: Editora 34, 1998.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico - uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

HONNEF, Klaus. **Andy Warhol**. Alemanha: Taschen, 2000.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.

IANNI, Octavio. **Futuros e utopias da modernidade**. Revista Comunicação & Educação, São Paulo, vol.22, set./dez, 2001.

JAUSS, Hans Robert. **Tradição Literária e consciência atual da modernidade**. In Histórias de Literatura. OLINTO, Heidrun Krieger (org.). São Paulo: Editora Ática, 1996.

JEFFRIES, R. R.; MILLER, J. R.; WHARTON, C.; UYEDA, K. M. **User Interface Evaluation in the Real World: A Comparison of Four Techniques**. ACM CHI 1991 Conference Proceedings, New Orleans, 1991.

JOHNSON, Paul. **Os Criadores**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

JORDAN, Patrick W. **Designing Pleasurable Products: an Introduction to the New Human Factors**. Londres: Taylor & Francis, 2002.

KARAT, J.; KARAT, C. M. **That's Entertainment**. In: BLYTHE, M.; MONK, A.; OVERBEEKE, K.; WRIGHTS, P. (orgs.). *Funology: from usability to enjoyment*. Boston: Kluwer, 2003.

KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

- KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante: a Instabilidade como Regra**. Revista FAMESCOS, nº 18, Porto Alegre, 2002.
- KUROSU, M. & KASHIMURA, K. **Apparent Usability vs. Inherent Usability Experimental Analysis on the Determinants of the Apparent Usability**. CHI'95 Proceedings - Short papers. Disponível em: http://www.acm.org/sigchi/chi95/Electronic/documnts/shortppr/mk_bdy.htm
- LEFEBVRE, Henri. **Introdução à modernidade**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1969.
- LEWIS, J.R. **IBM computer usability satisfaction questionnaires: Psychometric Evaluation and Instructions for Use**. International Journal of Human-Computer Interaction, v.7, n.1, p. 57-58, 1995.
- LÖBACH, Bernd. **Design Industrial**. São Paulo: Edgard Blücher, 1976.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2002.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- MARINHO, C. T. **Design e Arte: O Objeto Como Matéria Criativa. Design, arte e tecnologia - espaços de troca**. São Paulo: Editora Rosari, 2006.
- MAYHEW, D. **Principles and guidelines in software user interface design**. New Jersey: Prentice Hall, 1992.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. **A passagem interna da modernidade para a pós-modernidade**. Revista Psicologia - Ciência e Profissão editada pelo Conselho Federal de Psicologia, Brasília, março, vol.24, no.1, 2004.
- NIELSEN, J. **Usability Engineering**. San Diego: Morgan Kaufmann, 1993.
- NIELSEN, J.; MOLICH, R. **Heuristic Evaluation of User Interfaces**. Proceedings of ACM, Washington, 1990.
- NORMAN, Donald A. **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**. New York: Basic Books, 2004.
- NORMAN, K. L. **Questionnaire for User Interaction Satisfaction**. University of Maryland (Norman, 1989) Disponível em; <http://www.lap.umd.edu/QUIS/index.html>
- PADOVANI, S.; HOMMA, H. **Princípios para o Projeto de Sistemas de Informação**. Material realizado para a disciplina Projeto Gráfico 6 - Webdesign, do curso de graduação em Desenho Industrial da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2006.

PARASURAMAN, A. **Marketing Research**. Addison Wesley Publishing Company, 1991.

PAZ, Octavio. **Marcel Duchamp – Castelo da Pureza**. São Paulo: Editora Perpectiva, 1990.

PIRAUÁ, José. **TAE.web-u : A Construção de uma Técnica para Avaliação Estética de Websites com Usuários**. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

POYNOR, Rick. **No More Rules – Graphic Design and Postmodernism**. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2003.

RAHDE, M. B. F.; CAUDURO, F. V. **Algumas Características das Imagens Contemporâneas**. Revista fronteira, vol. 7, n. nº3, São Leopoldo: 2005.

RENEKER, Maxine H. **A Qualitative Study of Information Seeking Among Members of an Academic Community: Methodological Issues and Problems**. Chicago: Library Quarterly, vol. 63, n. 4, 1993.

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. **Design experiencial em ambientes digitais: um estudo do uso de experiências em websites e junto a designers e usuários de internet**. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2006.

ROHLIN, Klara. **Apparent Usability Attributes**. Department of Product Design, Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia, NTNU, 2002.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2006.

SCHMIDT, Volker H. **Múltiplas Modernidades ou Variedades da Modernidade?** Revista de Sociologia e Política, América do Sul, vol. 28, 2007.

SCHMITT, Bernd. **Marketing Experiencial**. São Paulo,: Nobel, 2000.

SHACKEL, Brian. **Usability – Context, Framework, Definition, Design and Evaluation**. In. SHACKEL, Brian & RICHARDSON, Simon, eds. Human Factors for Informatics Usability, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.

SHNEIDERMAN, Ben. **Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction**. Maryland: Addison-Wesley, 1998.

SILVA, Cátia Antonia da. **Secularização, Desencanto e Missão: Questões Atuais da Qualificação do trabalhador na Construção do Brasil Moderno**. Revista Tamoios editada pela UERJ, Departamento de geografia, Ano 1, nº 1, 2005.

SILVA, Mary Aparecida Ferreira da. **Métodos e Técnicas de Pesquisa**. Curitiba: Ibpex, 2005.

TEIXEIRA, Eduardo Ariel de Souza. **Estudo ergonômico das estruturas de navegação e unidades de informação dos sites com conteúdo multimídia: estudo de caso do site promocional XBOX 360**. Tese (Doutorado em Artes e Design) – Departamento de Arte e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

TRACTINSKY, N. & COKHAVI A. S. & KIRSCHENBAUM M. & SHARFI T. **Evaluating the consistency of immediate aesthetic perceptions of web pages**. International Journal of Human-Computer Studies, 2006.

TRACTINSKY, N. & KATZ A. S. & IKARD D. **What is beautiful is usable**. In: Interacting with Computers, 2000.

TRACTINSKY, Noan. **Aesthetics and apparent usability: empirically assessing cultural and methodological issues**. In: CHI 97 Proceedings, 1997.

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. São Paulo: Atlas, 2000.

WAMMI. **Web Analysis and MeasureMent Inventory**. 2005. Disponível em: <http://www.wammi.com>

WHITTEN, W. B. II; BENIMOFF, N. I; SCHUBERTH, R. E.; ANTHAL, J. S.; OLOSN, J. S.; BIETZ, M. J. **Tracking User Experience: A Unified Metric**. AT&T LABS, University of Michigan, New Jersey, 2001.

WIEDEMANN, Julius. **1000 favorite websites**. Köln: TASCHEN, 2002.

WINCKLER, M. A. A.; PIMENTA, M. S. **Avaliação de Usabilidade de Sites Web**. In: Sociedade Brasileira de Computação (SBC). (Org.). X Escola de Informática da SBC-Sul - ERI2002. : 2002.

APÊNDICE 1**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

a) Você, **usuário da Internet**, está sendo convidado a participar do estudo intitulado “**Design Experiencial em Websites Pós-Modernos: Repensando a Usabilidade**”. É através das pesquisas que ocorrem os avanços importantes em todas as áreas e sua participação é fundamental.

b) O objetivo geral desta pesquisa é verificar como são constituídos visualmente os websites pós-modernos e como estas características **afetam a experiência de seus usuários nos níveis da ATRAÇÃO, MOTIVAÇÃO e SATISFAÇÃO**.

c) A participação se dá através de **1 [um] encontro**, descrito a seguir:

- O participante deverá visitar dois websites pós-modernos e realizar tarefas de familiaridade com o ambiente e de busca de informações;
- Em seguida, o participante preencherá um questionário contendo itens que avaliam a navegação nos dois websites;
- Durante a interação com os websites será utilizado um gravador de voz para captar informações espontâneas.

Eu, _____, RG _____, CPF _____, li o texto acima e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual fui convidado a participar.

Eu autorizo a utilização dos dados do questionário bem como dos sons registrados durante a interação.

Assinatura do Participante

Leandro Tadeu Catapam
Mestrando PPGDesign

APÊNDICE 2

Lista de Tarefas para Interação

Site AGÊNCIA RESN - (resn.co.nz)

Tarefas de familiaridade

- Passar o mouse (sem clicar) sobre cada letra da marca RESN no canto superior esquerdo do site;
- Interagir com o menu (sem clicar);
- Visualizar as mudanças de fundo contidas no site.

Tarefas de busca de informação

- Escolher e visitar três itens da seção WORK;
- Descobrir os tipos de trabalhos que a agência realiza;
- Encontrar a notícia mais recente no site.

Site FILME RÉQUIEM PARA UM SONHO - (requiemforadream.com)

Sinopse

Uma visão frenética, perturbada e única sobre pessoas que vivem em desespero e ao mesmo tempo cheio de sonhos. Harry Goldfarb (Jared Leto) e Marion Silver (Jennifer Connelly) formam um casal apaixonado, que tem como sonho montar um pequeno negócio e viverem felizes para sempre.

Ambos são viciados em heroína, o que faz com que repetidamente Harry penhore a televisão de sua mãe (Ellen Burstyn), para conseguir dinheiro. Já Sara, mãe de Harry, é viciada em assistir programas de TV. Até que um dia recebe um convite para participar do seu show favorito, o “Tappy Tibbons Show”, que é transmitido para todo o país.

Para poder vestir seu vestido predileto, Sara começa a tomar pílulas de emagrecimento, receitadas por seu médico. Só que, aos poucos, Sara começa a tomar cada vez mais pílulas até se tornar uma viciada neste medicamento.

Tarefas de familiaridade

- Explorar o ambiente passando o mouse (sem clicar) para descobrir a diagramação;
- Explorar o ambiente buscando áreas clicáveis;
- Descobrir quadrados e áreas vermelhas clicáveis.

Tarefas de busca de informação

- Descobrir o nome do diretor do filme;
- Descobrir quem fez a trilha sonora;
- Descobrir em que livro é baseado;
- Identificar dois personagens.

APÊNDICE 3

Questionário utilizado na Observação de Interação

(preenchido por um dos participantes)

QUESTIONÁRIO DE INTERAÇÃO		Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Neutro	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
Aprendizado / Facilidade de Uso	Aprende-se rapidamente a navegar neste website	X				
	É difícil navegar neste website					X
	Eu consigo rapidamente encontrar o que quero neste website		X			
	Este website necessita de muitas explicações introdutórias				X	
	Eu me sinto no controle quando navego neste website		X			
	Aprender a encontrar os caminhos neste website é um problema					X
	Navegar neste site pela primeira vez é fácil	X				
	Tudo neste website é fácil de ser entendido		X			
	O website é fácil de usar	X				
Desempenho na Tarefa	Eu consigo completar as tarefas neste website	X				
	Este website me ajuda a encontrar o que procuro			X		
	Eu consigo ser eficiente quando uso este website	X				
	Lembrar-me onde estou neste website é difícil				X	
	Sempre que eu cometi um erro usando este website pude resolvê-lo de forma fácil e rápida		X			
Design do Sistema	A organização da informação nas telas do website é clara				X	
	Este website apresenta-se de forma coerente			X		
	Este website é muito lento					X
	Este website tem algo que me interessa		X			
	O aspecto visual deste website me aborrece	X				
	Eu obtenho o que espero quando clico nos elementos deste website		X			
	Este website é desnecessariamente complexo			X		
	Eu penso que há muita inconsistência visual neste website	X				

APÊNDICE 3 (continuação)

QUESTIONÁRIO DE INTERAÇÃO		Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Neutro	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
Satisfação / Impressões / Emoções	A interface deste website é agradável		X			
	De maneira geral eu fiquei satisfeito com este website		X			
	Eu gostaria de navegar neste website frequentemente				X	
	Este website me interessou			X		
	As páginas deste website são atraentes		X			
	Eu não gostei de navegar neste website		X			
	Navegar neste website é perda de tempo				X	
	Eu me divirto quando navego neste website				X	
	Eu sinto prazer em usar este website				X	
	Este website me deixa entusiasmado				X	
	Eu me sinto estimulado quando navego neste website				X	
	Eu sentiria falta se não tivesse conhecido este website				X	

ANEXO 1

The IBM Questionnaires - The Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)

1. Overall, I am satisfied with how easy it is to use this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

2. It was simple to use this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

3. I could effectively complete the tasks and scenarios using this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

4. I was able to complete the tasks and scenarios quickly using this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

5. I was able to efficiently complete the tasks and scenarios using this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

6. I felt comfortable using this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

7. It was easy to learn to use this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
COMMENTS:								

ANEXO 1 (continuação)

8. I believe I could become productive quickly using this system.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

9. The system gave error messages that clearly told me how to fix problems.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

COMMENTS:

10. Whenever I made a mistake using the system, I could recover easily and quickly.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

COMMENTS:

11. The information (such as on-line help, on-screen messages and other documentation) provided with this system was clear.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

COMMENTS:

12. It was easy to find the information I needed.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

COMMENTS:

13. The information provided for the system was easy to understand.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

COMMENTS:

14. The information was effective in helping me complete the tasks and scenarios.

STRONGLY									STRONGLY
AGREE	1	2	3	4	5	6	7		DISAGREE

COMMENTS:

ANEXO 1 (continuação)

15. The organization of information on the system screens was clear.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
---------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------------------------

COMMENTS:

16. The interface of this system was pleasant.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
---------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------------------------

COMMENTS:

17. I liked using the interface of this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
---------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------------------------

COMMENTS:

18. This system has all the functions and capabilities I expect it to have.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
---------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------------------------

COMMENTS:

19. Overall, I am satisfied with this system.

STRONGLY AGREE	1	2	3	4	5	6	7	STRONGLY DISAGREE
---------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------------------------

COMMENTS:

ANEXO 2

Standart Wammi (Website Analysis and MeasureMent Inventory) Questionnaire

Statement 1-10 of 20strongly
agreestrongly
disagree

- | | | | | | |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| This web site has much that is of interest to me. | <input type="radio"/> |
| It is difficult to move around this web site. | <input type="radio"/> |
| I can quickly find what I want on this web site. | <input type="radio"/> |
| This web site seems logical to me. | <input type="radio"/> |
| This web site needs more introductory explanations. | <input type="radio"/> |
| The pages on this web site are very attractive. | <input type="radio"/> |
| I feel in control when I'm using this web site. | <input type="radio"/> |
| This web site is too slow. | <input type="radio"/> |
| This web site helps me find what I am looking for. | <input type="radio"/> |
| Learning to find my way around this web site is a problem. | <input type="radio"/> |

Statement 11-20 of 20strongly
agreestrongly
disagree

- | | | | | | |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| I don't like using this web site. | <input type="radio"/> |
| I can easily contact the people I want to on this web site. | <input type="radio"/> |
| I feel efficient when I'm using this web site. | <input type="radio"/> |
| It is difficult to tell if this web site has what I want. | <input type="radio"/> |
| Using this web site for the first time is easy. | <input type="radio"/> |
| This web site has some annoying features. | <input type="radio"/> |
| Remembering where I am on this web site is difficult. | <input type="radio"/> |
| Using this web site is a waste of time. | <input type="radio"/> |
| I get what I expect when I click on things on this web site. | <input type="radio"/> |
| Everything on this web site is easy to understand. | <input type="radio"/> |

ANEXO 3

SUS - System Usability Scale

	strongly agree					strongly disagree
1. I think that I would like to use this system frequently						
	1	2	3	4	5	
2. I found the system unnecessarily complex						
	1	2	3	4	5	
3. I thought the system was easy to use						
	1	2	3	4	5	
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system						
	1	2	3	4	5	
5. I found the various functions in this system were well integrated						
	1	2	3	4	5	
6. I thought there was too much inconsistency in this system						
	1	2	3	4	5	
7. I would imagine that most people would learn to use this system very quickly						
	1	2	3	4	5	
8. I found the system very cumbersome to use						
	1	2	3	4	5	
9. I felt very confident using the system						
	1	2	3	4	5	
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this system						
	1	2	3	4	5	

ANEXO 4**Questionário de Avaliação dos Prazeres (JORDAN, 2000), adaptado por Teixeira (2008)**

1. Eu me sinto estimulado(a) quando estou usando este site.
2. Eu me divirto quando uso o site.
3. Eu me sinto atraído(a) pela página.
4. Ter este produto me dá uma sensação de liberdade.
5. Eu me sinto excitado(a) quando estou utilizando o site.
6. O site me fornece satisfação.
7. Eu posso confiar na página.
8. Eu sentiria falta se não tivesse conhecido o site.
9. Eu tenho confiança neste site.
10. Eu tenho orgulho do produto.
11. Eu sinto prazer em usar o site.
12. Eu me sinto relaxado(a) em usar a página.
13. O site me deixa entusiasmado(a).
14. Sinto que deveria procurar por este produto.